

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA ACEH
BERBASIS VIDEO ANIMASI DARI GENERATIF AI MENGGUNAKAN
MODEL (VEO 3) DI TK PUTRA 1 ACEH BESAR**

TUGAS AKHIR

Diajukan oleh:

VIKRI DARWIS

220705084

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Teknologi Informasi



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M / 1448 H**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA ACEH BERBASIS VIDEO ANIMASI DARI GENERATIF AI MENGUNAKAN MODEL (VEO 3) DI TK PUTRA 1 ACEH BESAR

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Prodi Teknologi Informasi

Oleh:

VIKRI DARWIS
NIM. 220705084

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknologi Informasi

Disetujui Untuk di Munaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



Fathiah, M.Eng.

NIP. 198606152019032010

Pembimbing II,

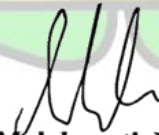


Nurrizqa, S.Pd., M.T.

NIP. 199704302025052001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Malahayati, M.T

NIP. 198301272015032003

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA ACEH BERBASIS VIDEO ANIMASI DARI GENERATIF AI MENGUNAKAN MODEL (VEO 3) DI TK PUTRA 1 ACEH BESAR

TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Program Studi Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal: Senin, 10 Agustus 2026 M

26 Safar 1448 H

Di Darussalam, Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,

Fathiah, M.Eng.

NIP. 198606152019032010

Sekretaris,

Nurrizqa, S.Pd., M.T.

NIP. 199704302025052001

Penguji I,

Malahayati, M.T.

NIP. 198301272015032003

Penguji II,

Baihaqi, M.T.

NIP. 198802212022031001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU

NIP. 196210021988111001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vikri Darwis
Nim : 220705084
Prodi : Teknologi Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya
Aceh Berbasis Video Animasi Dari Generatif AI
Menggunakan Model (Veo 3) Di Tk Putra 1 Aceh
Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Agustus 2026

Yang Menyatakan



(Vikri Darwis)

ABSTRAK

Nama : Vikri Darwis
NIM : 220705084
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aceh Berbasis Video Animasi Dari Generatif AI Menggunakan Model (Veo 3) Di Tk Putra 1 Aceh Besar

Tanggal Sidang : 10 Agustus 2026
Jumlah Halaman : 76 Halaman
Pembimbing I : Fathiah, M.Eng.
Pembimbing II : Nurrizqa, S.Pd., M.T.
Kata Kunci : Media Pembelajaran, Seni Budaya Aceh, Video Animasi, Generative AI, Veo 3, ADDIE.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi Generative AI dengan model Veo 3 di TK Putra 1 Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses pengembangan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan materi, storyboard, karakter, prompt, pembuatan video menggunakan Veo 3, penyuntingan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan memvisualisasikan beberapa unsur seni budaya Aceh, yaitu Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, tarian adat Aceh, dan alat musik daerah, yang disajikan dalam bentuk animasi 3D dengan narasi dan musik pendukung. Implementasi dilakukan pada 18 peserta didik di TK Putra 1 Aceh Besar, sedangkan evaluasi media dilakukan melalui kuesioner kepada 25 guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase keseluruhan sebesar 88,53% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media alternatif dalam mengenalkan seni budaya Aceh kepada anak usia dini secara menarik dan mudah dipahami.

ABSTRACT

Name : Vikri Darwis
Student Number : 220705084
Departement : Information Technology
Title : Development of Aceh Cultural Arts Learning Media
Based on Animated Videos Using Generative AI
(Veo 3) at TK Putra 1 Aceh Besar.

Date : 10 August 2026
Number Of Pages : 76 Pages
Supervisor I : Fathiah, M.Eng.
Supervisor II : Nurrizqa, S.Pd., M.T.
Keywords : Learning Media, Aceh Cultural Arts, Animated Video,
Generative AI, Veo 3, ADDIE.

This study aims to develop Acehnese cultural arts learning media based on animated videos using Generative AI technology with the Veo 3 model at TK Putra 1 Aceh Besar. This study employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development process included needs analysis, material preparation, storyboard and character design, prompt development, video generation using Veo 3, editing, implementation, and evaluation. The developed media visualizes several elements of Acehnese cultural arts, including Rumoh Aceh, traditional Acehnese clothing, traditional dances, and regional musical instruments, presented in the form of 3D animation with narration and supporting music. The implementation involved 18 students at TK Putra 1 Aceh Besar, while media evaluation was conducted through a questionnaire distributed to 25 teachers. The evaluation results showed that the learning media obtained an overall percentage of 88.53%, categorized as Very Good. These results indicate that the developed learning media is suitable as an alternative medium for introducing Acehnese cultural arts to early childhood students in an engaging and easy-to-understand manner.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Seminar yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aceh Berbasis Video Animasi dari Generatif AI Menggunakan Model (Veo 3) di TK Putra 1 Aceh Besar” dengan baik dan lancar.

Proposal ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memenuhi mata kuliah Skripsi pada Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan proposal ini di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi sehingga proposal ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua Orang Tua saya, keluarga, dan adik-adik tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, serta pengertian selama proses penyusunan proposal ini. Doa dan kasih sayang yang diberikan menjadi sumber semangat bagi penulis sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, yaitu Putri Nabilah Tama Terima Kasih selalu menemani dikala duka maupun suka, yang telah menjadi warna yang tidak pernah pudar, menjadi rasa yang tidak pernah hambar untuk selalu memberikan semangat atas segala kerumitan perjalanan ini. Semoga ikatan ini tidak pernah selesai dan selalu bersama untuk merangkai cerita yang baru
3. Ibu Malahayati, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan proposal ini.

4. Ibu Cut Ida Rahmadiana, S.Si., selaku staf Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan bantuan, arahan, serta pelayanan administrasi dengan baik selama proses penyusunan proposal ini.
5. Rekan-rekan, teman, dan sahabat penulis, yaitu Durri Munawar, Muhammad Syukur, Kausar Rusrizal, Muhammad Iqbal, Feril Ferdian, Muhammad Haikal, dan Dhiyaul Aulia, atas kebersamaan, motivasi, serta dukungan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik.
6. Seluruh mahasiswa angkatan 2022 Program Studi Teknologi Informasi yang telah memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penyusunan proposal ini.
7. Bapak Prof. Dr. Ir. M. Dirhamsyah, M.T., IPU., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memberikan dukungan serta menciptakan lingkungan akademik yang kondusif selama penulis menempuh pendidikan.

Sebagai penutup, penulis berharap proposal ini dapat memberikan manfaat serta menjadi salah satu referensi yang berguna bagi para pembaca. Penulis juga berdoa semoga segala bantuan, dukungan, dan kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak memperoleh balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Banda Aceh, 10 Februari 2026

Vikri Darwis

NIM. 220705084

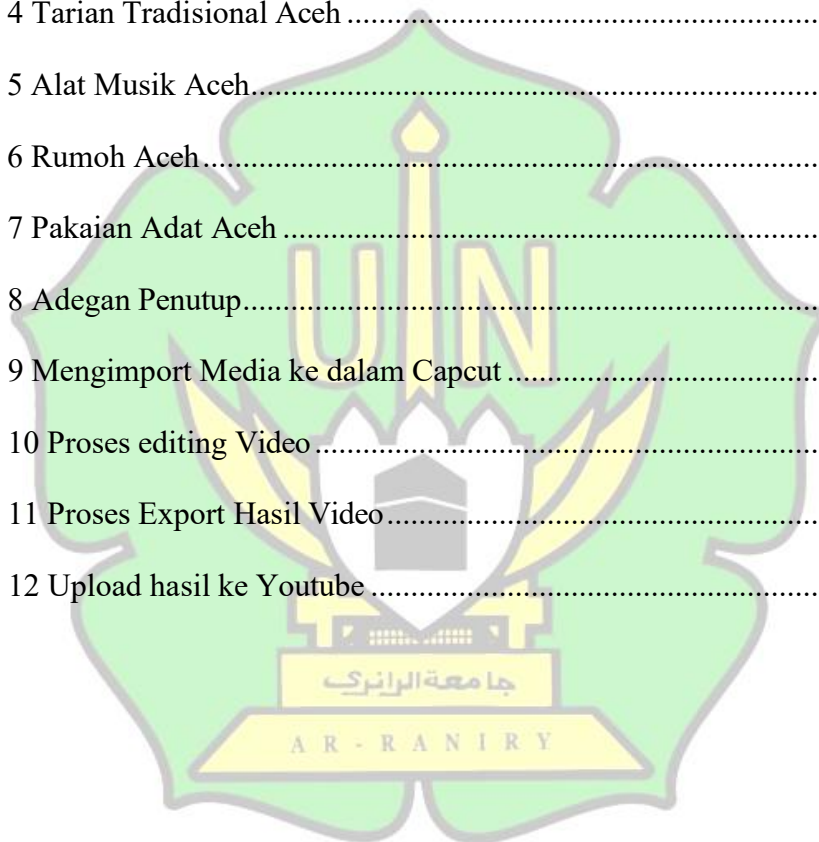
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Akademis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan teori	8
2.2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Seni Budaya Aceh.....	10
2.2.3 Artificial Intelligence (AI)	12
2.2.4 Marchine Learning.....	12
2.2.5 Deep Learning.....	12
2.2.6 Generative AI.....	12
2.2.7 Pemanfaatan Veo 3	13
2.2.8 Animasi sebagai Media Edukatif pada Anak Usia Dini.....	15
2.2.9 Integrasi Budaya Lokal dalam Media Pembelajaran.....	16
2.3 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Tahapan Penelitian.....	19
3.2 Teknik Pengumpulan Data	20

