

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN CONTEXTUAL ORAL LANGUAGE SKILLS SEBAGAI IMPLEMENTASI REVOLUSI INDUSTRI 5.0

Puan Suri Mira Annisa ¹⁾, Rafika Dewi Nasution ²⁾, Ade Aini Nuran ³⁾, Nazly Yusuf ⁴⁾
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia ^{1,2,3,4)}

Corresponding Author:

puansuri@unimed.ac.id ¹⁾, rafikadewi@unimed.ac.id ²⁾, adeaini@unimed.ac.id ³⁾,
nazly5585@gmail.com ⁴⁾

Abstrak

Revolusi Industri 5.0 adalah evolusi dari Revolusi Industri 4.0, yang semakin berkembang menuntut orang untuk dapat menggunakan semua teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang menggunakan Artificial Intelligence (AI) untuk mengajar Contextual Oral Language Skills. Metode penelitian dan pengembangan (RnD) digunakan untuk membuat produk baru, memperbaiki produk, dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi AI. Tahapan RnD mencakup pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan produk akhir. Sebagai subjek penelitian, 23 siswa menerima angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kesulitan saat menggunakan media suara untuk berbicara Bahasa Inggris. Hal ini terutama disebabkan oleh kurangnya kegiatan berlatih berbicara yang diberikan selama proses belajar mengajar. Media yang lebih interaktif dan menarik juga diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Akibatnya, penulis mengembangkan media video animasi AI berdasarkan proses penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi AI yang telah divalidasi oleh ahli dan menerima nilai rata-rata akhir sebesar 95% sangat cocok untuk digunakan oleh mereka yang belajar berbicara bahasa Inggris.

Kata Kunci: Revolusi Industri 5.0, Media Pembelajaran, Video Artificial Intelligence (AI), Pembelajaran Contextual Oral Language Skills

Abstract

The era of Industrial Revolution 5.0 is a continuation of the previous era, namely 4.0, which in its development requires humans to utilize all technological devices. This research aims to develop Artificial Intelligence (AI) video-based learning media for learning Contextual Oral Language Skills. This research uses the Research and Development (RnD) method, which is a method or step to create new products, improve products, and test the effectiveness of AI Animation Video-based learning media. With the development stages, namely, data collection, product design stage, design validation stage, design revision stage, and final product stage. Data was collected through a questionnaire given to 23 students as research subjects. The results of this study found that most students still find it difficult to speak English using audio media mainly due to the lack of activities to practice speaking given during the teaching and learning process. In addition, more interactive and interesting media is needed to improve the learning process in the classroom. Therefore, the author developed AI Animation Video media based on the steps in the research. The result of this research is an AI Animated Video that has been validated by experts and obtained a final average score of 95%, indicating that it is highly qualified to be used in learning English speaking skills.

Keywords: Industrial Revolution 5.0, Learning Media, Artificial Intelligence (AI) Video, Contextual Oral Language Skills Learning

PENDAHULUAN

Universitas dan tenaga pendidik memiliki peran sangat penting untuk perkembangan menuju Era 5.0. Revolusi Industri 5.0 adalah lanjutan dari era sebelumnya dan mengintegrasikan teknologi ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan.

Untuk mencapai hal ini, guru harus belajar bagaimana menggunakan teknologi dan membutuhkan infrastruktur dan sumber daya pendidikan yang memadai (Lee et al.,

History:

Received : 25 Januari 2024
Revised : 10 Maret 2024
Accepted : 30 Juli 2024
Published : 28 Agustus 2024

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



2020). Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada satu sumber, seperti buku; guru harus belajar menggunakan aplikasi dan media berbasis teknologi.

Aplikasi sebagai alat pendidikan adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan. Salah satunya dengan menggunakan Aplikasi Kecerdasan Buatan (AI). Sebelumnya, teknologi kecerdasan buatan hanya digunakan untuk aplikasi umum seperti robotika, game, terjemahan bahasa, sistem ahli, dan sebagainya.

