

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI CERITA RAKYAT “MALIN
KUNDANG” MENGGUNAKAN PERANGKAT TEKNOLOGI BERBASIS
AI SEBAGAI MEDIA LITERASI BUDAYA DI SDN 24 UJUNG GURUN**

MAKALAH TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar
Ahli Madya Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan**



Oleh:

**MUHAMMAD HAYKHAL FAJJAR REIYAN
NIM 2022/ 22026052**

**PROGRAM STUDI INFORMASI, PERPUSTAKAAN, DAN KEARSIPAN
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
MAKALAH TUGAS AKHIR**

Judul : Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”
Menggunakan Perangkat Teknologi Berbasis *AI* sebagai Media Literasi
Budaya di SDN 24 Ujung Gurun

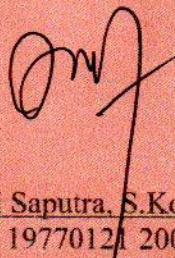
Nama : Muhammad Haykhal Fajjar Reiyah

NIM : 2022/22026052

Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

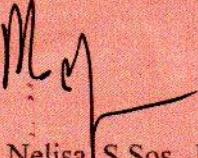
Fakultas : Sekolah Vokasi

Padang, 2 Juni 2024
Disetujui oleh Pembimbing



Andi Saputra, S.Kom., M.Kom
NIP. 19770121 200212 1 003

Koordinator Program Studi,



Malta Nelisa, S.Sos., M.Hum.
NIP 198307112009122006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Muhammad Haykhal Fajjar Reiyan
NIM : 2022/22026052

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan
Sekolah Vokasi
Universitas Negeri Padang
dengan judul:

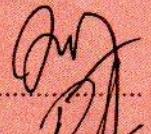
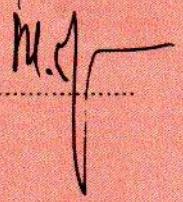
Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat "Malin Kundang" Menggunakan Perangkat
Teknologi Berbasis AI sebagai Media Literasi Budaya di SDN 24 Ujung Gurun

Padang, 2 Juni 2025

Tim Penguji

1. Ketua : Andi Saputra, S.Kom., M.Kom
2. Penguji 1 : Dr. Riya Fatmawati, S.IP, M.Hum
3. Penguji 2 : Malta Nelisa, S.Sos, M.Hum

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Haykhal Fajjar Reivan

NIM : 22026052

Program Studi : Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, dengan judul “Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang” Menggunakan Perangkat Teknologi Berbasis AI sebagai Media Literasi Budaya di SDN 24 Ujung Gurun” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya ini, tidak terdapat hasil karya atau pendapat orang lain, kecuali dikutip secara tertulis sebagai acuan didalam makalah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka;

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa cabutan gelar yang telah saya peroleh karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 2 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Haykhal F.R
NIM 2022/22026052

ABSTRAK

Muhammad Haykhal Fajjar Reian. 2025. "Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat "Malin Kundang" Menggunakan Perangkat Teknologi Berbasis AI sebagai Media Literasi Budaya di SDN 24 Ujung Gurun". *Makalah*. Program Studi Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang.