3.3 Instrumen Penelitian	21
3.3.1 Kisi-kisi Kuesioner	21
3.4 Tahapan Pengembangan Media	22
3.5 Alat Dan Bahan Penelitian.....	22
3.6 Penyusunan Storyboard	23
3.7 Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Hasil Penelitian	27
4.1.1 Analisis	27
4.1.2 Penyusunan Materi.....	28
4.2 Design (Perancangan)	29
4.2.1 Penyusunan Storyline.....	29
4.2.2 Hasil Rancangan Storyboard.....	30
4.2.3 Perancangan Karakter Animasi	32
4.2.4 Penyusunan Prompt	35
4.3 Development (Pengembangan).....	36
4.3.1 Proses Generate Video Menggunakan Model <i>Veo 3</i>	37
4.3.2 Hasil Generate Video	38
4.3.3 Hasil Penyuntingan Video.....	41
4.3.4 Proses Penambahan Elemen Pendukung.....	42
4.3.5 Export dan Rendering Hasil Akhir Video	45
4.4 Implementation (Implementasi).....	47
4.5 Evaluasi Media	47
4.6 Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
5.3 Keterbatasan Penelitian	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN	57

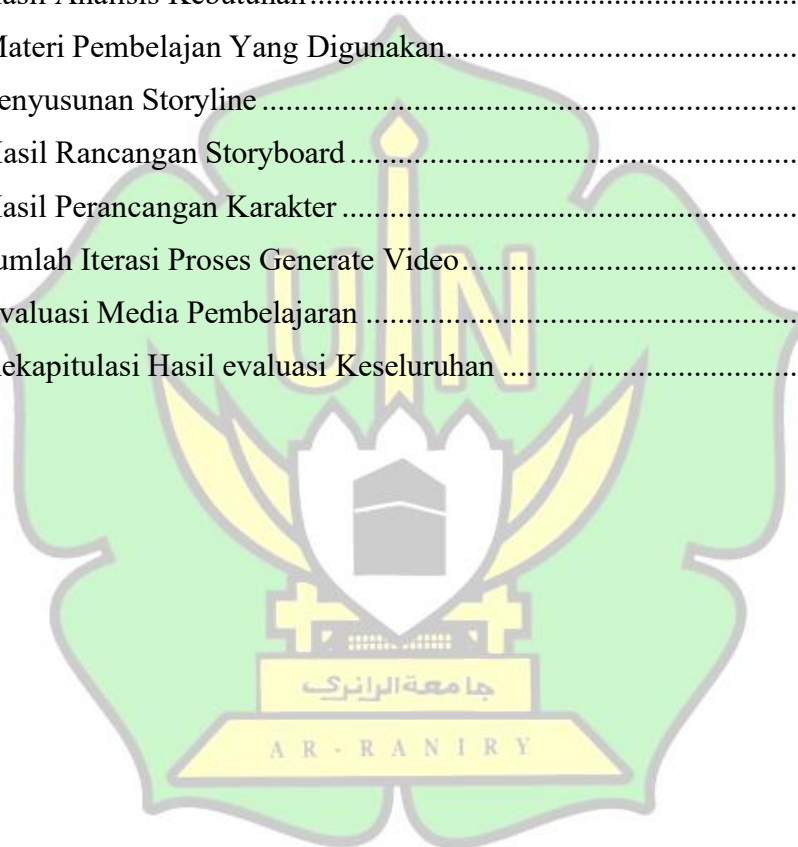
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Unsur seni budaya Aceh	11
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	20
Gambar 4. 1 Contoh Prompt Berformat JSON.....	35
Gambar 4. 2 Proses Generatif video menggunakan Flow AI dan Gemini Pro	37
Gambar 4. 3 Adegan Pembuka	38
Gambar 4. 4 Tarian Tradisional Aceh	39
Gambar 4. 5 Alat Musik Aceh.....	39
Gambar 4. 6 Rumoh Aceh.....	39
Gambar 4. 7 Pakaian Adat Aceh	39
Gambar 4. 8 Adegan Penutup.....	40
Gambar 4. 9 Mengimport Media ke dalam Capcut	41
Gambar 4. 10 Proses editing Video	44
Gambar 4. 11 Proses Export Hasil Video	45
Gambar 4. 12 Upload hasil ke Youtube	46



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2. 2 Perbedaan Teknologi AI.....	13
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Kusioner.....	21
Tabel 3. 2 Perangkat Keras	23
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak.....	23
Tabel 3. 4 Storyboard	24
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kelayakan Media	26
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	28
Tabel 4. 2 Materi Pembelajaran Yang Digunakan.....	29
Tabel 4. 3 Penyusunan Storyline	30
Tabel 4. 4 Hasil Rancangan Storyboard	31
Tabel 4. 5 Hasil Perancangan Karakter	33
Tabel 4. 6 Jumlah Iterasi Proses Generate Video.....	36
Tabel 4. 7 Evaluasi Media Pembelajaran	48
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil evaluasi Keseluruhan	49



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni budaya Aceh adalah bagian dari identitas masyarakat yang mengandung nilai-nilai religius, sosial, dan historis yang diwariskan secara turun-temurun. Berbagai unsur budaya seperti Tarian Tradisional Aceh, Rumoh Aceh, pakaian adat, serta alat musik tradisional seperti rapa'i dan serune kalee menjadi kekayaan budaya yang perlu dikenalkan kepada anak sejak usia dini. Pengenalan budaya lokal pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) memiliki peran strategis dalam menumbuhkan apresiasi dan kecintaan terhadap budaya daerah, serta mendukung pembentukan karakter dan identitas peserta didik (Devina et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman, minat belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, pada praktiknya pembelajaran seni budaya di tingkat TK masih didominasi oleh metode konvensional, seperti penggunaan buku cetak dan penjelasan lisan dari guru, sehingga kurang mampu menarik perhatian anak usia dini yang lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis visual dan audio (Kurnita et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnita et al. mengenai pengembangan bahan ajar berbasis budaya Aceh untuk pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 3,9 dari skor maksimal 4 pada aspek kesesuaian materi dan 3,5 dari skor maksimal 4 pada aspek kesesuaian media, sehingga dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran budaya Aceh yang digunakan di beberapa lembaga PAUD masih terbatas, sehingga guru lebih banyak menggunakan media verbal, gambar dari internet, maupun media sederhana yang dibuat sendiri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif untuk memperkenalkan budaya Aceh kepada anak usia dini.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah video animasi karena mampu menyajikan materi melalui perpaduan visual dan audio sehingga lebih menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian (Kusumawan & Rachmadyanti, 2025). yang menunjukkan bahwa media video animasi berbasis kearifan lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran. Aceh sebagai salah satu daerah yang memiliki kekayaan budaya, seperti Rumoh Aceh, Tari Saman, pakaian adat, rapa'i, dan serune kalee, memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis video animasi (Kusumawan & Rachmadyanti, 2025). Namun, pemanfaatan teknologi modern, khususnya *Artificial Intelligence (AI)*, dalam pengembangan animasi bertema seni budaya Aceh masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media animasi yang mampu merepresentasikan unsur-unsur seni budaya Aceh secara menarik, edukatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini (J. Nurjanah et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Putra 1 Aceh Besar, pembelajaran seni budaya Aceh masih menggunakan buku, gambar, dan penjelasan langsung dari guru. Media video animasi belum dimanfaatkan secara optimal sehingga peserta didik cenderung lebih mudah kehilangan perhatian. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini melalui perpaduan unsur visual dan audio. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam bentuk animasi digital (Aji et al., 2025)

Representasi seni budaya dalam media animasi dapat diwujudkan melalui karakter, alur cerita, bahasa, dan latar visual yang mencerminkan identitas budaya tertentu (Suzianti & Dafit, 2023). Dalam penelitian ini, seni budaya Aceh divisualisasikan melalui Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, tarian adat Aceh, dan alat musik daerah. Meskipun pemanfaatan AI dalam produksi animasi semakin berkembang, penerapannya untuk merepresentasikan seni budaya Aceh dalam media pembelajaran masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengintegrasikan teknologi AI dengan budaya lokal (Putu et al., 2025).