Namun, AI adalah kemampuan mesin untuk melakukan tugas yang dianggap serupadengan kecerdasan manusia (Zaenuddin, 2023). AI berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan manusia dan membantu pendidik melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Selain itu, fiturnya yang beragam dan menarik memungkinkan AI untuk mendorong peserta didik untuk lebih aktif berinteraksi satu sama lain. Ada kemungkinan bahwa penggunaan aplikasi ini akan menghasilkan pembelajaran yang memenuhi standar abad ke-21, yaitu keterampilan empat C: berfikir kreatif, kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil rubrik penilaian mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris stambuk 2023 yang mengambil matakuliah Receptive Oral Language Skills memiliki persentase capaian skor 60 dalam pronunciation akan tetapi masih rendah dalam intonasi 50, kesesuaian tata Bahasa 50 dan kelancaran 50. Hal ini menyebabkan mahasiswa kaku dan tidak berani untuk memulai berbicara karena tidak mengetahui arti dari kosakata tersebut dan tidak sesuai dengan tata Bahasa. Begitu juga media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu masih menggunakan media buku dan audio. Sehingga kegiatan pembelajaran hanya mendengarkan audio, kemudian menjawab soal- soal yang ada di dalam modul.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi AI sangat bagus dilakukan dalam meningkatkan pembelajaran di perguruan tinggi terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

A. Revolusi Industri 5.0

Perkembangan teknologi digital akan mendorong transformasi ekonomi dan masyarakat dalam Revolusi Industri 5.0 (Staiku, 2023). Perusahaan meningkatkan daya saing mereka dengan menggabungkan teknologi dan keahlian manusia di era revolusi ini. Kolaborasi manusia-mesin dapat meningkatkan efisiensi, inovasi, dan pemenuhan permintaan pelanggan.

Selain itu, revolusi industri 4.0 dan 5.0 sangat membantu pendidikan Indonesia. Salah satunya adalah inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan siswa belajar tanpa mengenal waktu, tempat, atau ruang.

Akan tetapi, secara keseluruhan, Revolusi Industri dominan menguntungkan pendidikan dengan memberi siswa keterampilan yang lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran, dan memfasilitasi pembelajaran sepanjang masa. Sistem pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi dan mempersiapkan siswa untuk keterampilan yang dibutuhkan dalam era digital untuk mencapai keberhasilan.

B. Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan, menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002:3) adalah orang, materi, atau kejadian yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung atau mempermudah penyampaian materi. Manfaat lain penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk mendorong minat baru, meningkatkan interaksi, dan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien.

C. Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence (AI) adalah kemampuan komputer atau robot untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia melalui kecerdasan alaminya. Kecerdasan manusia dianggap sebanding dengan kecerdasan buatan ini. Salah satu manfaat utama penggunaan AI adalah peningkatan produktivitas dan efisiensi dalam berbagai industri, menurut Ajeng Hanifah (2023). AI dapat memproses data dengan cepat dan akurat, menemukan pola yang sulit untuk manusia, dan menggunakan analisis data yang mendalam untuk membuat keputusan.

AI dapat membantu bekerja sama dan mengontrol pembelajaran di sekolah. Di masa depan, Rizqita (2024) mengklaim bahwa kecerdasan buatan akan menghasilkan pembelajaran yang presisi, yaitu pembelajaran yang mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta perilaku atau kebiasaan sehari-hari.

Kemampuan yang tidak dapat ditiru oleh AI, seperti kecerdasan emosional, kreativitas, dan empati, harus dikembangkan oleh manusia untuk mengimbangi kecerdasan AI. Mengembangkan kreativitas dapat meningkatkan inovasi dan keterampilan. Oleh karena itu, memanfaatkan AI dalam pembelajaran adalah cara untuk memasukkan teknologi ke dalam pekerjaan dan meningkatkan kinerja.

D. Video Animasi AI

Teknologi yang dikenal sebagai video dapat menangkap, merekam, memproses, dan menata ulang gambar untuk bergerak. Video dapat berupa gambar objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alami atau suara yang sesuai, seperti yang terlihat dalam film, televisi, atau media non-komputer lainnya.

Media video animasi adalah jenis media visual audio yang menggabungkan kumpulan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan suara untuk memberikan kesan hidup.

E. Pembelajaran Contextual Oral Language Skills dengan Menggunakan video animasi (AI)

Selain peran peserta didik dan teknologi, tenaga pendidik yang profesional dan berkompeten juga akan sangat berpengaruh untuk masa depan pendidikan dunia di era revolusi industri 5.0. Tenaga pendidik di era society 5.0 harus memiliki keterampilan yang baik terutama dibidang digital dan juga berpikir kreatif. Seorang dosen dituntut untuk lebih inovatif dan dinamis dalam mengajar di kelas. Oleh karena itu pemanfaatan Internet, Virtual dan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran sangat diperlukan.

