



## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) UNTUK PEMBELAJARAN SASTRA CERITA RAKYAT DI SMP KOTA BENGKULU**

Dwi Anggeraeni<sup>1</sup>, Agus Trianto<sup>2</sup>, Nafri Yanti<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Bengkulu

Jl. WR. Supratman, Kec. Muara Bangkahulu, Kota Bengkulu 38371, Indonesia

*Corresponding email:*

anggeraeni1008@gmail.com, agustrianto17@yahoo.com, nafriyanti@unib.ac.id

Submitted: 11-Desember-2024  
Accepted : 1-Maret-2024

Published: 30 Juni 2025

DOI: 10.33369/diksa.v11i1.38759

URL: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jurnaldik>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini secara umum untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan *artificial intelligence* (AI) cerita rakyat di SMP Kota Bengkulu. Pada materi cerita rakyat semester ganjil mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Dengan populasi siswa kelas VII SMP N 3 Kota Bengkulu menggunakan sampel penelitian teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang digunakan mewakili populasi berjumlah 53 siswa. Metode penelitian yang digunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan yang diambil dari analisis kebutuhan materi, siswa dan guru. Terdapat 3 cerita rakyat Bengkulu berdasarkan analisis kebutuhan yaitu Putri Gading Cempaka, Muning Raib dan Anak Lumang. Tahap mendesain yang dirancang menggunakan aplikasi *microsoft image creator, power point, runway dan inshot*. Gambar yang digunakan memiliki kesesuaian dengan latar cerita rakyat. Tahap pengembangan dilakukan untuk penilaian dari validator ahli materi dan ahli media dengan hasil kategori layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Tahap implementasi atau pelaksanaan uji coba video pembelajaran sastra berupa cerita rakyat Bengkulu diterapkan di dalam kelas VII SMP. Tahap evaluasi yaitu tahap saran dan perbaikan mengenai video pembelajaran yaitu ada video yang berdurasi pendek. Instrumen yang digunakan angket validator ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media serta respon guru dan siswa diketahui bahwa produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar dapat membuat suasana yang tidak cepat bosan bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan siswa dalam pembelajaran fase D menyimak pada siswa kelas VII SMP.

**Kata Kunci** : Artificial Intelligence, Cerita Rakyat, Sastra, Video

### **Abstract**

*The general aim of this research is to develop learning videos assisted by artificial intelligence (AI) on folklore in Bengkulu City Middle Schools. In the odd semester folklore material for class VII middle school Indonesian language subjects. With a population of class VII students at SMP N 3 Bengkulu City, a purposive sampling technique was used as a research sample, namely the sample used represented a population of 53 students. The research method used is the ADDIE development model with 5 stages, namely the needs analysis stage which is taken from the analysis of material, student and teacher needs. There are 3 Bengkulu folk tales based on needs analysis, namely Putri Gading Cempaka, Muning Raib and Anak Lumang. The design stage was designed using the Microsoft Image Writer, Power Point, Runway and Inshot applications. The images used are in accordance with the folklore setting. The development stage was carried out for assessment by material expert validators and*

## **Dwi Anggeraeni**

*Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran Sastra Cerita Rakyat di SMP Kota Bengkulu*

*media experts with the results being categorized as suitable for use with slight revisions. The implementation stage or trial implementation of literary learning videos in the form of Bengkulu folklore was implemented in class VII of junior high school. The evaluation stage is the stage of suggestions and improvements regarding learning videos, namely there are short videos. The instruments used were validator questionnaires from material experts, media experts, teacher and student responses. Based on validation results from material experts, media experts as well as teacher and student responses, it is known that the product produced in the form of learning videos can help teachers in the learning process so that they can create an atmosphere that does not get bored quickly for students. Based on the research results, it can be concluded that this learning video is declared suitable for use by students in phase D listening learning for class VII junior high school students.*