Penulisan makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan *pertama*, proses pembuatan video animasi cerita rakyat "Malin Kundang" berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun, *kedua*, hasil uji coba video animasi cerita rakyat "Malin Kundang" berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah *pertama*, proses pembuatan video animasi cerita rakyat "Malin Kundang" berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun dilakukan dengan menggunakan model modifikasi ADDIE dengan beberapa tahapan 1) tahap analisis, yaitu analisis kebutuhan bedasarkan hasil wawancara dan observasi; 2) tahap desain, yaitu menentukan ide dan konsep cerita, membuat naskah cerita video, membuat storyboard, membuat asset animasi, dan perekaman *voiceover*; 3) tahap pengembangan, yaitu melakukan proses *rendering* dan proses *editing*; 4) tahap implementasi, yaitu menampilkan video animasi kepada kepala sekolah, guru dan siswa SDN 24 Ujung Gurun; 5) tahap uji coba produk, yaitu melakukan uji coba video animasi cerita rakyat "Malin Kundang" kepada kepala sekolah dan 9 guru SDN 24 Ujung Gurun. *Kedua*, Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa video animasi memperoleh skor kelayakan rata-rata 4,7 dengan persentase 94%, yang masuk dalam kategori sangat baik, dengan penilaian sempurna (100%) pada aspek daya tarik cerita, kesesuaian tema, pemanfaatan teknologi AI, representasi budaya Minangkabau, dan kesan umum.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang” Menggunakan Perangkat Teknologi Berbasis AI sebagai Media Literasi Budaya di SDN 24 Ujung Gurun” ini merupakan tugas akhir yang disusun untuk menempuh ujian akhir dalam rangka menyelesaikan pendidikan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materiil. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada: (1) Bapak Andi Saputra, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing, atas arahan dan bimbingannya selama proses penyusunan makalah; (2) Ibu Dr. Riya Fatmawati, S.IP, M.Hum., selaku dosen penguji 1; (3) Ibu Malta Nelisa, S.Sos, M.Hum., selaku Koordinator Prodi Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan dan dosen penguji 2; (4) Ibu Desriyeni, S.Sos., M.I.Kom., selaku dosen penasihat akademik; (5) Ibu Yumlisa, S.Pd., selaku Kepala SDN 24 Ujung Gurun; (6) Ibu Weni Novedia, S.Pd., dan (7) Ibu Silvia Yulianti, S.Pd., atas bantuan dan kerja samanya dalam proses pengumpulan data; (8) seluruh guru dan staf SDN 24 Ujung Gurun atas dukungan yang diberikan; serta (9) semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah berkontribusi dalam penyelesaian makalah tugas akhir ini.

Dalam penulisan makalah tugas akhir ini penulis sudah berusaha semaksimal mungkin, namun tidak menutup kemungkinan terdapat kesalahan dalam penulisan makalah tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa makalah tugas akhir ini terdapat kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Semoga makalah tugas akhir dapat memberikan manfaat baik untuk penulis ataupun pembaca.

Padang, 23 Mei 2025

Muhammad Haykhal Fajjar Reiyan
NIM (22026052)

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penulisan	5
1.6 Manfaat Penulisan	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Sumber Informasi	7
2.1.1 Pengertian Informasi.....	7
2.1.2 Fungsi Informasi.....	7
2.1.3 Pengertian Sumber Informasi	9
2.2 Video Animasi	10
2.2.1 Pengertian Video	10
2.2.2 Pengertian Video Animasi.....	12
2.2.3 Fungsi Video Animasi	13
2.2.4 Tahapan Pembuatan Video Animasi	14
2.3 Literasi Budaya.....	15
2.3.1 Pengertian Literasi	15
2.3.2 Pengertian Literasi Budaya.....	16
2.3.3 Peran Literasi Budaya.....	18
2.4 Cerita Rakyat	19
2.4.1 Pengertian Cerita Rakyat.....	19