Video Animasi AI merupakan aplikasi video yang mampu mengemas bahan ajar dalam sebuah rangkaian animasi gambar atau suara sehingga membuat kesan menarik bagi siswa. Pembelajaran berbasis video AI ini menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Media ini akan memberikan nuansa baru yang mampu membangkitkan motivasi dan kreativitas mahasiswa serta dapat mendorong keterampilan berbicara sesuai dengan aspek-aspek seperti pronunciation, fluency, intonation dan expression. Oleh sebab itu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video AI dalam pembelajaran Contextual Oral Language Skills diharapkan dapat menuntut mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan Berbahasa Inggris.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan membuat barang yang dapat membantu proses pembelajaran. Dalam kasus ini, peneliti sedang mengembangkan produk yang terdiri dari media video animasi yang dibuat oleh kecerdasan buatan. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau R&D. Penelitian dan pengembangan adalah penyempurnaan terhadap produk baru

maupun yang telah ada, menurut Sugiyono (2015:407), dan Sukmadinata (2005:164) menyatakan bahwa "Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut."

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan atau langkah pengembangan model Borg dan Gall (2003) dengan 6 tahapan: 1. Tahap Pengumpulan Data , 2. Tahap Analisis Data, 3. Tahap pengembangan produk, 4. Tahap Validasi dan Uji lapangan, 5. Tahap Revisi, 6. Tahap Akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan atau langkah pengembangan model Borg dan Gall. Penerapan langkah-langkah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah atau tahapan dalam model pengembangan Borg & Gall (2003) yaitu:

1. Pengumpulan Data Informasi: Pada tahap awal pengumpulan Data informasi menjadi pedoman dasar bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu dengan menganalisa Indikator pembelajaran dalam RPS dan memilih topik pembelajaran agar disesuaikan dengan video pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya.
2. Analisis Data: Setelah memberikan Kuesioner kepada mahasiswa terkait dengan analisis kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran untuk mata kuliah COLS yang nantinya akan dikembangkan lebih lanjut. Kuesioner berisikan 15 pertanyaan yang diberikan kepada 23 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris yang mengikuti pembelajaran Contextual Oral Language Skills.

a. Kekurangan

Hasil angket kekurangan mahasiswa dalam keterampilan berbicara Bahasa Inggris menunjukkan 91.3% siswa berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang paling sulit dipelajari dalam Bahasa Inggris.

Pertanyaan berikutnya apakah Anda merasa perlu untuk meningkatkan kemampuan Anda dalam berbicara Bahasa Inggris terutama dalam konteks percakapan sehari-hari?. 87% mahasiswa menyatakan bahwa kemampuan berbicara mereka perlu dikembangkan. Kemudian untuk kendala yang mahasiswa alami dalam berbicara bahasa Inggris?. Sebagian besar siswa (30.4%) menyatakan bahwa kurangnya rasa percaya diri atau malu berbicara Bahasa Inggris. (34.8%) menyatakan takut salah dalam pengucapan dan Grammar, kurangnya Kosakata Bahasa Inggris (26.1%) dan tidak menguasai Tata Bahasa (Grammar) sebanyak 8.7 %.

Kesimpulan terungkap bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sulit dipelajari dalam bahasa Inggris. Mahasiswa merasa perlu meningkatkan keterampilan berbicara mereka akan tetapi mereka memiliki kendala yang paling dominan yaitu kurangnya rasa percaya diri dalam berbicara bahasa Inggris serta takut salah dalam pengucapan dan grammar.

b. Keinginan

Hasil keinginan mahasiswa terhadap proses pembelajaran pada pertanyaan pertama yang menguji keinginan mahasiswa dalam kegiatan belajar Berbicara bahasa Inggris lebih menyenangkan menggunakan media audio, video atau teks. Sebagian besar mahasiswa menjawab menginginkan pembelajaran menggunakan Audio dan Video Animasi (91.3%). Sebanyak 65.2% mahasiswa menjawab media COLS kurang memberikan Latihan untuk meningkatkan berbicara Bahasa Inggris, 13% materi pembahasan terlalu rendah dan hanya berfokus pada buku teks, 8.7% kurang inovatif

sehingga membosankan. Kompetensi apa yang ingin mahasiswa tingkatkan dalam pembelajaran COLS yaitu berfokus pada meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris (56.5%) dan menguasai Tata Bahasa dalam Bahasa Inggris (34.8%). Kemudian pada pertanyaan apakah anda setuju untuk menambah media pembelajaran baru dalam pembelajaran COLS, mahasiswa setuju 100% untuk menambah media pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif dan memilih menggunakan media video dalam pembelajaran supaya lebih menarik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keinginan utama mahasiswa terhadap proses belajar mengajar bahasa Inggris di kelas khususnya dalam proses berbicara adalah menggunakan media yang menarik yang dapat mendukung proses pembelajaran dengan materi yang lebih lengkap. Media yang dikembangkan juga mempertimbangkan hasil keinginan mahasiswa sehingga dapat dibuat media yang sesuai dengan kebutuhan.