Pada penelitian ini, *Veo 3* dipilih karena memiliki kemampuan *text-to-video* untuk menghasilkan adegan berdasarkan prompt, mendukung pembuatan gerakan dan visual yang sesuai dengan storyboard, serta membantu proses produksi animasi secara lebih efisien. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus

pada pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3* melalui metode ADDIE, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3* di TK Putra 1 Aceh Besar?
2. Apa saja bentuk visualisasi seni budaya Aceh yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Generative AI*?
3. Bagaimana respon responden terhadap media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi berdasarkan hasil pengukuran menggunakan instrumen kuesioner?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan dan mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis *Generative AI* menggunakan Model (*Veo 3*).
2. Dengan mendeskripsikan bentuk visualisasi seni budaya Aceh yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi.
3. Untuk mengetahui respon responden terhadap media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi berdasarkan hasil pengukuran menggunakan instrumen kuesioner.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini dilaksanakan secara terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan adanya batasan masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3*.
2. Materi yang ditampilkan dibatasi pada unsur seni budaya Aceh seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, alat musik daerah, serta nilai budaya yang sesuai untuk anak usia dini.
3. Video Animasi yang dikembangkan berbentuk video pendek dengan durasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, yaitu berkisar antara 5 menit, dan di publikasikan Melalui platform Youtube sebagai sarana penyampaian materi.
4. Implementasi media pembelajaran dilakukan di TK Putra 1 Aceh Besar pada 18 peserta didik dalam satu kelas. Guru menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran seni budaya Aceh, sedangkan peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
5. Setelah proses implementasi selesai, 25 guru di TK Putra 1 Aceh Besar mengisi kuesioner melalui Google Form sebagai responden penelitian. Penilaian dilakukan berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap respon peserta didik selama penggunaan media pembelajaran serta berdasarkan penilaian guru terhadap kualitas media yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara akademis maupun praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Teknologi Informasi dan Pendidikan, melalui pemanfaatan teknologi *Generative AI*

dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan atau mengkaji penerapan kecerdasan buatan pada media pembelajaran yang mengangkat seni budaya lokal.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media edukatif yang mendukung proses pembelajaran seni budaya Aceh bagi anak usia dini.
- b. Video animasi berbasis *Generative AI* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak usia dini terhadap seni budaya Aceh melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- c. Memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang pendidikan anak usia dini.
- d. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pelestarian dan pengenalan seni budaya Aceh melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan penelitian yang relevan dengan topik yang dikaji. Selain berfungsi sebagai dasar dalam memperkuat landasan teoritis, kajian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian (*research gap*) sehingga dapat menunjukkan kontribusi dan kebaruan penelitian yang dilakukan. Penelitian-penelitian dalam lima tahun terakhir yang membahas pemanfaatan *Generative Artificial Intelligence* dalam produksi animasi, penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran, serta representasi budaya dalam media visual dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Ringkasan hasil kajian tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Fokus Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1	(Mutmainnah et al., 2021)	Development of Learning Media for Acehnese Culture Picture Books to Get to Know Local Culture in Early Childhood	Research and Development (R&D)	Mengembangkan media buku bergambar bertema budaya Aceh untuk anak usia dini.	Penelitian ini menggunakan media buku bergambar, sedangkan penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis <i>Generative AI</i> menggunakan <i>Veo 3</i> .
2	(Suryana & Hijriani, 2021)	Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5–6	Research and Development (R&D)	Mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi anak usia dini.	Tidak memanfaatkan teknologi <i>Generative AI</i> maupun model <i>text-to-video</i>

		Tahun Berbasis Kearifan Lokal			seperti <i>Veo 3</i> serta tidak mengangkat seni budaya Aceh secara khusus.
3	(Tridiantika et al., 2025)	Pengembangan Video Animasi Videoscribe Berbasis Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Sparkol	Research and Development (ADDIE)	Mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan Sparkol Videoscribe.	Menggunakan Sparkol Videoscribe sebagai media pengembangan, bukan <i>Generative AI</i> berbasis text-to-video.
4	(Motimona & Maryatun, 2023)	Analisis Video Animasi dalam Kemampuan Bahasa Daerah pada Anak Usia Dini	Kuantitatif dengan metode survei	Menganalisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa daerah pada anak usia dini	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis <i>Generative AI</i> (<i>Veo 3</i>), sedangkan penelitian tersebut berfokus pada analisis penggunaan video animasi
5	(Syafdaningsih & Pratiwi, 2022)	Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal	Research and Development (R&D)	Mengembangkan video cerita anak bertema budaya lokal sebagai media pembelajaran anak usia dini.	Menggunakan video cerita berbasis budaya lokal, namun tidak memanfaatkan teknologi <i>Generative AI</i> maupun model <i>Veo 3</i>
6	(Laiya et al., 2023)	Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini	Research and Development (R&D)	Mengembangkan video animasi sebagai media pengenalan literasi awal anak usia dini	Berfokus pada literasi awal, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran seni budaya Aceh menggunakan <i>Veo 3</i> .
7	(Munar, 2021)	Penggunaan Media Animasi dalam	Penelitian Tindakan	Menganalisis penggunaan media animasi	Berfokus pada peningkatan kemampuan

		Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini	Kelas (PTK)	untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.	menyimak, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan Generative AI.
--	--	---	-------------	---	--

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, pemanfaatan Artificial Intelligence dalam pendidikan, serta representasi budaya lokal dalam media digital. Namun, masih sedikit penelitian yang mengembangkan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi Generative AI dengan model Veo 3 untuk peserta didik usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pemanfaatan teknologi *text-to-video* berbasis *Generative Artificial Intelligence* dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur seni budaya Aceh secara visual, interaktif, dan edukatif. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK), sehingga dapat meningkatkan ketertarikan serta mendukung pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

2.2 Landasan teori

Landasan teori dalam penelitian ini memuat konsep-konsep utama yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis teknologi digital. Teori yang digunakan meliputi media pembelajaran digital, pembelajaran anak usia dini, pelestarian budaya lokal dalam pendidikan, serta pemanfaatan *Artificial Intelligence* khususnya *Generative AI* dalam pembuatan konten edukatif.

Media pembelajaran digital menjadi fondasi penelitian ini karena berperan sebagai sarana penyampaian materi yang memanfaatkan teknologi multimedia. Penggunaan video Animasi dinilai efektif untuk meningkatkan perhatian dan

pemahaman anak usia dini. Selain itu, integrasi seni budaya Aceh dalam media pembelajaran bertujuan menanamkan nilai budaya dan membangun identitas sejak dini.

Pemanfaatan *Generative AI* seperti *Veo 3* mendukung proses produksi video animasi secara lebih efisien, kreatif, dan inovatif. Teknologi ini memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

2.2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan tujuan merangsang aspek kognitif, afektif, dan minat belajar mereka. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada bahan cetak, tetapi telah berkembang menjadi bentuk digital yang mampu menggabungkan teks, suara, gambar, dan video dalam satu kesatuan materi pembelajaran (Ngatmin Abbas et al., 2025).

Menurut *Jean Piaget*, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami informasi melalui simbol, gambar, dan media visual seperti animasi maupun video. Sementara itu, *Lev Vygotsky* menjelaskan bahwa proses belajar anak akan lebih optimal melalui interaksi sosial dan bimbingan dari guru atau orang yang lebih memahami (*scaffolding*). Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena mampu menyajikan materi secara menarik, mudah dipahami, serta didukung oleh peran guru dalam membimbing peserta didik selama proses pembelajaran.

Dalam ranah pendidikan anak usia dini, media pembelajaran yang mengandung unsur audio-visual sangat dianjurkan karena karakteristik perkembangan anak yang lebih responsif terhadap rangsangan visual, audio, dan interaksi langsung. Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga dapat mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital

berbasis video dapat menjadi alternatif inovatif yang relevan dengan kebutuhan perkembangan anak di era digital (Rahmawati et al., 2022).

Kelebihannya :

1. Mampu menyajikan materi secara menarik melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan animasi.
2. Meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar peserta didik.
3. Membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

Kekurangannya :

1. Memerlukan perangkat pendukung seperti komputer, laptop, atau telepon pintar.
2. Membutuhkan listrik dan, pada kondisi tertentu, akses internet.
3. Proses pembuatan media memerlukan waktu, keterampilan, dan biaya yang relatif lebih besar dibandingkan media konvensional.

2.2.2 Seni Budaya Aceh

Seni dan budaya Aceh merupakan manifestasi nilai, norma, serta sistem sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Aceh secara turun-temurun. Seni tidak hanya dipahami sebagai bentuk ekspresi estetika, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan moral, religius, dan sosial yang mencerminkan karakter masyarakatnya. Sementara itu, budaya mencakup keseluruhan pola pikir, kebiasaan, tradisi, serta hasil karya manusia yang menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam konteks Aceh, seni dan budaya memiliki keterkaitan yang erat dengan nilai religiusitas, adat istiadat, serta sejarah perjuangan masyarakatnya. Berbagai penelitian nasional dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa seni budaya Aceh tidak sekadar warisan tradisional, tetapi juga menjadi simbol identitas kolektif yang terus dipertahankan melalui praktik sosial, pertunjukan seni, serta media visual modern. Dengan demikian, seni dan budaya Aceh dapat dipahami sebagai sistem nilai dan ekspresi kreatif yang membentuk jati diri masyarakat Aceh (Iskandar & Gustiawan, 2023).