2.4.2 Fungsi Cerita Rakyat	20
2.5 AI Tools	21
2.5.1 Pengertian <i>AI Tools</i>	21
2.5.2 Jenis-Jenis <i>AI Tools</i>	23
2.6 Model Pengembangan ADDIE.....	24
2.6.1 Tahap Analisis	26
2.6.2 Tahap Desain	27
2.6.3 Tahap Pengembangan.....	28
2.6.4 Tahap Implementasi	30
BAB III METODE PENGEMBANGAN PRODUK	32
3.1 Metode Pengembangan Produk	32
3.2 Tahapan Pembuatan Produk	33
3.2.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	34
3.2.2 Tahap <i>Design</i> (Desain)	34
3.2.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	35
3.2.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	36
3.2.5 Tahap Uji Coba Produk	36
3.3 Alat atau Bahan yang Digunakan	39
3.3.1 Alat	39
3.3.2 Bahan	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.4.1 Observasi	43
3.4.2 Wawancara	43
3.4.3 Dokumentasi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Proses Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang” Menggunakan Perangkat Berbasis <i>AI</i> sebagai Media Literasi Budaya Di SDN 24 Ujung Gurun	45
4.2 Hasil Uji Coba Produk Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang” Menggunakan Perangkat Berbasis <i>AI</i> sebagai Media Literasi Budaya Di SDN 24 Ujung Gurun	86
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Metode Pengembangan Produk	33
Gambar 2.	Alur Pembuatan Video Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	34
Gambar 3.	Hasil dari Pembuatan Karakter Menggunakan Aplikasi BingAI dan remove.bg.....	67
Gambar 4.	Hasil dari Pembuatan Latar Animasi Mengguanakan Aplikasi BingAI dan Picsart.....	68
Gambar 5.	Hasil dari Pembuatan Adegan Animasi pada Aplikasi Canva.....	70
Gambar 6.	Hasil dari Perekeman Voiceover Menggunakan Aplikasi TTSMaker.....	78
Gambar 7.	Hasil dari Proses Rendering Menggunakan Aplikasi Capcut.....	81
Gambar 8.	Hasil dari Proses Editing Menggunakan Aplikasi Capcut.....	83
Gambar 9.	Siswa kelas 1 dan 4 Beserta Guru Menonton Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Tabel Skala Likert	38
Tabel 2.	Tabel Kriteria Kelayakan.....	39
Tabel 3.	Spesifikasi Laptop yang digunakan dalam Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	40
Tabel 4.	Spesifikasi Samrtphone yang digunakan dalam Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	40
Tabel 5.	Storyboard Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	61
Tabel 6.	Karakter Animasi pada Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	70
Tabel 7.	Latar Animasi pada Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	74
Tabel 8.	Voiceover Karakter pada Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang”	78
Tabel 9.	Hasil Rekapitulasi Kuesioner Uji Coba Produk	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Format Wawancara.....	99
Lampiran 2.	Hasil Wawancara.....	101
Lampiran 3.	Format Uji Coba Produk	106
Lampiran 4.	Hasil Pengisian Uji Coba Produk	108
Lampiran 5.	Surat Izin Penelitian	127
Lampiran 6.	Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 24 Ujung Guru.....	129
Lampiran 7.	Dokumentasi Wawancara dengan Guru SDN 24 Ujung Gurun...129	
Lampiran 8.	Dokumentasi Wawancara dengan Siswa SDN 24 Ujung Gurun.....	130
Lampiran 9.	Dokumentasi Pengisian Kuesioner Uji Coba Produk dengan Kepala Sekolah SDN 24 Ujung Guru.....	130
Lampiran 10.	Dokumentasi Pengisian Kuesioner Uji Coba Produk oleh Guru-guru SDN 24 Ujung Gurun.....	131
Lampiran 11.	Lembar Validasi Produk.....	133
Lampiran 12.	Naskah Cerita Rakyat Malin Kundang.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal akses dan penyampaian sumber informasi. Menurut Rahman et al. (2024), sumber informasi dapat diklasifikasikan menjadi sumber primer, sekunder, dan tersier yang masing-masing memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan penelitian. Di era digital ini, kemampuan untuk memilih dan mengolah sumber informasi yang tepat menjadi bagian dari keterampilan literasi yang harus dimiliki siswa sejak dini, terutama literasi budaya.

Literasi budaya merupakan kemampuan untuk memahami, menghargai, dan mengapresiasi budaya sendiri maupun budaya orang lain. Literasi ini penting ditanamkan sejak dini agar siswa memiliki kesadaran akan identitas budaya mereka sekaligus mampu menghargai keragaman budaya yang ada. Menurut Mohammad Fahmi Iskandar (2024), literasi budaya berperan penting dalam membentuk karakter siswa yang berwawasan kebangsaan serta memiliki rasa cinta terhadap budaya lokal.