c. Kebutuhan

Hasil dari kebutuhan mahasiswa sesuai angket yaitu tentang materi apa yang anda perlukan dalam pembelajaran berbicara Bahasa Inggris, rata-rata mahasiswa menjawab pada topik yang berkaitan dengan remaja (music, film, olahraga) 34.8% dan Topik yang berkaitan dengan cerita fiksi dan non fiksi 56.5%.

Kemudian fitur apa saja yang di harapkan dari media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris, jawaban mahasiswa dominan memilih Video animasi dengan media AI yaitu 65.2%. Sedangkan aktifitas dalam media pembelajaran berbasis AI yang dikembangkan sehingga dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris yaitu berisikan Video cerita animasi 52%. Selanjutnya pada pertanyaan terakhir yang menguji kebutuhan media oleh mahasiswa, pada pertanyaan ke- 15. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran COLS dengan menggunakan media pembelajaran yang baru yaitu apakah anda lebih merasa termotivasi untuk belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris ketika materi pembelajaran menggunakan Video Animasi AI. Hasil menunjukkan 100 % mahasiswa menjawab bahwa mahasiswa sangat termotivasi untuk belajar dengan menggunakan Video Animasi AI.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memerlukan media yang lebih menarik dengan dukungan video animasi yang baik dan juga ketajaman suara serta latihan sebagai visualisasi kegiatan berbicara Bahasa Inggris.

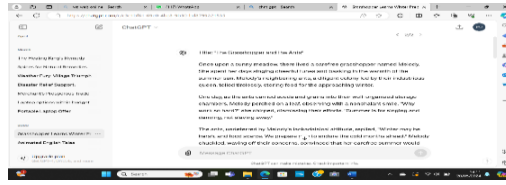
B. Mengembangkan Media Video Animasi Artificial Intelligence (AI)

Proses perancangan media dilakukan setelah penulis menganalisis kebutuhan, kekurangan dan keinginan belajar mahasiswa berdasarkan jawaban angket. Setelah itu penulis mulai mengembangkan media menggunakan AI dengan terlebih dahulu memilih karakter kartun animasi sesuai dengan karakter yang tersedia. Properti dan pengaturan latar belakang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Hasil video animasi AI tersebut kemudian dimodifikasi dan dipadukan dengan berbagai aktivitas mendengarkan dengan latar belakang yang menarik. Pada tahap ini juga dilakukan beberapa kali penyuntingan dan koreksi pada video animasi untuk mendapatkan hasil media pendengaran yang dibutuhkan secara lengkap dan menarik.

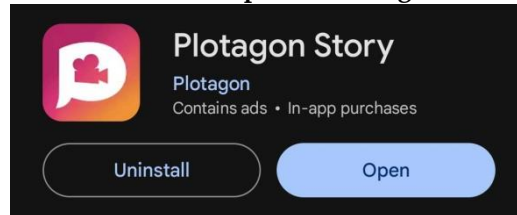
1. Membuat Naskah Cerita: Buatlah naskah cerita yang akan di kembangkan kedalam bentuk video. Naskah cerita dapat di dapat kan melalui media AI yaitu ChatGPT. Dengan mengetik judul video maka naskah yang diinginkan akan didapat kan di dalam ChatGPT. Dalam ChatGPT juga tersedia Karakter, Background, lokasi dan lainnya.

Gambar 1. Aplikasi Chat GPT



2. Masuk ke Aplikasi Plotagon: Aplikasi selanjutnya yang digunakan untuk membuat video animasi adalah Plotagon Story yang dapat diunduh di Google Play Store dan App Store. Pastikan perangkat Anda terhubung dengan koneksi internet.