Rumoh Aceh



Tari saman



Geundang



Baju Adat Aceh

Gambar 2. 1 Unsur seni budaya Aceh

Rumoh Aceh merupakan rumah adat tradisional masyarakat Aceh yang berbentuk rumah panggung dan dirancang sesuai dengan kondisi lingkungan serta mencerminkan nilai religius, gotong royong, dan kearifan lokal masyarakat Aceh. Pakaian adat Aceh yang terdiri atas Linto Baro untuk laki-laki dan Dara Baro untuk perempuan menjadi simbol identitas budaya yang menggambarkan nilai kesopanan dan pengaruh budaya Islam. Selain itu, Tari Saman dikenal sebagai tarian tradisional yang menampilkan gerakan serempak dengan nilai kebersamaan, disiplin, dan kerja sama sehingga telah diakui sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO. Adapun rapa'i dan serune kalee merupakan alat musik tradisional Aceh yang sering digunakan dalam pertunjukan seni maupun upacara adat sebagai pengiring musik khas daerah. Kelima unsur budaya tersebut dipilih sebagai materi dalam penelitian ini karena mewakili kekayaan seni budaya Aceh dan mudah dikenalkan kepada anak usia dini melalui media video animasi (Simarmata & Setyowati, 2024).

2.2.3 Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan teknologi yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas, seperti mengenali pola, memahami bahasa, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Seiring perkembangannya, AI telah dimanfaatkan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, kesehatan, industri, dan multimedia, untuk meningkatkan efisiensi serta mendukung proses kerja secara otomatis (Misykah et al., 2023).

2.2.4 Machine Learning

Machine Learning merupakan cabang dari Artificial Intelligence yang memungkinkan komputer mempelajari pola dari data sehingga dapat melakukan prediksi atau pengambilan keputusan tanpa diprogram secara eksplisit untuk setiap permasalahan. Melalui proses pelatihan (*training*), sistem akan meningkatkan kinerjanya berdasarkan data yang dipelajari sehingga menghasilkan prediksi yang semakin akurat (Munir et al., 2022).

2.2.5 Deep Learning

Perkembangan lebih lanjut dari *Machine Learning* melahirkan *Deep Learning (DL)*. Deep Learning menggunakan jaringan saraf tiruan (*artificial neural network*) yang terdiri atas banyak lapisan (*deep neural network*) sehingga mampu memproses data dalam jumlah besar dan mengenali pola yang lebih kompleks. Teknologi ini banyak digunakan dalam pengenalan wajah, pengenalan suara, pengolahan citra, hingga sistem pembuat video berbasis kecerdasan buatan (Raup et al., 2022).

2.2.6 Generative AI

Selanjutnya, *Generative AI* merupakan penerapan Deep Learning yang mampu menghasilkan konten baru berdasarkan perintah (*prompt*) yang diberikan oleh pengguna. Berbeda dengan AI konvensional yang hanya berfungsi menganalisis atau mengklasifikasikan data, *Generative AI* dapat menciptakan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, audio, maupun video.

Salah satu penerapan teknologi ini adalah model text-to-video, yang mampu mengubah deskripsi teks menjadi video animasi secara otomatis. Dalam penelitian ini, teknologi tersebut diwujudkan melalui penggunaan Google *Ve*o 3 untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi (Raharjo et al., 2024).

Tabel 2. 2 Perbedaan Teknologi AI

Teknologi	Pengertian	Fungsi Utama	Contoh
Artificial Intelligence (AI)(Misykah et al., 2023)	Teknologi yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir manusia.	Menyelesaikan tugas yang membutuhkan kecerdasan, seperti analisis dan pengambilan keputusan.	Chatbot, sistem pakar, mobil otonom.
Machine Learning (ML)(Munir et al., 2022)	Cabang AI yang memungkinkan komputer belajar dari data.	Melakukan prediksi, klasifikasi, dan rekomendasi berdasarkan pola data.	Sistem rekomendasi YouTube, filter spam e-mail.
Deep Learning (DL)(Raup et al., 2022)	Cabang Machine Learning yang menggunakan jaringan saraf tiruan berlapis.	Mengenali pola yang kompleks pada gambar, suara, maupun video.	Pengenalan wajah, pengenalan suara, deteksi objek.
Generative AI(Raharjo et al., 2024)	Teknologi AI yang mampu menghasilkan konten baru berdasarkan prompt.	Membuat teks, gambar, audio, maupun video secara otomatis.	ChatGPT, Google <i>Ve</i> o 3, OpenAI Sora, Runway, Pika, Kling AI.

2.2.7 Pemanfaatan Veo 3

Ve

efisien. *Vevo 3* dirancang untuk menghasilkan video berkualitas tinggi dari deskripsi teks (*prompt*) dengan peningkatan pada kualitas visual, konsistensi karakter, pergerakan objek, serta kemampuan menghasilkan audio secara langsung (*native audio*). Kehadiran *Vevo 3* menjadi salah satu perkembangan penting dalam teknologi AI karena mampu mendukung proses pembuatan konten video secara lebih cepat dan efisien dibandingkan metode konvensional (Dwi Armianti & Susilo, 2025).

Dibandingkan dengan model text-to-video lainnya seperti OpenAI Sora, Runway Gen-4, Pika, dan Kling AI, *Vevo 3* memiliki beberapa keunggulan. Model ini mampu menghasilkan gerakan karakter yang lebih alami, menjaga konsistensi objek antaradegan, menghasilkan kualitas visual yang mendekati sinematik, serta mendukung pembuatan video yang disertai dialog, efek suara, dan musik secara otomatis. Selain itu, *Vevo 3* memiliki kemampuan memahami instruksi (*prompt*) yang lebih kompleks sehingga video yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut menjadikan *Vevo 3* sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

Meskipun demikian, *Vevo 3* juga memiliki beberapa keterbatasan. Kualitas video yang dihasilkan sangat bergantung pada penyusunan *prompt* yang diberikan oleh pengguna. *Prompt* yang kurang jelas atau tidak terstruktur dapat menghasilkan video yang tidak sesuai dengan tujuan. Selain itu, proses generasi video membutuhkan koneksi internet yang stabil, waktu pemrosesan yang relatif lebih lama dibandingkan pembuatan gambar statis, serta memerlukan akses melalui layanan Google AI Pro atau platform yang mendukung *Vevo 3*.

Dalam penelitian ini, penyusunan *prompt* dilakukan menggunakan Flux Prompt Pro dengan format JSON yang berisi informasi mengenai karakter, latar, gerakan, sudut kamera, pencahayaan, ekspresi, dan gaya visual. *Prompt* tersebut kemudian diproses menggunakan *Vevo 3* untuk menghasilkan video animasi sesuai storyboard yang telah dirancang. Penggunaan format *JavaScript Object Notation* (JSON) bertujuan untuk menyusun setiap adegan secara terstruktur dan sistematis, sehingga proses pembuatan video menghasilkan alur yang konsisten serta sesuai dengan materi pembelajaran seni budaya Aceh yang telah dirancang (S. Nurjanah & Astutik, 2025).

2.2.8 Animasi sebagai Media Edukatif pada Anak Usia Dini

1. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun

Anak usia 4–6 tahun berada pada tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan simbol, gambar, warna, dan bahasa untuk merepresentasikan suatu objek, meskipun cara berpikirnya masih bersifat konkret. Oleh karena itu, media visual lebih efektif digunakan untuk membantu anak memahami informasi dibandingkan penyampaian yang bersifat abstrak. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang sesuai karena mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh anak usia dini (Munawar, 2020).

2. Karakteristik Belajar Anak Usia Dini

Karakteristik belajar anak usia dini berbeda dengan peserta didik pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, bermain, mengamati, meniru, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, anak memiliki rentang perhatian yang relatif singkat sehingga media pembelajaran perlu dirancang dengan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, gerakan yang sederhana, serta bahasa yang mudah dipahami. Dengan karakteristik tersebut, video animasi dapat membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar anak karena menggabungkan unsur visual, audio, dan gerakan dalam satu media pembelajaran (Dwi, 2025).

3. Prinsip Desain Animasi untuk Anak Usia Dini

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu:

1. Menggunakan warna-warna cerah dan menarik.
2. Menampilkan karakter animasi yang sederhana dan mudah dikenali.
3. Menggunakan gerakan yang halus serta tidak terlalu cepat.
4. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak.
5. Menyajikan materi secara bertahap sesuai kemampuan berpikir anak.
6. Menggunakan durasi video yang singkat agar perhatian anak tetap terjaga.

Prinsip-prinsip tersebut diterapkan dalam penelitian ini melalui pengembangan video animasi seni budaya Aceh menggunakan model *Vejo 3*. Setiap adegan dirancang berdasarkan storyboard yang telah disusun sehingga materi dapat disampaikan secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

2.2.9 Integrasi Budaya Lokal dalam Media Pembelajaran

Penyampaian konten budaya melalui media visual seperti animasi memerlukan strategi representasi budaya yang tepat agar nilai-nilai budaya lokal dapat ditangkap secara akurat dan kontekstual oleh penonton. Representasi budaya lokal dalam media pembelajaran membantu audiens tidak hanya memahami konten pembelajaran, tetapi juga nilai budaya yang menjadi identitas masyarakat. Media animasi yang membawa unsur-unsur budaya memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena keterlibatan visual dan naratif dapat menanamkan pemahaman budaya secara multisensorial. dalam konteks materi budaya menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual yang menggambarkan suku, kebiasaan, ataupun simbol budaya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut secara visual dan naratif. Dengan demikian, integrasi unsur budaya lokal melalui media animasi memiliki peran strategis dalam pelestarian nilai budaya sekaligus dalam penyampaian pesan Animasi kepada anak-anak, termasuk dalam konteks penelitian ini yang memfokuskan pada seni budaya Aceh (Adytia & Firmansyah, 2025).