Salah satu institusi pendidikan dasar yang memiliki potensi dalam pengembangan literasi budaya adalah SDN 24 Ujung Gurun. Sekolah ini terletak di Kecamatan Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat, dan telah berdiri sejak tahun 1974. Saat ini, SDN 24 Ujung Gurun memiliki 633 siswa dari kelas 1 hingga kelas 6, dengan dukungan tenaga pendidik yang terdiri dari kepala

sekolah, wakil kepala sekolah, 28 guru kelas, 4 guru PJOK, 4 guru agama, 2 guru Bahasa Inggris, serta 9 staf. Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan adanya beberapa tantangan utama: (1) rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap literasi budaya, (2) tingginya konsumsi konten digital hiburan seperti Tiktok, YouTube, dan Instagram yang menggeser perhatian mereka dari pembelajaran budaya, serta (3) keterbatasan pemahaman guru dalam menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) yang dapat menunjang pembelajaran inovatif.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan di tingkat sekolah dasar menghadapi tantangan sekaligus peluang baru. Salah satu pendekatan yang dapat dimanfaatkan adalah integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran. Menurut Nurazmi (2024), media digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam konteks pembelajaran budaya, video animasi menjadi salah satu media yang efektif karena menyajikan visual yang menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Menurut Elinda Umisara (2023), pemanfaatan teknologi *AI* dalam pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien dibandingkan metode tradisional.

Cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia merupakan sumber pembelajaran yang kaya akan nilai moral dan kearifan lokal. Salah satu cerita yang sangat dikenal adalah *Malin Kundang*, yang mengajarkan tentang pentingnya bakti kepada orang tua dan konsekuensi dari perilaku durhaka. Menurut Nisdayanti (2023), cerita rakyat seperti ini tidak hanya bersifat

menghibur, tetapi juga mampu mendidik siswa dalam memahami nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, menyampaikan cerita rakyat dalam bentuk video animasi yang memanfaatkan teknologi *AI* dapat menjadi pendekatan strategis dalam menumbuhkan literasi budaya.

Beberapa *AI Tools* yang dapat digunakan dalam proses pembuatan video animasi antara lain: (1) *AI Chat* untuk membantu menyusun ide dan naskah cerita, (2) *Grammarly* untuk memeriksa tata bahasa dan menghindari plagiarisme, (3) QuillBot untuk parafrase dan ringkasan, (4) *Text to Speech* untuk mengubah teks menjadi suara, (5) *Scite.ai* untuk pencarian referensi ilmiah, dan (6) *AI Image Generator* untuk membuat ilustrasi berdasarkan teks. Dalam pembuatan video animasi cerita rakyat “Malin Kundang”, penulis memanfaatkan *AI Image Generator*, *Text to Speech*, dan aplikasi *video editing* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Metode pengembangan produk yang digunakan dalam proses pembuatan video animasi cerita rakyat “Malin Kundang” ini adalah model modifikasi ADDIE (*Analysis, Design, Development, & Implementation*) (Sukarini & Manuaba, 2021), serta uji coba produk. Namun, tahap evaluasi tidak dilakukan secara formal karena keterbatasan waktu penelitian. Sebagai gantinya, penulis melakukan uji coba produk dengan melibatkan kepala sekolah dan 9 orang guru SDN 24 Ujung Gurun. Mereka diminta untuk menilai efektivitas video animasi sebagai media literasi budaya melalui pengisian kuesioner yang telah disediakan. Langkah ini bertujuan untuk menilai sejauh mana video tersebut membantu siswa dalam

memahami nilai-nilai moral dari cerita serta mengenal budaya lokal secara lebih kontekstual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat “Malin Kundang” Menggunakan Perangkat Berbasis AI Sebagai Media Literasi Budaya di SDN 24 Ujung Gurun." Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan literasi budaya siswa melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar penelitian ini, (1) Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap literasi budaya yang berdampak pada kurangnya apresiasi mereka terhadap nilai-nilai kearifan lokal; (2) Tingginya intensitas pemanfaatan konten digital hiburan seperti konten Tiktok, Youtube, Instagram, dan lain-lain di kalangan siswa yang cenderung menggeser perhatian mereka dari aktivitas pembelajaran budaya yang bermakna; (3) Keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi berbasis kecerdasan buatan (*AI*) yang menghambat optimalisasi proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini membatasi fokus pada permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap literasi