Gambar 2. Aplikasi Plotagon



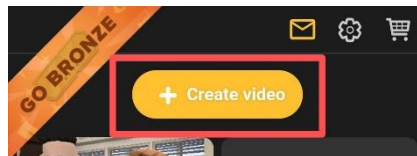
Atau bisa juga langsung mengunjungi website Plotagon www.plotagon.com

Gambar 3. Aplikasi Plotagon

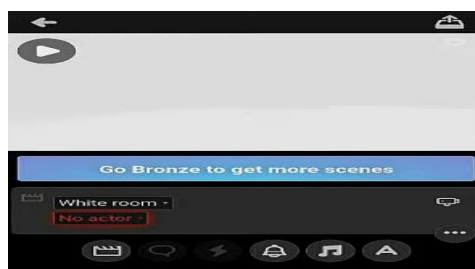


Kemudian, klik "Create video" untuk membuat animasi video.

Gambar 4. Membuat Video Baru



Kemudian, tampilan pratinjau akan muncul yang akan kita sesuaikan nanti.



3. Membuat Background Video: Perhatikan nomor yang telah di buat pada gambar di bawah ini. Petunjuk nomor 1 menunjukkan "Scene" dari animasi tersebut. Di sini, diminta untuk memilih latar cerita atau "Scene" itu sendiri. Selain itu, pada bagian ini, juga diminta untuk memilih antara "no extras" (tanpa aktor tambahan) dan "with extras" (dengan aktor tambahan). Kemudian, pilihlah aktor yang ingin dimasukkan ke dalam video animasi. Anda bisa memilih aktor dari yang sudah tersedia atau membuat aktor baru. Aktor hanya maksimal 2 orang. Terakhir, pada petunjuk nomor 1, anda akan diminta untuk memilih posisi masing-masing aktor.



4. Menambah Suara: Petunjuk nomor 2 adalah bagian di mana dapat mengisi percakapan antara aktor. Setelah mengklik speech bubble, anda diminta untuk memilih aktor mana (dari yang sudah dipilih sebelumnya) yang akan berbicara terlebih dahulu. Kemudian, anda bisa mengisi isi percakapan di kolom yang tersedia. Di sini bisa menambahkan suara anda sendiri ke dalam dialog dengan menekan tombol mikrofon. Kemudian dapat mengatur volume dan nada suara yang diinginkan dengan menekan 1 tombol di samping mikrofon.



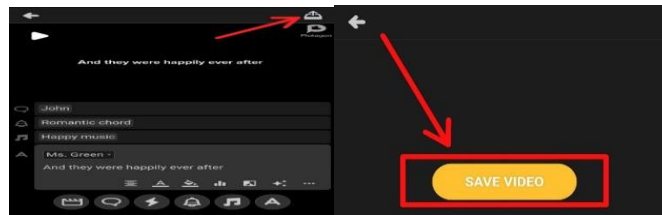
5. Menambah Musik: Petunjuk nomor 3 adalah bagian di mana anda dapat memberikan aksi antara aktor 1 dan aktor 2. Pertama-tama, memilih aktor 1 mana yang akan menjadi pelaku aksi. Kemudian memilih aksi yang akan dilakukan aktor 1 pada aktor 2.



6. Menambah Teks: Yang terakhir adalah petunjuk 6. Ini akan memungkinkan kita untuk membuat kata-kata di akhir video. Kata-kata tersebut akan memiliki teks dan suara. Kita bisa memilih pengisi suara dari 3 pilihan yang ada. Kita juga bisa mengatur teksnya dengan mengklik tanda kotak merah di bawah ini.



7. Menyimpan Video Animasi AI: Langkah terakhir untuk membuat video animasi adalah menyimpannya. Kita dapat mengklik tanda panah merah di bawah ini untuk menyimpan video yang telah dibuat. Terakhir adalah mengklik tombol "SIMPAN VIDEO".



8. Validasi oleh Tim Ahli: Setelah produk berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi produk dilakukan setelah awal pembuatan produk. Dalam melakukan validasi, lembar angket validasi diberikan kepada Dosen sebagai ahli materi dan Tehnisi sebagai validator ahli media. Identifikasi kuesioner ini menggunakan penilaian skala likert dengan 5 penilaian yaitu, 1 = Sangat Baik, 2 = Baik, 3 = Cukup, 4 = Kurang Puas, 5 = Sangat Buruk. Responden memberikan pendapatnya dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia. Untuk klasifikasi data kualitatif skala likert terdiri dari 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut tabel kategori berdasarkan interval skala Likert.