**Keywords:** *Artificial Intelligence, Folklore, Literature, video*

### **PENDAHULUAN (INTRODUCTION)**

Pembelajaran sastra di sekolah menengah pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian siswa serta menanamkan nilai-nilai budaya lokal. Salah satu bentuk karya sastra memiliki pesan moral dan nilai budaya adalah cerita rakyat. Namun, pembelajaran sastra cerita rakyat di SMP sering menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik, rendahnya minat baca siswa, dan keterbatasan waktu guru untuk mengajarkan materi secara interaktif. Salah satu cara untuk menguatkan nilai-nilai pendidikan karakter adalah melalui cerita rakyat. Menurut (Asnawi, 2020) menyatakan bahwa cerita rakyat dapat menjadi alat pendidikan bagi anak-anak. Cerita rakyat dari masyarakat Timor yang selama ini kurang didokumentasikan dengan baik sekarang mulai dihargai, diteliti, dan nilai-nilai kearifan lokalnya digali.

Menurut Asriati (2012), kearifan lokal dapat menjadi modal utama bagi masyarakat untuk membangun diri mereka sendiri tanpa merusak tatanan sosial-budaya yang sesuai dengan lingkungan alam mereka. Sependapat dengan itu menurut (Thoyyibah dkk, 2017), cerita rakyat adalah cerita yang lahir dan berkembang di masyarakat, yang di dalamnya terkandung nilai dan norma yang dipatuhi oleh masyarakatnya. Selain itu, pengembangan kearifan lokal secara sistemik dan sistematis dapat memperkaya dan memperkuat identitas budaya nasional. Kemajuan teknologi, khususnya kecerdasan buatan (AI), memberikan peluang untuk mengatasi tantangan ini. *Artificial intelligence* (AI) dapat digunakan untuk menghasilkan video interaktif berbasis cerita rakyat yang dapat membuat rasa tidak cepat bosan dan membantu mendukung pemahaman mereka terhadap isi cerita.

Menurut Putu Darma dkk (2023), video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi AI, pembuatan video cerita rakyat Bengkulu dapat diperkaya dengan visualisasi gambar, narasi suara, serta elemen interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Cerita rakyat dalam pembelajaran kelas VII SMP terletak pada nilai-nilai pelajaran yang dapat diambil, baik yang positif maupun negatif. Oleh sebab itu, pengembangan video pembelajaran berbasis AI menjadi penting sebagai media inovatif untuk pembelajaran sastra cerita rakyat di SMP Kota Bengkulu. Hal ini bertujuan menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis cerita rakyat memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP dengan memanfaatkan teknologi *artificial intelligence* (AI). Teknologi ini memungkinkan pengembangan video pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik, sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis, mengurangi rasa bosan, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan serta bermakna bagi siswa.

## **METODE (METHODS)**

### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research and development* (R&D) pengembangan dari model ADDIE. Menurut Sugiyono, (2019) metode penelitian *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan ADDIE ada lima tahap pengembangan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *microsoft image* sebagai gambar visual. Kemudian, data cerita rakyat yang dikumpulkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru.

### **B. Tempat dan Pelaksanaan Uji Coba Produk**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu lokasinya Tambak Padang, JL. Iskandar, No. 474, Tengah Padang, Kec. Teluk. Segara, Kota Bengkulu, Bengkulu 38114 dan waktu penelitian pada bulan September 2024 pada siswa kelas VII SMP.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas VII SMP N 3 Kota Bengkulu berjumlah 129 siswa dengan *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu menurut (Sugiyono, 2021). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* karena sesuai untuk digunakan penelitian kuantitatif dengan tujuan utama untuk menghasilkan sampel yang dianggap mewakili populasi yaitu mengambil sampel berjumlah 53 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan model pengembangan Addie. Menurut (Rahma, 2018) Sumber data untuk pengembangan media video dengan mengumpulkan cerita rakyat berdasarkan analisis kebutuhan siswa.