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun berdasarkan keterkaitan antara media pembelajaran, karakteristik anak usia dini, pemanfaatan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3*, serta pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh dalam bentuk video animasi.

1. Permasalahan pembelajaran menunjukkan bahwa penyampaian materi seni budaya Aceh di TK masih memerlukan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.
2. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media yang akan dikembangkan sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Pengembangan media dilakukan melalui penyusunan *storyline*, storyboard, dan *prompt* menggunakan Flux Prompt Pro yang selanjutnya diproses menggunakan model *Veo 3* untuk menghasilkan video animasi. Video yang dihasilkan kemudian melalui tahap penyuntingan (*editing*) agar siap digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Implementasi media dilakukan di TK Putra 1 Aceh Besar dengan memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, dan alat musik tradisional Aceh kepada peserta didik.
5. Evaluasi media dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh guru berdasarkan hasil pengamatan terhadap respons peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk menilai kelayakan media serta mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hubungan tersebut, penelitian ini memandang bahwa pengembangan video animasi berbasis *Generative AI* (Veo 3) dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi seni budaya Aceh secara menarik dan interaktif. Media ini diharapkan dapat membantu anak usia dini mengenal, memahami, serta meningkatkan ketertarikan terhadap seni budaya Aceh.

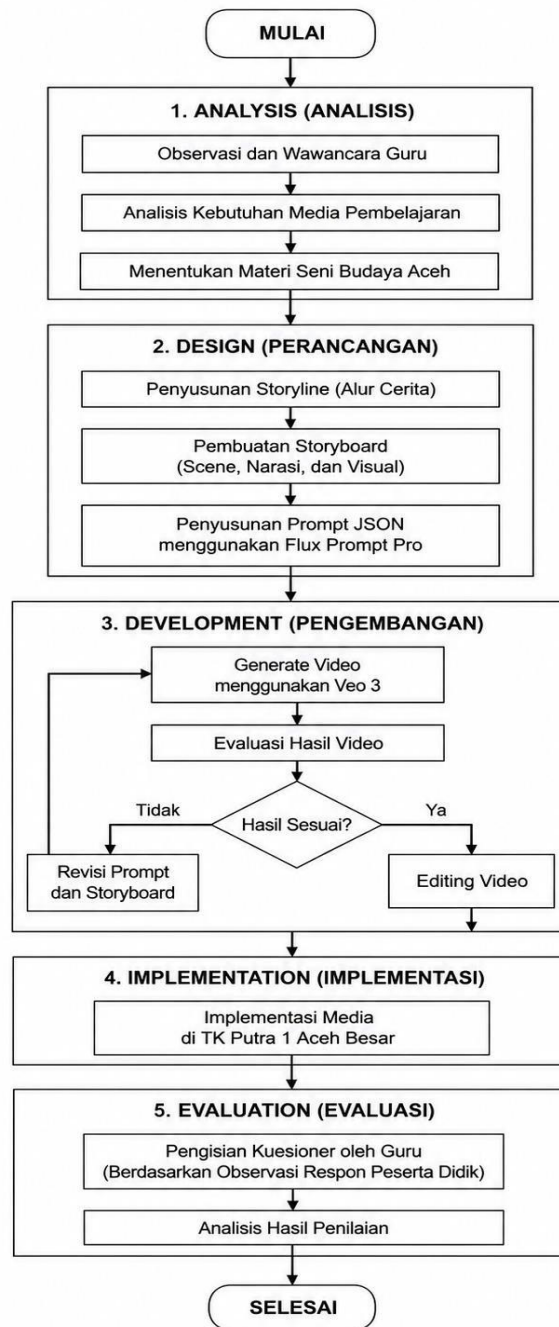
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan media, serta menentukan materi seni budaya Aceh yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Tahap *Design* meliputi penyusunan storyline, storyboard, naskah narasi, dan prompt JSON sebagai dasar dalam perancangan media pembelajaran.

Tahap *Development* dilakukan melalui proses generasi video animasi menggunakan model Generative AI Veo 3. Setiap hasil generasi diperiksa berdasarkan kesesuaian karakter, visual, gerakan, dan materi. Apabila hasil video belum sesuai, dilakukan revisi prompt atau storyboard dan proses generasi ulang hingga memperoleh hasil yang sesuai, kemudian dilanjutkan dengan proses editing video. Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh guru berdasarkan hasil pengamatan terhadap peserta didik selama proses pembelajaran, kemudian hasil penilaian dianalisis untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan kuesioner. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi/checklist untuk mengamati respon peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi seni budaya Aceh. Selanjutnya, kuesioner diberikan kepada guru untuk diisi berdasarkan hasil pengamatan terhadap respon peserta didik

selama video digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru berperan sebagai observer (pengamat) yang memberikan penilaian berdasarkan perilaku dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam proses penelitian. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa kuesioner yang disusun menggunakan Google Form. Kuesioner diberikan kepada 25 guru TK Putra 1 Aceh Besar untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran video animasi seni budaya Aceh berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap respon peserta didik selama media digunakan.

3.3.1 Kisi-kisi Kuesioner

Kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Aspek yang dinilai dalam kuesioner terdiri dari tiga aspek, yaitu ketertarikan peserta didik, pemahaman materi, dan kesesuaian media pembelajaran.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Kusioner

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Ketertarikan Peserta Didik	Ketertarikan peserta didik terhadap video animasi	1,2,3
		Perhatian dan antusias peserta didik selama pembelajaran	4,5
2	Pemahaman Materi	Media membantu peserta didik mengenal seni budaya Aceh	6,7,8
		Materi mudah dipahami oleh peserta didik	9,10
3	Kesesuaian Media pembelajaran	Animasi sesuai dengan karakteristik anak usia dini	11,12

		Media sesuai digunakan dalam pembelajaran TK	13,14,15
--	--	--	----------

3.4 Tahapan Pengembangan Media

Tahapan pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Analysis (Analisis), yaitu menganalisis kebutuhan media pembelajaran seni budaya Aceh bagi peserta didik TK.
2. Design (Perancangan), yaitu merancang materi, konsep video, storyboard, serta visualisasi seni budaya Aceh yang akan ditampilkan.
3. Development (Pengembangan), yaitu membuat dan mengembangkan video animasi menggunakan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3* serta melakukan proses penyuntingan video.
4. Implementation (Implementasi), yaitu menerapkan video animasi sebagai media pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar.
5. Evaluation (Evaluasi), yaitu melakukan evaluasi terhadap media berdasarkan hasil observasi dan kuesioner yang diisi oleh guru berdasarkan pengamatan terhadap respon peserta didik.

3.5 Alat Dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan penelitian merupakan komponen yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3*. Alat yang digunakan terdiri atas perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), sedangkan bahan penelitian meliputi materi pembelajaran serta dokumen pendukung yang digunakan selama proses pengembangan media. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2 Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi Minimum	Keterangan/Biaya
1	Laptop/Komputer	Processor Intel Core i3 atau setara, RAM minimal 8 GB, penyimpanan SSD minimal 256 GB	Milik Pribadi
2	Koneksi Internet	Koneksi internet yang stabil	Sesuai paket internet
3	Proyektor/Monitor	Resolusi minimal 1280 × 720 piksel	Perangkat sekolah

Tabel 3. 3 Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak/Layanan	Fungsi	Biaya/Model Penggunaan
1	Gemini Pro	Membantu penyusunan ide, materi, dan prompt	Rp.80,000/bln
2	Google Flow AI Pro	Mendukung proses pembuatan video berbasis AI	Rp.309,000/bln
3	<i>Veo 3</i>	Menghasilkan video animasi berbasis Generative AI	Gratis
4	Whisk Ai	Membantu menghasilkan dan mengembangkan visual/gambar	Gratis/includ dari Flow AI
5	Capcut Pro	Menyunting dan mengolah video	Rp.188,000/bln
6	Youtube	Mengunggah dan mempublikasikan video pembelajaran	Gratis

3.6 Penyusunan Storyboard

Storyboard digunakan sebagai rancangan awal dalam proses pembuatan video animasi seni budaya Aceh. Storyboard berfungsi untuk menggambarkan alur cerita, tampilan visual, narasi, durasi, serta karakter yang muncul pada setiap scene. Berdasarkan revisi, storyboard perlu dibuat lebih detail agar proses produksi video dapat dilakukan secara lebih terarah.

Storyboard dalam penelitian ini disusun berdasarkan urutan penyampaian materi sehingga setiap adegan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Selain

itu, setiap transisi antaradegan dirancang agar berlangsung secara alami sehingga anak dapat mengikuti alur video dengan mudah (Kunto et al., 2021).