Tabel 1. Kategori Interval Skala Likert

Skor	Kategori
81.00 % -100 %	Sangat Baik
61.00 % -80.99 %	Baik
41.00 % -60.99 %	Cukup
21.00 % -40.99 %	Kurang Puas
0.00 % -20.99 %	Sangat Buruk

Hasil Penilaian Validator adalah sebagai berikut:

- Dimensi Produk dan Isi: Dimensi produk dan konten digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran telah memenuhi relevansi dan kesesuaian isi produk terhadap topik dan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata skor validator memenuhi angka 96% yang tergolong sesuai dan tergolong sangat berkualitas.
- Dimensi Linguistik: Aspek dimensi kebahasaan secara umum mengidentifikasi apakah media pembelajaran telah memenuhi standar kebahasaan yang digunakan dalam menjelaskan teks recount atau belum. Tabel di atas menunjukkan rata-rata skor kedua validator pada aspek "Dimensi Linguistik" berada di angka 95% Oleh karena itu, penilaian pada kriteria ini dinilai sangat berkualitas.
- Proses: Bagian presentasi produk digunakan untuk mengidentifikasi relevansi media pembelajaran dengan proses pembelajaran. Berdasarkan tabel hasil, rata-rata skor validasi yang diberikan validator pada aspek "Presentasi Produk" adalah 96%. Itu dianggap sangat berkualitas. Kesimpulannya, komponen penyajian media dikategorikan memenuhi syarat oleh validator.
- Dimensi Tata Letak (Lay out): Dimensi tata letak (Lay out) digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran telah memenuhi relevansi secara pengaturan, termasuk kualitas visualisasinya seperti kombinasi warna, font dan animasi. Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor yang diberikan validator untuk dimensi tata letak adalah 93%. Oleh karena itu, penilaian terhadap aspek ini sangat berkualitas. Secara keseluruhan komponen dimensi tata letak ini dikategorikan sangat memenuhi syarat oleh validator.

No.	Item yang Dinilai	Validasi (Persentase)	Kriteria
1.	Dimensi Produk dan Konten	96%	Sangat Layak
2.	Dimensi Linguistik	95%	Sangat Layak
3.	Proses	96%	Sangat Layak

4.	Dimensi Tata Letak	93%	Sangat Layak
	Penilaian Keseluruhan	95%	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan rata-rata skor proses validasi yang dilakukan oleh validator (Dosen Universitas Negeri Medan dan Kepala Lab Bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan). Mereka memvalidasi media berdasarkan empat aspek meliputi dimensi produk dan konten, dimensi linguistik, dimensi proses dan tata letak. Media yang telah divalidasi mendapatkan skor rata-rata sebesar 91,5% yang penilaiannya berada pada kriteria sangat layak. Oleh karena itu, berdasarkan skor validasi yang diberikan validator, media dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran COLS di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang berjumlah 23 orang.

Kritik dan saran para ahli dapat dilihat sebagai berikut:

1. Dosen: Visualisasi dan keindahan media direvisi sebaik dan semenarik mungkin.
2. Kepala Lab Bahasa: Tampilan competencies dan objectives baiknya menggunakan subjek yang sama, baiknya ada sub-title yang bisa dibaca dan dilatih ungkapan yang dipelajari, dan pada video weather tidak ada informasi kompetensi. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli media sudah dikategorikan baik dan layak digunakan oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Inggris.
3. Merevisi Media Pembelajaran: Tahapan ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas media dengan menyesuaikan beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media sebagai validator. Revisi meliputi perbaikan pada aspek yang masih dirasa kurang visualisasi, tampilan tulisan kompetensi dan juga sub-title.
4. Produk Akhir: Produk akhir didapat setelah melalui tahap validasi dan revisi. Produk akhir dari penelitian ini adalah video animasi AI yang dirancang berdasarkan hasil tahap validasi serta mempertimbangkan masukan dan saran perbaikan produk dari validator. Validasi dosen dan ahli media ini menjadi tolak ukur kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Komponen yang dianalisis untuk menentukan kelayakan produk meliputi komponen materi/isi, komponen penyajian, komponen kebahasaan, komponen tampilan dan proses pembuatan. Kemudian peneliti merevisi produk sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan validator. Tahapan ini sangat penting dalam mengembangkan produk agar media lebih sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan pada akhirnya dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran Video Animasi AI.