### **D. Instrumen**

Instrumen penelitian yang digunakan data berupa angket. Data angket ini dari penilaian validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan data angket dengan menggunakan rumus skala likert. Adapun skor angket dan penilaian hasil angket untuk validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa yaitu sebagai berikut

Tabel 1 Skor Angket

No	Jenis Jawaban	Skor
1	Sangat Sesuai	5
2	Sesuai	4
3	Cukup Sesuai	3
4	Tidak Sesuai	2
5	Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber : Sugiyono (2006)

Tabel 2 Penilaian Hasil Angket

No	Kategori	Nilai
1	Sangat Tinggi	84-100
2	Rendah	68-83
3	Sedang	52-67
4	Tinggi	36-51
5	Sangat rendah	1-35

Sumber : Sugiyono (2006)

**HASIL (FINDINGS)**

Hasil dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE ada lima tahap pengembangan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi yaitu sebagai berikut

**A. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan terdiri dari kebutuhan materi, kebutuhan guru serta kebutuhan siswa. Dalam proses pengembangan video pembelajaran terdapat beberapa kebutuhan yang diperlukan antara lain :

**1. Analisis Kebutuhan Materi**

Pada tahapan ini peneliti mencari informasi tentang kebutuhan materi kelas VII SMP tentang pembelajaran cerita rakyat. Guru masih mengalami kendala keterbatasan untuk menjelaskan tentang cerita rakyat Bengkulu dalam bentuk video pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka siswa kelas VII SMP capaian pembelajaran pada Fase D yaitu ada elemen menyimak. Adapun mengapa cerita rakyat menjadi video pembelajaran yang dibuat peneliti yaitu karena terkait materi ini ada pada siswa kelas VII materi semester 1 yang berhubungan dengan sastra. Cerita rakyat Bengkulu dapat menjadi bahan pembelajaran lokal yang bisa siswa gunakan agar siswa mengetahui dan tidak melupakan tentang cerita lokal di daerah Bengkulu tempat mereka tinggal. Karena keterbatasan juga dalam bentuk media untuk guru memberikan atau memperkenalkan cerita rakyat Bengkulu yang masih mengalami keterbatasan.

**2. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa**

Analisis kebutuhan guru dan siswa diambil melalui data angket. Angket yang digunakan angket tertutup dan terbuka. Adapun isi dalam angket ini yaitu identitas responden (nama, jenis kelamin, usia, asal sekolah), petunjuk pengisian dalam bentuk skor penilaian menggunakan rentang 5 skala untuk angket tertutup, pertanyaan meliputi tentang video cerita rakyat Bengkulu.

**B. Tahap desain**

Desain video cerita rakyat ini bertujuan untuk merancang proses pengembangan cerita rakyat Bengkulu untuk siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu sebagai berikut pemilihan cerita rakyat ini diambil berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa tentang cerita rakyat lokal dari Provinsi Bengkulu. Dengan menggunakan cerita rakyat Bengkulu menjadi tujuan peneliti membuat desain video. Adapun cerita rakyat Bengkulu yang dipilih yaitu Putri Gading Cempaka, Muning Raib dan Anak Lumang

**C. Tahap Pengembangan Video Cerita Rakyat**

Pengembangan video cerita rakyat ini dilakukan setelah tahap mendesain rancangan cerita rakyat Bengkulu. Kemudian, dalam proses pengembangan peneliti

## Dwi Anggeraeni

*Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran Sastra Cerita Rakyat di SMP Kota Bengkulu*

meminta bantuan penilaian dari para ahli. Untuk validator dalam penilaian ini memiliki gelar minimal S-2, adapun ahli materi yang terkait pada cerita rakyat yaitu ahli pembelajaran sastra dari dosen FKIP Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia dan ahli media dari Kantor Bahasa Bengkulu. Dengan hasil penilaian dari validator ahli materi yaitu 94% dalam kategori valid/layak untuk digunakan di lapangan dengan sedikit revisi dan validator ahli media yaitu 90% dalam kategori valid/sangat sesuai dan layak untuk digunakan di lapangan dengan sedikit revisi.