Tabel 3. 4 Storyboard

No	Deskripsi Visual	Narasi/Audio	Durasi	Karakter
1	Pembukaan dengan tampilan 1 anak laki-laki dan perempuan	Narasi pembukaan	10 detik	
2	Tampilan Rumoh Aceh dengan lingkungan sekitarnya	Penjelasan tentang Rumoh Aceh	10 detik	
3	Tampilan pakaian adat Aceh yang dikenakan karakter	Penjelasan pakaian adat Aceh	10 detik	
4	Tampilan Tarian Tradisional Aceh Saman yang dilakukan oleh beberapa penari	Penjelasan tentang Tarian Tradisional Aceh	10 detik	

5	Tampilan alat musik tradisional Aceh	Penjelasan mengenai alat musik tradisional	10 detik	
---	--------------------------------------	--	----------	--

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan setiap tahapan pengembangan media pembelajaran serta menyajikan hasil penilaian terhadap media yang telah dikembangkan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, studi pustaka, dokumentasi, dan kuesioner yang diisi oleh guru berdasarkan hasil pengamatan terhadap respons peserta didik selama penggunaan media pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar.

Data yang diperoleh dari observasi, studi pustaka, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran, mulai dari tahap analisis kebutuhan, pra-produksi, produksi, pascaproduksi, implementasi, hingga evaluasi media. Sementara itu, data hasil kuesioner dianalisis menggunakan skala Likert dan disajikan dalam bentuk persentase untuk mengetahui penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Analisis hasil kuesioner dilakukan berdasarkan tiga aspek penilaian, yaitu ketertarikan peserta didik, pemahaman materi, dan kesesuaian media. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan grafik untuk memberikan gambaran mengenai respon guru terhadap media pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan selama proses implementasi media di TK Putra 1 Aceh Besar.

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video animasi seni budaya Aceh berdasarkan penilaian responden. Hasil perhitungan kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan.

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_i) \times 100\%$$

1. P = Persentase hasil penilaian
2. ΣX = Jumlah skor yang diperoleh
3. ΣX_i = Jumlah skor ideal atau skor maksimum
4. 100% = Nilai persentase

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran video animasi seni budaya Aceh berdasarkan hasil penilaian guru (Aziza, 2024).

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kelayakan Media

Presentase	Katagori
81-100%	Sangat baik / Sangat Layak
61-80%	Baik / Layak
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi Generative AI dengan model Veo 3 di TK Putra 1 Aceh Besar. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian diawali dengan kegiatan observasi di TK Putra 1 Aceh Besar untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang tersedia.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan pada tahap Analysis, diketahui bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk mengenalkan seni budaya Aceh kepada peserta didik. Selanjutnya pada tahap Design, peneliti menyusun storyboard, naskah narasi, desain karakter, dan alur materi. Pada tahap Development, media dikembangkan melalui pembuatan video animasi menggunakan teknologi Veo 3 hingga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan.

Tahap Implementation dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar. Selanjutnya tahap Evaluation dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 25 orang guru untuk mengetahui respons terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan model ADDIE mulai dari Analysis, Design, Development, Implementation, hingga Evaluation.

4.1.1 Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap ini menjadi dasar dalam menentukan materi yang akan disampaikan, karakteristik media yang akan dikembangkan, serta kesesuaian media dengan karakteristik anak usia dini. Analisis dilakukan melalui studi literatur terhadap berbagai referensi mengenai media pembelajaran digital, karakteristik anak usia dini, seni

budaya Aceh, serta pemanfaatan *Generative AI* dalam pengembangan media pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan perlu menyajikan materi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Oleh karena itu, video animasi dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih interaktif. Selain itu, pemanfaatan *Generative AI (Veo 3)* dipilih untuk mendukung proses pembuatan animasi yang lebih efisien dengan tetap menghasilkan kualitas visual yang menarik.

Untuk mempermudah proses analisis, kebutuhan pengembangan media dalam penelitian ini dirangkum pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Lokasi Penelitian	TK Putra 1 Aceh Besar
Jumlah Peserta Didik	Berkisaran 20 an/kelas
Metode Pembelajaran	Penjelasan guru, gambar, dan media pembelajaran yang tersedia
Media Pembelajaran	Media visual dan media pembelajaran yang tersedia di sekolah
Kendala Guru	Kesulitan Menyampaikan Materi Seni Budaya Aceh secara menarik dan mudah di pahami
Kebutuhan Media	Video animasi yang menarik, informatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini

4.1.2 Penyusunan Materi

Materi yang digunakan dalam pengembangan video animasi seni budaya Aceh meliputi Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, Tarian Tradisional Aceh, dan alat musik tradisional Aceh. Materi disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat taman kanak-kanak serta disesuaikan dengan visualisasi animasi yang menarik.

Sebelum digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran, materi yang telah disusun divalidasi oleh guru dan ahli yang memahami seni budaya Aceh. Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian, kebenaran, dan ketepatan informasi budaya yang disampaikan dalam video. Berdasarkan hasil validasi, materi dinyatakan sesuai dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran seni budaya Aceh bagi peserta didik di TK Putra 1 Aceh Besar.

Tabel 4. 2 Materi Pembelajaran Yang Digunakan

No	Materi	Deskripsi Singkat
1	Rumah Adat Aceh	Memperkenalkan Rumoh Aceh sebagai rumah adat tradisional masyarakat Aceh beserta ciri khas bentuk bangunannya.
2	Pakaian Adat Aceh	Memperkenalkan pakaian adat Aceh beserta fungsi dan keunikan motif yang dimiliki.
3	Tari Tradisional Aceh	Memperkenalkan Tari Saman sebagai salah satu tarian tradisional yang menjadi identitas budaya Aceh.
4	Alat Musik Tradisional	Memperkenalkan alat musik Rapai sebagai alat musik tradisional yang sering digunakan dalam berbagai pertunjukan budaya Aceh.
5	Nilai-Nilai Budaya	Menanamkan nilai cinta budaya, kebersamaan, dan rasa bangga terhadap budaya daerah sejak usia dini.

4.2 Design (Perancangan)

4.2.1 Penyusunan Storyline

Penyusunan storyline dilakukan untuk menentukan alur cerita dan urutan penyampaian materi dalam video animasi seni budaya Aceh. Storyline disusun berdasarkan materi yang telah ditentukan pada tahap *Analysis*, sehingga setiap adegan memiliki alur yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Alur video dimulai dengan adegan pembuka yang memperkenalkan karakter utama dan topik pembelajaran. Selanjutnya, video menyajikan materi mengenai Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, tarian adat Aceh, dan alat musik daerah. Setiap materi disampaikan melalui karakter animasi dengan visualisasi yang disesuaikan dengan unsur budaya yang dibahas. Video kemudian diakhiri dengan adegan penutup yang berisi rangkuman dan ajakan untuk mengenal serta mencintai seni budaya Aceh.

Tabel 4. 3 Penyusunan Storyline

No	Bagian	Isi Storyline
1	Pembuka	Karakter utama memperkenalkan topik seni budaya Aceh.
2	Rumoh Aceh	Menampilkan dan menjelaskan bentuk serta fungsi Rumoh Aceh.
3	Pakaian Adat Aceh	Menampilkan karakter menggunakan pakaian adat Aceh.
4	Tarian Adat Aceh	Menampilkan visualisasi tarian adat Aceh.
5	Alat Musik Aceh	Menampilkan dan memperkenalkan alat musik daerah Aceh.
6	penutup	Karakter mengajak peserta didik mengenal dan mencintai seni budaya Aceh.

4.2.2 Hasil Rancangan Storyboard

Berdasarkan rancangan storyboard yang telah dibuat, diperoleh susunan alur video animasi yang terdiri dari beberapa adegan utama. Storyboard menghasilkan gambaran mengenai urutan penyampaian materi, tampilan karakter, lingkungan visual, serta narasi yang digunakan dalam video.

Hasil storyboard menjadi acuan dalam proses produksi video menggunakan teknologi *Generative AI* agar setiap adegan memiliki alur yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 4. 4 Hasil Rancangan Storyboard

No	Gambar/Scene Storyboard	Deskripsi Adegan	Durasi	Background/ musik	Efek Transisi
1	Pembukaan / Opening 	Scene pembuka menampilkan dua karakter utama menggunakan pakaian adat Aceh dengan latar Rumoh Aceh. Adegan ini berfungsi sebagai pengantar materi pembelajaran sekaligus memperkenalkan tema video mengenai Seni Budaya Aceh kepada peserta didik.	00:00–00:30 (30 detik)	Intrumen Musik Tradisional Aceh yang Penuh Gairah	Fade in
2	Tarian Tradisional Aceh 	Scene ini menampilkan animasi Tari Saman sebagai salah satu kesenian tradisional Aceh. Visual memperlihatkan gerakan tari secara serempak untuk menggambarkan nilai kebersamaan, kekompakan, dan budaya masyarakat Aceh.	00:30–01:30 (60 detik)	Musik Tari Saman (Instrumental /Tepukan Ritmis)	Dissolve
3	Pakaian Adat Aceh 	Pada scene ini menampilkan karakter utama mengenakan pakaian adat Aceh sebagai salah satu identitas budaya daerah. Visual memperlihatkan busana adat laki-laki dan perempuan dengan ornamen khas Aceh untuk mengenalkan bentuk, warna, dan keunikan pakaian adat kepada peserta didik.	01:30–02:30(60 detik)	Musik tradisional Aceh Dari Serune Kale	Slide