C. Pembahasan

Sebagai penelitian berbasis produk, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Video Animasi . Peneliti melakukan langkah-langkah siklus R&D yang diusulkan oleh Borg & Gall (2003). Dengan tahapan pertama melakukan analisis kebutuhan mahasiswa yang tujuannya menilai bagaimana produk yang tepat untuk dikembangkan. Karena materi yang akan dikembangkan merupakan pembelajaran COLS, peneliti mengambil 23 mahasiswa yang mengikuti perkuliahan tersebut. Hasil jawaban kuesioner mengungkapkan bahwa sebagian besar mahasiswa menikmati pembelajaran bahasa Inggris di kelas akan tetapi mereka membutuhkan media pembelajaran tambahan untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Di karenakan media sebelumnya hanya menggunakan audio dan hanya menjawab latihan pada modul. Sehingga menyebabkan mahasiswa masih kesulitan memahami vokal dan gugup dalam berbicara menggunakan Bahasa Inggris. Sebagian besar mahasiswa menjawab bahwa mereka menginginkan media pembelajaran berupa video animasi dengan audio yang bagus dan visualisasi yang menarik untuk memotivasi mereka selama proses pembelajaran. Jadi, disimpulkan bahwa penting untuk mengembangkan media video yang lebih menarik dan atraktif untuk mendukung mereka.

Oleh karena itu, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran yang fokus pada keterampilan berbicara mahasiswa. Media tersebut dibuat menggunakan aplikasi Artificial Intelligence (AI) dan mampu merangsang pemahaman mahasiswa dalam mendengarkan dan berbicara serta mendorong berpikir kritis mereka untuk memahami makna dalam video tersebut. Untuk mendapatkan produk akhir yang berkualitas, peneliti menyerahkannya kepada validator untuk divalidasi. Validatornya adalah dosen Bahasa Inggris Universitas Negeri Medan yaitu Prof. Dr. Sumarsih, M.Pd sebagai validator pertama dan Kepala Lab Bahasa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yaitu Rika, S.Pd., M.Hum validator kedua. Berdasarkan temuan penelitian mengenai kebutuhan mahasiswa dan hasil penilaian ahli, media dikembangkan sesuai dengan tahapan. Oleh karena itu, media Video AI ini dianggap tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validator bahwa rata-rata nilai evaluasi seluruh aspek adalah 95% yang menunjukkan sangat baik untuk digunakan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media tersebut sesuai dipergunakan untuk pembelajaran COLS.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran harus selalu dilakukan oleh seorang pendidik hal ini dikarenakan tuntutan dalam Era Industri 5.0 yang penuh dengan inovasi teknologi. Pengembangan media Video Animasi AI sebagai media berbicara Bahasa Inggris untuk pembelajaran Contextual Oral Language Skills menggunakan metode Research and Development (R&D) oleh Borg and Gall. Dalam menghasilkan produk mengikuti enam tahapan penelitian. Keenam langkah tersebut meliputi pengumpulan informasi/data, analisis data, perancangan media, validasi ahli, revisi media dan produk akhir. Analisis kebutuhan dilakukan dan terdapat 23 mahasiswa yang diambil sebagai responden penelitian ini. Setelah melakukan analisis kekurangan dan kebutuhan, media dirancang berdasarkan kategori keinginan mahasiswa. Mengikuti langkah-langkah tersebut pada akhirnya menghasilkan produk akhir yang telah divalidasi oleh para ahli untuk menghasilkan media yang sesuai dengan nilai media yang telah divalidasi mendapatkan skor rata-rata sebesar 95% yang masuk dalam kategori sangat layak. Isi produk meliputi teks, gambar, video, dan background berupa rekaman pendengaran dan efek suara. Hasil pengembangan video animasi AI sangat memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi beberapa kriteria sebagai media yang baik.

B. Saran

Adapun saran yang peneliti kemukakan adalah:

1. Kepada para Dosen, agar selalu meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran dengan cara mengembangkan media, menyusun evaluasi, melaksanakan penelitian di dalam kelas yang di ampu agar dapat memantau perkembangan belajar Mahasiswa/i sehingga mengantarkan Mahasiswa untuk lebih meningkatkan kemampuan mereka terutama dalam kemampuan berbicara Bahasa Inggris.
2. Kepada Mahasiswa, agar lebih meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Afandi, S. (2017). *Stimulasi Keterampilan Berfikir*. UNS Press: Surakarta.
- Anuar Ida Wibowati, Irian Nasri. 2023. *Sosialisasi dalam Meningkatkan mutu dan peran siswa melalui strategi pembelajaran di Era digital 5.0 pada SMK BSI Palembang*. JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.