### D. Tahap Implementasi

Implementasi merupakan pelaksanaan uji coba yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu dengan 53 sampel siswa. Adapun yang ditampilkan ini video cerita rakyat Bengkulu yaitu cerita rakyat Putri Gading Cempaka, cerita rakyat Muning Raib, cerita rakyat Anak Lumang. Penayangan cerita rakyat ini dilakukan di dalam kelas dengan beberapa tahapan. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti dengan mengatur jadwal terlebih dahulu bersama guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3 Kota Bengkulu. Penelitian dilakukan di dua kelas, yaitu kelas VII-2 dan VII-5, dengan total 53 siswa sebagai sampel yang dipilih melalui teknik purposive sampling, karena dianggap sudah cukup mewakili populasi yang ada. Penelitian ini berlangsung pada bulan September hingga Oktober 2024, dilaksanakan pada hari yang berbeda untuk masing-masing kelas. Saat memasuki ruang kelas, peneliti membawa serta alat pendukung pembelajaran seperti infocus, laptop, dan speaker dari rumah, serta bahan berupa tiga video cerita rakyat yang telah dipilih berdasarkan analisis kebutuhan sebelumnya. Video yang digunakan adalah cerita rakyat Bengkulu yaitu Putri Gading Cempaka, Muning Raib, dan Anak Lumang.

Kegiatan pembelajaran dimulai seperti biasa, dengan siswa mengucapkan salam dan membaca doa sebelum pelajaran berlangsung. Peneliti kemudian mengabsen siswa dan memberikan penjelasan singkat mengenai pengertian, ciri-ciri, dan struktur cerita rakyat. Setelah alat dan bahan dipersiapkan, peneliti menayangkan ketiga video cerita rakyat tersebut secara berurutan. Siswa diminta untuk menyimak tayangan video dengan durasi kurang lebih 20 menit. Setelah itu, peneliti membagikan soal latihan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap cerita yang telah disimak, yang mencakup pertanyaan tentang isi cerita, ciri-ciri, struktur, serta pesan moral yang terkandung dalam masing-masing cerita. Siswa merespon pertanyaan dengan menjawab secara lisan dan sebagian menuliskannya di buku tulis masing-masing. Diskusi yang berlangsung selama kegiatan membuat siswa lebih memahami dan mengenali kekayaan budaya lokal melalui cerita rakyat Bengkulu. Selanjutnya, peneliti membagikan angket untuk mengukur respons siswa terhadap video yang telah ditampilkan, dan angket tersebut dikumpulkan ke meja guru. Sebelum mengakhiri kegiatan, peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa atas partisipasi mereka serta menjelaskan bahwa video cerita rakyat Bengkulu ini dapat menjadi sumber tambahan dalam pembelajaran dan penguatan identitas budaya lokal. Peneliti juga membagikan tautan YouTube untuk mengakses video tersebut, yaitu:

Tabel 3. Tautan Produk

No	Judul	Tautan
1	<i>Putri Gading Cempaka</i>	<a href="https://youtu.be/jMx9VG01IWY?si=sC93QNkqvqzSLYQ-">https://youtu.be/jMx9VG01IWY?si=sC93QNkqvqzSLYQ-</a>
2	<i>Cerita Anak Lumang</i>	<a href="https://youtu.be/hf2VUyYNz4I?si=a6aNQjw200tKgQQ-">https://youtu.be/hf2VUyYNz4I?si=a6aNQjw200tKgQQ-</a>
3	<i>Muning Raib</i>	<a href="https://youtu.be/jMx9VG01IWY?si=sC93QNkqvqzSLYQ-">https://youtu.be/jMx9VG01IWY?si=sC93QNkqvqzSLYQ-</a>

Kegiatan diakhiri dengan salam penutup dan harapan agar siswa semakin mengenal serta mencintai cerita rakyat daerah mereka sendiri.