4	Rumoh Aceh 	Pada scene ini menampilkan Rumoh Aceh sebagai rumah adat Provinsi Aceh. Visual memperlihatkan bentuk bangunan beserta ciri khas arsitekturnya untuk membantu peserta didik mengenal salah satu warisan budaya Aceh secara lebih menarik melalui media animasi.	02:30–03:50 (70 detik)	Instrumental Serune Kalee + Rapa'i Tempo Pelan	Zoom in
5	Alat Musik Tradisional Aceh 	Pada scene ini menampilkan alat musik tradisional Aceh yaitu Geundrang (gendang Aceh). Visual memperlihatkan bentuk alat musik beserta cara memainkannya sebagai pengiring berbagai pertunjukan seni dan upacara adat. Adegan ini bertujuan mengenalkan Geundrang kepada peserta didik sebagai salah satu warisan budaya Aceh.	03:50–04:40 (50 detik)	Instrumental Rapa'i, Geundrang, dan Serune Kalee	Dissolve
6.	Penutup	Itulah beberapa seni budaya Aceh yang perlu kita kenal, pelajari, dan lestarikan agar tetap diwariskan kepada generasi berikutnya. Sampai jumpa pada video selanjutnya.	04:40–05:10 (20 detik)	Instrumental Aceh Lembut (Piano + Serune Kalee)	Fade Out
		Total Durasi	5 menit 10 detik		

4.2.3 Perancangan Karakter Animasi

Perancangan karakter dilakukan untuk menghasilkan tokoh utama yang digunakan dalam video animasi pembelajaran Seni Budaya Aceh. Karakter

dirancang dengan konsep 3D Cartoon yang memiliki tampilan ceria, ekspresi yang ramah, serta menggunakan pakaian adat Aceh sebagai identitas budaya. Perancangan karakter disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia dini sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran.

Proses perancangan karakter dilakukan menggunakan fitur *Whisk* pada *Google Flow AI* dengan memanfaatkan prompt yang telah disusun sebelumnya. Melalui proses tersebut dihasilkan dua karakter utama, yaitu karakter laki-laki dan karakter perempuan, yang digunakan secara konsisten sebagai pemandu dalam penyampaian materi pembelajaran.

Tabel 4. 5 Hasil Perancangan Karakter

No	Karakter	Deskripsi
1.	Karakter Utama 1 	Karakter laki-laki dirancang dengan gaya visual 3D Cartoon menggunakan pakaian adat Aceh. Karakter ini berperan sebagai tokoh utama yang memperkenalkan materi Seni Budaya Aceh kepada peserta didik.
2.	Karakter utama 2 	Karakter perempuan dirancang dengan gaya visual 3D Cartoon menggunakan pakaian adat Aceh. Karakter ini berperan sebagai pendamping dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

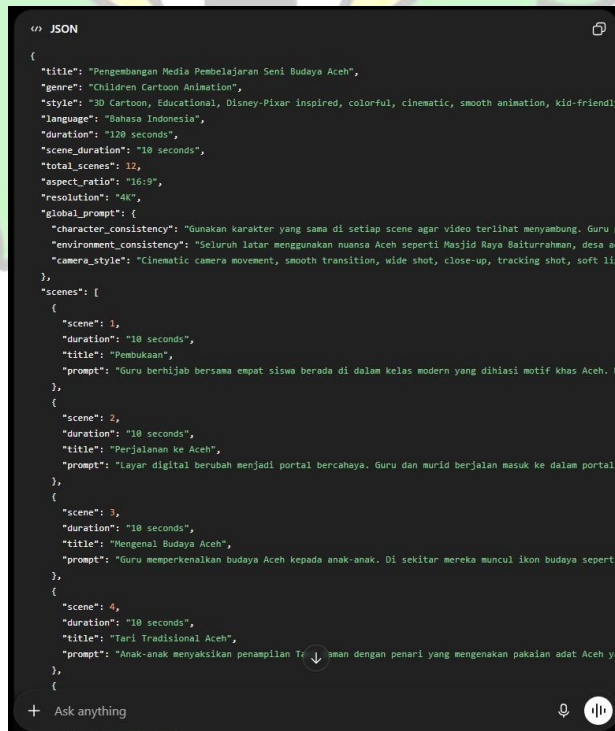
3.	Karakter Pakaian Adat 	Berperan untuk menampilkan dan memperkenalkan pakaian adat Aceh melalui visualisasi karakter yang mengenakan pakaian tradisional.
4.	Karakter Penari Saman 	Berperan sebagai karakter pendukung yang memvisualisasikan gerakan dan penampilan Tari Saman sebagai salah satu seni budaya khas Aceh.

Berdasarkan hasil perancangan karakter pada Tabel 4.4, video animasi menggunakan dua karakter utama yang berperan sebagai pemandu dalam penyampaian materi pembelajaran seni budaya Aceh. Selain itu, terdapat karakter pendukung berupa penari Tari Saman dan karakter yang mengenakan pakaian adat Aceh untuk memperkaya visualisasi materi yang disampaikan. Setiap karakter dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan disesuaikan dengan tema seni budaya Aceh serta karakteristik peserta didik usia dini. Karakter-karakter tersebut digunakan pada scene yang sesuai untuk mendukung penyampaian materi dan memperjelas visualisasi seni budaya Aceh dalam video pembelajaran.

4.2.4 Penyusunan Prompt

Karakter animasi yang telah berhasil dikembangkan menggunakan fitur Whisk pada Google Flow AI kemudian menjadi acuan dalam penyusunan prompt video animasi. Prompt disusun berdasarkan storyboard yang telah dirancang dengan mengikuti urutan alur video, dimulai dari adegan pembuka (opening), pengenalan Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, Tarian Tradisional Aceh, alat musik tradisional Geundrang, hingga adegan penutup. Setiap prompt memuat deskripsi mengenai karakter, latar tempat, gerakan, ekspresi tokoh, sudut pengambilan gambar

(camera angle), pencahayaan, gaya animasi, serta suasana yang diinginkan agar menghasilkan visual yang sesuai dengan konsep media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penyusunan prompt dilakukan menggunakan Flux Prompt Pro melalui ChatGPT dengan format JSON (JavaScript Object Notation) sehingga setiap elemen video, seperti karakter, latar, gerakan, durasi, efek visual, dan pengaturan kamera dapat disusun secara terstruktur serta lebih mudah diproses oleh model *Generative AI (Veo 3)*. Prompt yang telah selesai disusun kemudian digunakan sebagai input untuk menghasilkan video animasi sesuai dengan storyboard yang telah dirancang sehingga tampilan visual pada setiap adegan tetap konsisten



```
JSON
{
  "title": "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Aceh",
  "genre": "Children Cartoon Animation",
  "style": "3D Cartoon, Educational, Disney-Pixar Inspired, colorful, cinematic, smooth animation, kid-friendly",
  "language": "Bahasa Indonesia",
  "duration": "120 seconds",
  "scene_duration": "10 seconds",
  "total_scenes": 12,
  "aspect_ratio": "16:9",
  "resolution": "4K",
  "global_prompt": {
    "character_consistency": "Gunakan karakter yang sama di setiap scene agar video terlihat menyambung. Guru &",
    "environment_consistency": "Seluruh latar menggunakan nuansa Aceh seperti Masjid Raya Baiturrahman, desa ad",
    "camera_style": "Cinematic camera movement, smooth transition, wide shot, close-up, tracking shot, soft lig
  },
  "scenes": [
    {
      "scene": 1,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Pembukaan",
      "prompt": "Guru berhijab bersama empat siswa berada di dalam kelas modern yang dihiasi motif khas Aceh. G
    },
    {
      "scene": 2,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Perjalanan ke Aceh",
      "prompt": "Layar digital berubah menjadi portal bercahaya. Guru dan murid berjalan masuk ke dalam portal
    },
    {
      "scene": 3,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Mengenai Budaya Aceh",
      "prompt": "Guru memperkenalkan budaya Aceh kepada anak-anak. Di sekitar mereka muncul ikon budaya seperti
    },
    {
      "scene": 4,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Tari Tradisional Aceh",
      "prompt": "Anak-anak menyaksikan penampilan Ta
    },
    {
      "scene": 5,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Pakaian Adat Aceh",
      "prompt": "Guru menunjukkan pakaian adat Aceh kepada anak-anak. Mereka melihat kostum yang indah dan
    },
    {
      "scene": 6,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Alat Musik Tradisional",
      "prompt": "Guru memainkan alat musik tradisional Aceh, Geundrang, di depan kelas. Anak-anak
    },
    {
      "scene": 7,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Rumoh Aceh",
      "prompt": "Guru dan murid mengunjungi Rumoh Aceh, rumah tradisional Aceh yang indah. Mereka
    },
    {
      "scene": 8,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Pasar Tradisional",
      "prompt": "Guru dan murid berjalan-jalan di pasar tradisional Aceh. Mereka melihat berbagai
    },
    {
      "scene": 9,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Pertunjukan Seni",
      "prompt": "Guru dan murid menyaksikan pertunjukan seni tradisional Aceh. Mereka
    },
    {
      "scene": 10,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Penutup",
      "prompt": "Guru dan murid berdiri di depan Masjid Raya Baiturrahman. Mereka mengucapkan
    },
    {
      "scene": 11,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Kredit",
      "prompt": "Tampilan akhir dengan logo dan informasi kontak."
    },
    {
      "scene": 12,
      "duration": "10 seconds",
      "title": "Penutup",
      "prompt": "Tampilan akhir dengan logo dan informasi kontak."
    }
  ]
}
```

Gambar 4. 1 Contoh Prompt Berformat JSON

Salah satu contoh *prompt* yang digunakan dalam penelitian ini disusun dalam format JSON (JavaScript Object Notation) dan digunakan sebagai *input* pada model *Generative AI (Vevo 3)*. *Prompt* tersebut memuat berbagai instruksi yang diperlukan dalam proses pembuatan video animasi, seperti karakter, latar, gerakan, pencahayaan, sudut pengambilan gambar (*camera angle*), serta pengaturan visual lainnya. Seluruh *prompt* yang digunakan pada setiap adegan disajikan secara lengkap pada Lampiran.