budaya yang berdampak pada kurangnya apresiasi mereka terhadap nilai-nilai kearifan lokal. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pembuatan video animasi cerita rakyat “Malin Kundang” menggunakan perangkat berbasis kecerdasan buatan (*AI*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana pemanfaatan teknologi *AI* dapat meningkatkan minat, dan pemhamaman siswa terhadap budaya lokal Minangkabau melalui media video animasi yang menarik dan edukatif..

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu: (1) bagaimana proses pembuatan video animasi cerita rakyat Malin Kundang menggunakan perangkat berbasis *AI* sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun? (2) bagaimana hasil uji coba pembuatan video animasi cerita rakyat Malin Kundang menggunakan perangkat berbasis *AI* sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun?.

1.5 Tujuan Penulisan

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penulisan makalah ini yaitu: (1) mengetahui bagaimana proses pembuatan video animasi cerita rakyat Malin Kundang menggunakan perangkat berbasis *AI* sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun? (2) mengetahui bagaimana hasil uji coba pembuatan video animasi cerita rakyat Malin Kundang menggunakan perangkat berbasis *AI* sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun?.

1.6 Manfaat Penulisan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai referensi bagi guru dalam pembuatan video animasi cerita rakyat menggunakan *AI Tools* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak di SDN 24 Ujung Gurun dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa, membantu meningkatkan minat dan pemahaman terhadap cerita rakyat melalui media visual yang menarik dan interaktif, serta memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai budaya dan moral yang terkandung dalam cerita rakyat “Malin Kundang” secara lebih sederhana dan kontekstual.
2. Bagi siswa, menjadi media pendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan materi budaya kepada siswa, sekaligus meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis *AI* untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan bermakna.
3. Bagi Mahasiswa dan Peneliti, memberikan referensi empiris mengenai efektivitas penggunaan teknologi *AI* dalam pengembangan media pembelajaran budaya, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai integrasi teknologi dalam pelestarian dan pengajaran budaya lokal di lingkungan pendidikan dasar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, proses pembuatan video animasi cerita rakyat “Malin Kundang” sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun dilakukan melalui tahapan yang sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi. (1) tahap analisis, penulis melakukan observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah, dua orang guru, dan dua siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan pentingnya media berbasis budaya lokal yang sesuai dengan karakteristik siswa; (2) Tahap desain, langkah pertama adalah menentukan konsep dan ide utama animasi berdasarkan hasil analisis, yaitu memilih cerita rakyat “Malin Kundang” karena dinilai autentik dalam merepresentasikan budaya Minangkabau sekaligus menyampaikan pesan edukatif; dilanjutkan dengan penyusunan naskah cerita yang disesuaikan dengan nilai-nilai budaya lokal dan diadaptasi dari buku “Kumpulan Cerita Rakyat Provinsi Sumatera Barat” karya Budi Nurani (2015), serta pembuatan *storyboard* yang disusun secara sistematis dalam bentuk tabel untuk memvisualisasikan alur cerita dari awal hingga akhir secara terarah; (3) Tahap pengembangan dimulai dengan pembuatan aset animasi berupa karakter, latar, dan elemen visual lainnya menggunakan aplikasi BingAI untuk menghasilkan gambar yang menarik dan sesuai konteks, kemudian dilanjutkan dengan perekaman *voiceover* menggunakan aplikasi TTSmaker untuk

memberikan suara pada narasi dan dialog setiap karakter dalam cerita, seperti Narator, Malin Kundang, Mande, dan tokoh lainnya, proses *rendering* dilakukan menggunakan aplikasi CapCut untuk menyatukan seluruh elemen menjadi video utuh dengan kualitas visual yang optimal, dan tahap *editing* mencakup penambahan *caption*, musik latar, transisi antar adegan, serta penghapusan bagian-bagian yang tidak relevan agar video tampil lebih hidup dan profesional; (4) Tahap implementasi dilakukan dengan menayangkan video dalam kegiatan pembelajaran, di mana siswa diajak untuk memahami isi cerita dan mendiskusikan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, serta melibatkan guru dan kepala sekolah untuk menilai kebermanfaatan video sebagai media pembelajaran.