Berdasarkan hasil angket respon siswa diatas maka, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki total nilai sangat tinggi yaitu berjumlah 41 orang siswa, dari rentang nilai 84-100. Nilai kategori tinggi yaitu berjumlah 9 siswa dari rentang Baik nilai 71-83. Nilai kategori sedang yaitu berjumlah 3 siswa dari rentang nilai 58 dengan 2 siswa dan 63 dengan 1 siswa. Nilai secara keseluruhan berjumlah 4705 dengan hasil akhir 88,77% dalam kategori validitas sangat tinggi/ sangat baik Dalam kategori sangat tinggi ini hasil secara keseluruhan dari angket respon siswa dan mendapat respon sangat baik dari siswa untuk digunakan video pembelajaran cerita rakyat Bengkulu ini.

## **E. Evaluasi**

Siswa berdasarkan dari hasil penelitian dilihat pada tahap evaluasi dengan menggunakan video berbantuan AI ini menarik perhatian di dalam kelas untuk berfokus pada video yang ada di depan kelas. Antusias siswa untuk bertanya-tanya dengan adanya penayangan video yang diberikan ini, siswa juga berfantasi mengenai gambar karakter yang diilustrasikan. Guru juga menyampaikan hal yang demikian bahwa dengan adanya video bergambar akan membuat siswa berpikir mengenai cerita yang digambarkan. Salah satunya cerita Putri Gading Cempaka yang cantik jelita. Perbedaannya menggunakan konteks audio visual membuat siswa lebih memahami teks yang diceritakan seperti apa. Siswa dapat tergambar mengenai cerita dan musik yang digunakan juga membuat siswa mengetahui lagu lokal dari Bengkulu.

## **PEMBAHASAN (DISCUSSION)**

Berdasarkan hasil pengamatan menurut Branch (2009), terdapat lima langkah dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Uji coba produk ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu. Media yang dikembangkan berupa video yang menyajikan cerita rakyat Bengkulu, yang dipilih berdasarkan analisis kebutuhan yang diisi oleh siswa sebelum proses pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengambil beberapa sampel yang mewakili populasi. Pengambilan sampel ini, diperoleh data tentang tiga cerita rakyat Bengkulu. Pertama, cerita Putri Gading Cempaka karena mereka pernah mendengar cerita tersebut sebelumnya, ada yang hanya mendengar saja karena merasa tidak asing. Kedua, beberapa siswa menjawab cerita Muning Raib, dengan alasan mereka berasal dari daerah Rejang Lebong dan tidak asing dengan cerita tersebut, serta ada bukti tentang keberadaan Bukit Kaba di sana. Ketiga, ada siswa menjawab cerita Anak Lumang karena mereka pernah tinggal di Bengkulu Utara dan mendengar cerita tersebut. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ini, peneliti memutuskan untuk memilih ketiga cerita tersebut. Meskipun demikian, siswa masih merasa bingung ketika ditanya mengenai cerita rakyat yang ada di Bengkulu.

Tahap desain dilakukan sesuai dengan cerita rakyat yang telah dipilih berdasarkan analisis kebutuhan. Peneliti mendesain tiga video cerita rakyat Bengkulu, masing-masing dengan durasi yang berbeda. Video-video tersebut dilengkapi dengan suara penjelasan, teks di bawahnya, lagu lokal Bengkulu, efek suara ketegangan, serta pesan dan nilai yang terkandung dalam cerita, ditambah dengan situasi lain yang mendukung proses pembuatan video. Sumber informasi diperoleh dari buku (Saksono, 2005) mengenai cerita Putri Gading Cempaka, serta dari informan (Anderi dkk, 2008) dan (Nofiyanti, 2024). Beberapa kendala yang dihadapi termasuk keterbatasan gambar dan aplikasi, serta kurangnya kesesuaian gambar dengan cerita. Aplikasi yang