- Borg, W. R. and M. D. Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition*. New York and London: Longman.
- Davila, S. (2016). *21st century skills and the English language classroom*. Retrieved from: <https://www.english.com/blog/21st-century-skills/>
- Faiz, Fahrudin. *Thinking Skills Pengantar Menuju Berpikir Kritis*. Yogyakarta: Suka Press, 2012.
- Teknowijoyo, F, & Marpelina, L. 2021. *Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia*. Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan.
- Fisher, Alec. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta.: Erlangga, 2009.
- Graham. (2006). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Direction*. Pfeiffer Publishing, San Fransisco.
- Hariningsih, S. (2005). *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Sadjati, 2012.
- Hakikat Bahan Ajar. Universitas Terbuka. repository.ut.ac.id/4157/1/IDIK4009-M1.pdf bahan ajar pdf
- Hakim, L. 2024. *Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan*. <https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Jamaaluddin, Sulistyowati, I. 2021. *Buku Ajar Kecerdasan (Artificial Intelligence)*. UMSIDA PRESS
- Lee, H., Lee, J., & Kim, M. (2020). *Society 5.0 and its realization through AIoT. Sustainability*, 12(7), 2928.
- Molenaar, I., Horvers, A., Dijkstra, R., & Baker, R. S. (2020). *Personalized Visualizations To Promote Young Learners' Srl: The Learning Path App*. In Proceedings Of The Tenth International Conference On Learning Analytics & Knowledge (Pp. 330-339).
- Molenaar, I. (2021). *Personalisation Of Learning: Towards Hybrid Human-Ai Learning Technologies*. In OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots. OECD Publishing, Paris.
- Rizkita, Z. 2024. *Efektifkah Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Dunia Pendidikan?* <https://kumparan.com/zhahnas-rizqita/efektifkah-penggunaan-artificial-intelligence-ai-dalam-dunia-pendidikan-22hSafqvBI7/full>
- Sari, [Rita Puspita](#). 2024. *Apa Itu Artificial Intelligence? Pengertian dan Contohnya*. <https://www.cloudcomputing.id/pengetahuan-dasar/ai-pengertian-contohnya>
- Septikasari, R. (2018). *Keterampilan 4C abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Jurnal Tarbiyah Al-Awlad, Volume VIII Edisi 02 2018. Sumatera Selatan: PGMI STKIP Nurul Huda OKU.
- Siahaan, S. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran: Peluang, Tantangan dan Harapan*. Jurnal Teknodik
- Siagian, Sudater, H, F, A. 2023. *Mengenal Revolusi Industri 5.0*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html>
- Staiku, A. 2023. *Revolusi Industri 5.0 dan Dampaknya terhadap Dunia Pendidikan*. STAIKU Transformation College. <https://staiku.ac.id/blog/revolusi-industri-5-0-dan-dampaknya-terhadap-dunia-pendidikan/>
- Sudjimat D. A. (2010). *Pengembangan Model Pendidikan Soft Skill melalui Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FT UM*. Jurnal Teknologi dan Kejuruan.
- Sudrajat. (2010). *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, CV.
- Yuliani, H., Mariati, M., Yulianti, R., & Herianto, C. (2017). *Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Menengah Di Palangka Raya Menggunakan Pendekatan Sainifik*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 3(1), 48-56.

Zubaidah, S (2018) *Keterampilan Abad 21*. Jurnal Pendidikan.: Teori Penelitian dan Pengembangan.

Zaenuddin, M. 2023. *Apa Itu Artificial Intelligence? Pengertian, Manfaat, dan Penerapannya*. Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2023/01/31/120100965/apa-itu-artificial-intelligence-pengertian-manfaat-dan-penerapannya?page=all>

<https://www.canva.com/> (Aplikasi Canva)

<https://chat.openai.com/> (Aplikasi ChatGPT)

https://www.capcut.com/my-edit?start_tab=video (Aplikasi CapCut)

<https://leonardo.ai/> (Aplikasi LeonardoAi)

<https://ppg.kemdikbud.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>

<https://staiku.ac.id/revolusi-industri-5-0-dampaknya-terhadap-dunia-pendidikan/>

(Revolusi Industri 5.0)

<https://www.ocbc.id/id/article/2023/07/10/revolusi-industri-5-adalah> (Revolusi Industri 5.0: Perkembangan dan Peluang Bisnisnya)

<https://ulm.ac.id/id/2017/10/20/pemanfaatan-teknologi-untuk-pendidikan/>.

<https://www.kompas.com/tren/read/2023/01/31/120100965/apa-itu-artificial-intelligence-pengertian-manfaat-dan-penerapannya?page=all> (Apa Itu Artificial Intelligence?)