Kedua, hasil uji coba produk video animasi cerita rakyat *Malin Kundang* menunjukkan respons yang sangat positif dari Kepala Sekolah dan guru-guru di SDN 24 Ujung Gurun dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,7 dan persentase kelayakan mencapai 94%, sehingga video ini masuk dalam kategori sangat baik. Aspek yang mendapatkan penilaian sempurna, yaitu 100%, meliputi daya tarik cerita, kesesuaian tema, pemanfaatan teknologi *AI*, representasi budaya Minangkabau, serta kesan umum yang menganggap video ini menghibur sekaligus mendidik. Sebagian besar aspek visual dan audio juga mendapat skor tinggi, seperti kejernihan gambar (90%), penggunaan musik dan efek suara (92%), serta pencahayaan, animasi, dan caption (92%). Meski demikian, beberapa aspek seperti kejelasan suara karakter (86%) dan ekspresi suara (90%) masih memiliki ruang untuk ditingkatkan. Secara keseluruhan, video ini dinilai sangat layak dan

efektif digunakan sebagai media pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya Minangkabau dalam cerita rakyat "Malin Kundang". Selain itu, penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam proses produksi dianggap sebagai inovasi yang mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran di era digital.

5.2 Saran

Berikut adalah saran dari penulis terhadap proses pembuatan video animasi cerita rakyat "Malin Kundang" menggunakan perangkat teknologi berbasis AI sebagai media literasi budaya di SDN 24 Ujung Gurun: (1) Penulis menyarankan agar pada pengembangan berikutnya menggunakan aplikasi *AI Image Generator*, *Text to Speech*, dan aplikasi *video editing* yang lebih canggih dengan fitur lengkap serta kualitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas visual, suara, serta hasil akhir video animasi sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik dan realistik bagi siswa; (2) Selain itu, penulis juga menekankan pentingnya optimalisasi gerakan dan efek animasi dengan memanfaatkan aplikasi editing video yang lebih baik dan lebih canggih, yang memungkinkan pembuatan animasi dengan gerakan karakter lebih halus dan variasi efek suara pendukung yang lebih beragam. Dengan demikian, diharapkan daya tarik media pembelajaran akan meningkat, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar; (3) Lebih jauh lagi, sebagai pengembangan

konten, penulis mendorong agar penelitian selanjutnya memperluas cakupan cerita rakyat atau konten budaya yang diangkat dari berbagai daerah di Indonesia. Pendekatan multikultural ini diharapkan dapat memperkaya literasi budaya siswa dengan keberagaman kearifan lokal yang lebih luas, sehingga media animasi tidak hanya fokus pada satu cerita saja, melainkan juga menumbuhkan apresiasi terhadap berbagai budaya Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, L. A., & Ramadan, Z. H. . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4790–4794. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1667>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran matematika berbasis android pada materi program linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161-170.
- Asri, S. K., & Julisman, I. (2022). Pengaruh Citra Merek dan Kualitas Produk Philips terhadap Minat Beli Konsumen pada Yogyo Garnd Majalengka. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(3), 282-287.
- Athsani Aqsa Madani, Sukriati Firman, & Hamidah Suryani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembuatan Slashquilt. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 187–190. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>
- Atika, M., & Sayekti, R. (2023). Studi Literatur Review Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Artificial Intelligence (AI) Library Information System Based on Artificial Intelligence (AI): Literatur Review. *Journal of Information and Library Science*, 14(1), 39–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.20473/pjil.v14i1.46405>
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford university press.
- Chigeza, K. (2015). Navigating Discourses of Cultural Literacy in Teacher Education. *Australian Journal of Teacher Education*, 40(11), 40. <https://doi.org/10.14221/ajte.2015v40n11.9>
- Darmawati. (2023). Metodologi Penelitian dan Analisis Masalah. Yogyakarta: Deepublish.
- Dawudi, D. A., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Jenjang SMA. *Journal of Education Research*, 5(2), 2363–2370. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1042>
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Buku Panduan Penggunaan Generative Artificial Intelligence pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ermaleli. (2015). *Budaya Alam Minangkabau Untuk SD/MI Kelas 3*. Padang: Jasa Surya.
- Evrita, Ella. (2023). Tindakan Cerdas dalam Animasi Berbasis Artificial intelligence (AI). *Pro Film Jurnal*, 4(1), 1-15. <https://journal.sae.ac.id/index.php/ProFilm/article/view/38/36>