## **Dwi Anggeraeni**

*Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran Sastra Cerita Rakyat di SMP Kota Bengkulu*

digunakan dalam merancang video antara lain *microsoft image* (untuk sumber gambar karakter dan suasana), *powerpoint* (untuk memindahkan gambar ke slide dan menggabungkan karakter dalam satu file, kemudian menambahkan tulisan), *runway (mengedit beberapa gambar bergerak)* dan *InShot* (untuk menyalin, mengedit, serta menyatukan gambar-gambar menjadi satu video, kemudian menambahkan audio). Hasil akhirnya adalah menghasilkan video pembelajaran cerita rakyat Bengkulu.

Pada tahap pengembangan, peneliti meminta bantuan dari ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian. Penilaian dilakukan dengan data berupa angket kemudian dijumlahkan menggunakan rumus skala likert dan hasil akhirnya menunjukkan bahwa ahli materi memberikan validitas sebesar 94%, yang berarti sangat tinggi/sangat baik, sementara ahli media memberikan validitas sebesar 90%, juga tergolong sangat tinggi/sangat baik. Secara keseluruhan, komentar yang diberikan sangat positif, dan video tersebut dinyatakan layak digunakan di lapangan dengan beberapa revisi.

Tahap Implementasi dilakukan setelah proses penilaian selesai dan video dinyatakan layak untuk diuji coba pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu. Implementasi dilakukan di dua kelas pada tingkat yang sama. Pada saat implementasi, peneliti menyiapkan peralatan seperti infocus, laptop, dan speaker, serta bahan berupa tiga video cerita rakyat Bengkulu. Selama pemutaran video, perhatian siswa terfokus pada tayangan yang membuat mereka lebih tertarik dan tidak mudah cepat bosan. Setelah menonton video, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket respons terhadap video yang telah disimak. Hasil angket menunjukkan bahwa respon guru mencapai 96% dengan kategori validitas sangat tinggi/sangat baik, sementara respon siswa mencapai 88,77% dengan kategori validitas sangat tinggi/sangat baik.

Tahap akhir adalah tahap evaluasi, yang dilakukan setelah semua tahapan lainnya selesai. Evaluasi diperlukan untuk menyelesaikan proses pengembangan model ADDIE. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, video cerita rakyat Bengkulu secara keseluruhan dinilai baik dan efektif. Hal ini juga tercermin dari hasil angket yang diisi oleh ahli media, ahli materi, serta respon dari guru dan siswa. Selama implementasi, siswa merasakan dampak positif dari pembelajaran menggunakan video; mereka tidak cepat merasa bosan di kelas, dan waktu terasa berjalan lebih cepat. Siswa menyimak dengan baik dan mendengarkan cerita rakyat Bengkulu dengan penuh perhatian. Meskipun demikian, ada beberapa koreksi, seperti durasi cerita yang terlalu singkat, meskipun masih dapat dipahami, karena terkait dengan terbatasnya waktu pelajaran. Selain itu, ada kendala teknis, yakni suara dari speaker yang kurang terdengar jelas karena volumenya terlalu kecil.

Berdasarkan tahapan yang sudah dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Maka, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dalam bentuk cerita rakyat Bengkulu ini dapat membantu siswa dalam mengetahui dan memahami tentang budaya lokal tempat siswa tinggal yaitu Bengkulu. Dengan diperkenalkannya cerita dalam bentuk video menarik perhatian siswa yang tidak cepat belajar di dalam kelas. bagi seorang guru juga dapat diberikan masukan untuk bisa menggunakan media dalam pembelajaran walaupun memang masih ada keterbatasan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian relevan yang menyatakan bahwa teknologi sangat mendukung efektifitas proses pembelajaran {Formatting Citation}.

Salah satu solusi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang cerita rakyat. Untuk hasil data penilaian dari validator ahli materi 94% berkategori sangat baik, validator ahli media 90% berkategori sangat baik, respon guru 96% berkategori sangat

baik dan respon siswa 88,77% berkategori sangat baik digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu.

### **KESIMPULAN DAN SARAN (CONCLUSION AND SUGGESTION)**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu tahap pertama analisis kebutuhan yang diambil dari dua analisis yaitu analisis materi tentang cerita rakyat pada semester 1 siswa kelas VII SMP dan analisis kebutuhan siswa dan guru diambil melalui data angket yang hasilnya mengalami keterbatasan video cerita rakyat Bengkulu. Tahap kedua desain yang dibuat berdasarkan pemilihan cerita rakyat yaitu cerita rakyat Putri Gading Cempaka, Anak Lumang, dan Muning Raib dengan menggunakan aplikasi untuk gambar yaitu *microsoft image creator*, *power point*, *runway*, dan *inshot*. Tahap ketiga pengembangan dilakukan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Tahap keempat implementasi dengan uji coba produk berupa video pembelajaran tentang cerita rakyat Bengkulu di kelas VII SMP. Tahap kelima evaluasi yang dilakukan untuk dapat menjadi bahan masukan bagi peneliti

Pengembangan media video pembelajaran berbasis cerita rakyat untuk siswa kelas VII di SMP N 3 Kota Bengkulu merupakan salah satu bentuk inovasi untuk dapat menarik perhatian menghilangkan rasa bosan di dalam kelas bagi siswa dan memberikan ilmu pengetahuan mengenai cerita rakyat Bengkulu pembelajaran Bahasa Indonesia. Video ini tidak hanya memperkenalkan budaya lokal, tetapi juga menanamkan rasa cinta tanah air dan nilai-nilai moral melalui pendekatan visual yang interaktif dan menarik. Dengan penerapan dan evaluasi yang tepat, media ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Untuk dapat menumbuhkan rasa cinta tentang daerah lokal di era perkembangan digital pada saat ini. Guru juga dapat memanfaatkan media ini meskipun ada keterbatasan alat dan bahan. Hal ini bisa menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai cerita rakyat. Hasil penilaian menunjukkan bahwa validator ahli materi memberikan nilai 94% (sangat baik/Layak), validator ahli media memberikan nilai 90% (sangat baik.Layak), respon guru mencapai 96% (sangat baik), dan respon siswa sebesar 88,77% (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini, maka dapat diajukan saran yaitu manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas mengenai cerita rakyat. Kebutuhan media lokal yang masih terbatas dan belum banyak diketahui menjadikan media pembelajaran dalam bentuk video ini berguna agar siswa dapat mengetahui bahwa di daerah Bengkulu terdapat cerita yang dapat siswa simak dan dipelajarinya. Untuk guru dapat membantu dan memanfaatkan teknologi AI dalam bentuk video. Manfaat bagi siswa yaitu mengetahui cerita rakyat dalam bentuk video dari daerah Bengkulu dan juga ada lagu lokal daerah. Siswa juga dapat terbantu dalam proses pembelajaran agar tidak cepat bosan di dalam kelas. Terdapat pesan moral dalam setiap video yang mereka lihat itu berguna untuk pengetahuan mereka agar tidak melupakan cerita di Provinsi Bengkulu terutama di daerah tempat tinggalnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi. (2020). Kategori dan Fungsi Sosial Teks Cerita Rakyat Masyarakat Banjar Hulu: sebagai Pengukuh Warisan Kebudayaan Lokal Bangsa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9 (3), 212–221.
- Asriati, N. (2012). Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 3 (2), 106–119.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Bulan, A., & Hasan, H. (2020). Analisis Nilai Pendidikan Karakter dalam Kumpulan Dongeng Suku Mbojo. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i1.11>
- Hari, Y. R. & S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE*. Penerbit Lembaga Academia & Research Institute.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kirani, G. B. T. (2022). Kajian Sastra Anak : Analisis Nilai Personal Cerita Rakyat Timun Emas. *Jurnal Arkhais*, 13(1), 29–36.
- Kusmiatun, A. (2018). Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Materi Pembelajaran Bipa: Mengusung Masa Lalu Untuk Pembelajaran Bipa Masa Depan. *Diksi*, 26(1), 24–28.
- Kurniawan, Anderi dkk. 2008. Folktales. Muning Raib. Informan
- Lutvaidah, U. 2016. Pengaruh Metode dan Pendekatan Pembelajaran terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*,
- Marjuki. (2020). *Model Pembelajaran Paikem Berbasis Pendekatan Saintifik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Marta, R. D. (2016). Jurnal Teknologi Informasi Dan komunikasi. *Jurnal Internasional Ti2*, 5(1), i–viii.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33.
- Namang, M. A. J., & Riyandari, A. (2019). *Problematika Sastra Anak yang Berasal dari Cerita Rakyat*. 12, 290–297. <https://doi.org/10.33810/274184>
- Nur Fitria Ningsih, Sugiarti, Fisnia Pratami, & Zulaikah. (2023). Analisis Struktural Cerita Rakyat Komerling Seharuk Karya Usman Nurdin. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.30599/spbs.v5i1.2142>
- Nurgiyantoro. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Universitas Gadjah Mada.
- Nurgiyantoro, B. (2004). Sastra Anak Persoalan Genre. *Journal UGM*, 16(2), 107–112.
- Nurjannah. (2018). Analisa Kebutuhan Sebagai Konsep Dasar Dalam Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di MAN Curup. *Jurnal Bahasa Arab*, 2, 1.
- Nofiyanti. 2024. Anak Lumang Bengkulu Utara. Informan
- P, Saksono. 2005. Putri Gading Cempaka. Jakarta Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- Rahma, A. Z. (2018). BAB III Objek dan Metode Penelitian. *Journal of Chemical*