- Fadhli, Muhibuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, 3 (1) <http://journal.ump.o.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157/144>.
- Fitri, Nurhafza (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis capcut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10 (1), 649-660. https://jurnal.iicet.org/index.php/jedu/article/download/4412/2231?utm_source=chatgpt.com
- Fitria, T. N. (2021a). Grammarly as AI-powered English Writing Assistant: Students' Alternative for Writing English. Metathesis: *Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 5(1), 65–78. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v5i1.3519>
- Fitria, T. N. (2021b). QuillBot as an online tool: Students' alternative in paraphrasing and rewriting of English writing. Englia: *Journal of Language, Education, and Humanities*, 9(1), 183–196. <https://doi.org/10.22373/ej.v9i1.10233>
- Herawati, S. S., Kurniawan, D., & Rahmanita, U. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Menggunakan Model ADDIE pada Topik Karakteristik Materi dan Perubahannya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 141-151. <https://lldikti3.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2024/11/Buku-Panduan- -Penggunaan-Generative-AI-pada-Pembelajaran-di-Perguruan-Tinggi-cetak.pdf>
- Informasi Akademik Mahasiswa. *Jom Fisip*, 3(1), 1–16.
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya Dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (1), 785-794. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Kawete, M., Gumolung, D., & Aloannis, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia Dengan Model ADDIE Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19. *Oxygenius: Journal Of Chemistry Education*, 4(1), 63-69. doi:10.37033/ojce.v4i1.374
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Jakarta: Kemendikbud. <https://repositori.kemdikbud.go.id/11625/1/cover-materi-pendukung-literasi-baca-tulis-gabung.pdf>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2023). *Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>. (10.20)
- Khoeri, I., & Iskandar Mulyana, D. (2021). Implementasi Machine Learning dengan Decision Tree Algoritma C4.5 dalam Penerimaan Karyawan Baru pada PT. Gitareksa Dinamika Jakarta. *Jurnal Sosial dan Teknologi*