## **Dwi Anggeraeni**

*Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Artificial Intelligence (AI) untuk Pembelajaran Sastra Cerita Rakyat di SMP Kota Bengkulu*

- Information and Modeling*, 53(147), 1689–1699.
- Rejo, U. (n.d.). Problematika Pembelajaran Sejarah Sastra di Kampus Wilayah Perbatasan Negara Kesatuan Republik Indonesia-Republik Demokratik Timor Leste". Diglosia. *Jurnal Kajian Bahasa*.
- Sadiman dkk. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman dkk. (2014). *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. CV Rajawa.
- Sakila, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Sholahunnisa, Awalia dan Nur Hanifah Insani. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis *Computing Dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sulistiani, H., Dwi Putra, A., Rahmanto, Y., & Bagus Fahrizqi, E. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal Of Technology And Social For Community Service (JTSCS)*, 2(2), 160–166.
- Sumiyadi. (2016). Revitalisasi Novel Burak Siluman Karya Mohammad Ambri ke dalam Cerpen Burak Siluman Karya Ajib Rosidi. *Jurnal Literasi*, 15, 2.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Nisah Turrahmi dkk. 2018 Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point Pada Materi Objek IPA Dan Pengamatannya Untuk SMP Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*
- Thoyyibah, H., Bahasa Jawa, J., Bahasa Dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2017). Piwulang Jawi: *Journal Of Javanese Learning And Teaching Buku Mendongeng Cerita Rakyat Grobogan Sebagai Pengayaan Materi Cerita Rakyat Di Smp. Piwulang Jawi*, 5(2), 26–32.
- Yanti, N., Sunendar, D., & Mulyati, Y. (2024). *Systematic , active , contextual , technological , integrative ( SAKTI ) framework in the development of critical listening teaching materials*. 9(1), 102–115.