- (SOSTECH), 1(7).
<https://doi.org/https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v1i7.126>
- Kurniawati, D., Asmah, S., & Nizarrahmadi, N. (2022). Gerakan Riang Literasi Budaya dengan Inovasi Video Animasi. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 7(2), 60-67. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v7i2.2688>
- Lamadang, Karmila. P. (2023). *Literasi Budaya*. PT. ADIKARYA PRATAMA GLOBALINDO. Magelang
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Maryone, R. (2021). Batu Teteruga Dan Cerita Rakyat Suku Sobey: Batu Teteruga and The Sobey Tribe Folktale. *Jurnal Penelitian Arkeologi Papua dan Papua Barat*, 13(1), 95-114
- Masita, E. (2022). *Students' Social Literacy During COVID-19 Pandemics*. The 2nd International Conference on Education.
- Naila Muna, K. , & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nisdayanti. (2023). Penggunaan Cerita Rakyat Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Pemahaman Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JSES: Jurnal Sultra Elementary School*, 4(2), 332-334. <http://ejournal.unsultra.id/index.php/JSES/article/download/165/134>
- Nurani, Budi. (2015). *Kumpulan Cerita Rakyat dari Provinsi Sumatera Barat*. Bandung: PT. Sarana Pancakarya Nusa
- Nurazmi. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 652-658. <https://ejournaljp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/1489/1177/>
- Perdama, I., & Kriswantara, G. (2021). Bahan Ajar Digital Membaca Teks Cerita Rakyat Kalimantan Tengah Bermuatan Pendidikan Karakter dan Literasi Kritis. *Sawerigading*, 27(2), 191—204. doi:<https://doi.org/10.26499/sawer.v27i2.926>
- Pertiwi, F. D., Rahman, R. M., & Lestari, D. D. (2018). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Bidang Literasi Di Desawaru Jaya. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 129. <https://doi.org/10.32832/abdidos.v2i2.170>
- Prayogo, Puput Noviani, Sudiati, Listiarini Edy, & Rofi, Moh. (2023). *Implementasi Ai Dalam Membangun Animasi Sahabat Imajiner Anak Autis Sebagai Media Pembelajaran*. LPPM Politeknik Saint Paul Sorong. <https://doi.org/10.32531/jsoscied.v6i2.728>

- Qorinasari, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 168-176. doi:<https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7321>
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Rahman, I., Syamanta, A., Abrar, M., Hutagalung, K., Aditya, E., & Rustam, M.T. (2024). Literasi Digital dalam Penelusuran Informasi pada Perpustakan untuk Siswa di SMK 8 Pab Sampali. *PUBLIDIMAS* (Publikasi Pengabdian Masyarakat), 4(2), 47–53.
- Raimukti, S. (2016). Character Modeling Film Animasi 3D Edukasi Pada Anak Anak Agar Membuang Sampah Pada Tempatnya. *e-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 577–584.
- Raimukti, S. (2016). Character Modeling Film Animasi 3D Edukasi Pada Anak-Anak Agar Membuang Sampah Pada Tempatnya Character Modeling of 3D Animation Educational Film for Children To Dispose the Trash in Its Place. 3(3), 577–584.
- Ready, A., & Rumyeni. (2016). Penggunaan Media Online sebagai Sumber
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Rusmulyani, K. (2020). Study Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan bagi Aparatur Sipil Negara Berbasis Implementasi Model ADDIE. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 5(2).
<https://doi.org/10.30998/sap.v5i2.6957>
- Shobirin, M. S. H., & Safii, M. (2020). *Pola Perilaku Pencarian Informasi Generasi Milenial*. RFM PRAMEDIA JEMBER.
<https://books.google.co.id/books?id=B10XEAAAQBAJ>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Suyanto, M. (2006). *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Penerbit Andi.
- Tukino. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus di PT. Indosat Mega Media West Regional). *Jurnal Ilmiah Informatika*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.33884/jif.v6i01.324>
- Umisara, Elinda; Fauzi, Irfan; dan Umilutfia, Nesasa. (2024). Penerapan Teknologi Ai Dalam Pendidikan: Meningkatkan Pembelajaran Dan Pengajaran Di Era Digital. *JMES: Journal of Multidisciplinary EducationalStudies*, 1(1), 6-10.
<https://jmes.pkbmtunasmandiri.sch.id/index.php/jmes/article/download/8/9/26>

- Wati, E. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada materi pencemaran lingkungan untuk siswa kelas VII SMP 67 Muhammadiyah 3 Metro [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Metro]. ePrints Universitas Muhammadiyah Metro.)
- Yasir, A. (2020). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web pada Perpustakaan Universitas Dharmawangsa. Djtechno: Jurnal of Information Technology Research, 1(2), 36–40. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v1i2.970>
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno, H. (2023). Literature Review Video Animasi Berbasis Budaya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249-255. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.815>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Zamroni, A; Fathurohman, I; dan Ahsin, A. N. (2023). Struktur dan Fungsi Cerita Rakyat “Perang Obor”Di Kabupaten Jepara. *Jurnal Ilmiah Sastra*, 1(1), 1-13.