4.3 Development (Pengembangan)

Tahap Development merupakan proses pengembangan media pembelajaran berdasarkan hasil perancangan pada tahap Design. Storyboard, karakter animasi, dan prompt JSON digunakan sebagai acuan dalam menghasilkan video animasi menggunakan model Vevo 3 melalui Google Flow AI dan Gemini Pro.

Proses generate dilakukan secara bertahap sesuai urutan storyboard, mulai dari adegan pembuka, Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, tarian adat Aceh, alat musik daerah, hingga adegan penutup. Setiap adegan berdurasi sekitar 10 detik dan dapat melalui beberapa kali revisi prompt apabila hasil yang diperoleh belum sesuai dengan rancangan. Setelah seluruh adegan selesai dan sesuai, video-video tersebut digabungkan serta diedit menjadi satu video pembelajaran berdurasi sekitar 5 menit. Jumlah iterasi pada setiap adegan berbeda-beda tergantung kesesuaian hasil generate dengan storyboard, karakter, gerakan, dan visual yang telah dirancang. Rincian jumlah iterasi pada setiap adegan dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 4. 6 Jumlah Iterasi Proses Generate Video

No	Adegan	Jumlah Iterasi
1	Opening	5 kali
2	Rumoh Aceh	3 kali
3	Pakaian Adat Aceh	2 kali
4	Tarian Tradisional Aceh	4 kali
5	Alat Musik Daerah	1 kali
6	Penutup	1 kali

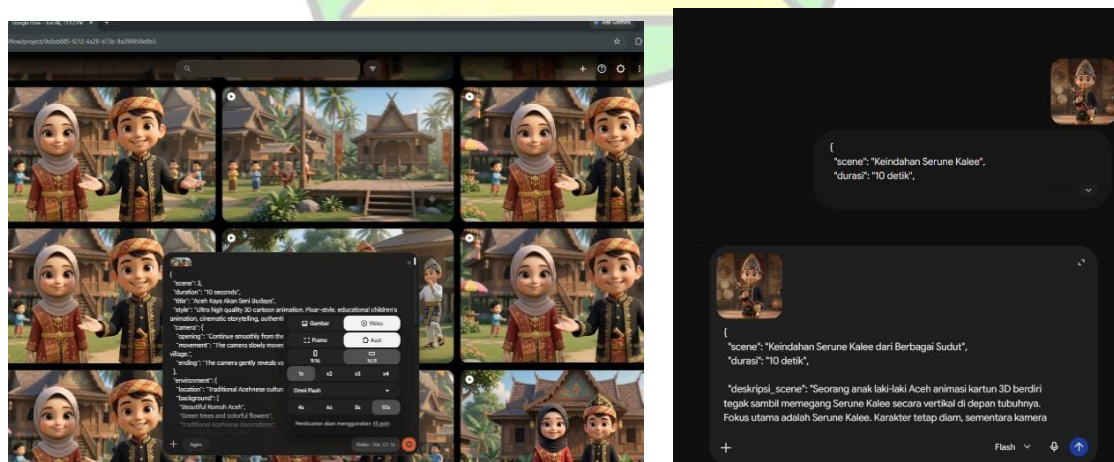
Berdasarkan Tabel 4.6, proses generate video dilakukan sebanyak 16 kali iterasi pada enam adegan. Adegan opening memerlukan iterasi paling banyak, yaitu 5 kali, sedangkan adegan alat musik daerah dan penutup masing-masing hanya memerlukan 1 kali iterasi. Perbedaan jumlah iterasi tersebut disebabkan oleh tingkat kesesuaian hasil generate terhadap rancangan pada setiap adegan.

4.3.1 Proses Generate Video Menggunakan Model Veo 3

Proses generasi video merupakan tahapan untuk menghasilkan video animasi berdasarkan *prompt* yang telah disusun pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini, *prompt* berformat *JSON (JavaScript Object Notation)* digunakan sebagai *input* pada model *Generative AI (Veo 3)* melalui platform *Google Flow AI* dan *Gemini Pro*. Setiap *prompt* diproses sesuai dengan urutan storyboard sehingga menghasilkan adegan video yang menggambarkan materi pembelajaran Seni Budaya Aceh secara sistematis.

Setiap adegan video dihasilkan secara terpisah dengan durasi sekitar 10 detik. Hasil generasi menampilkan karakter animasi, latar, gerakan, serta berbagai elemen visual yang telah disesuaikan dengan isi *prompt*. Penggunaan model *Veo 3* mampu menghasilkan video animasi dengan tampilan visual yang konsisten pada setiap adegan sehingga seluruh hasil generasi dapat digunakan pada tahap penyuntingan (*editing*) untuk membentuk satu video pembelajaran yang utuh.

Berikut adalah contoh Generate video dengan model *Veo 3* :

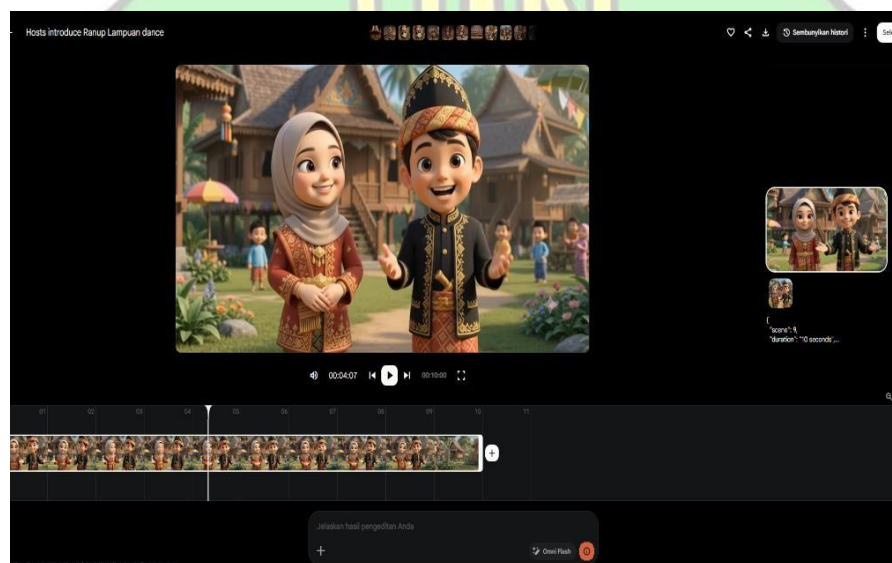


Gambar 4. 2 Proses Generatif video menggunakan Flow AI dan Gemini Pro

proses generate dilakukan menggunakan dua platform yang berbeda, namun keduanya memanfaatkan model *Veo 3*. Pada Google Flow AI, proses dimulai dengan memasukkan karakter animasi sebagai asset, kemudian dilanjutkan dengan memasukkan prompt JSON dan pengaturan parameter video sebelum menjalankan proses generate. Sementara itu, pada Gemini Pro, proses dilakukan dengan memasukkan prompt JSON secara langsung hingga menghasilkan video sesuai dengan adegan yang telah dirancang.

4.3.2 Hasil Generate Video

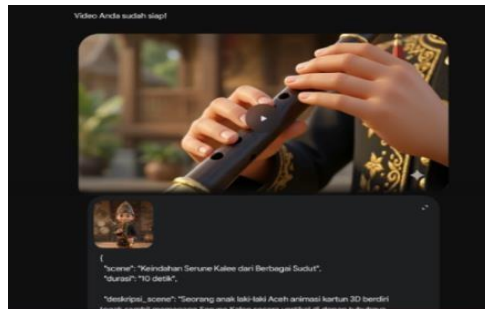
Setelah proses *generate* selesai dilakukan, diperoleh beberapa potongan video animasi dengan durasi sekitar 10 detik pada setiap adegan. Seluruh video kemudian diperiksa kembali untuk memastikan kesesuaian karakter, latar, gerakan, ekspresi, pencahayaan, serta isi materi dengan storyboard yang telah disusun pada tahap pra-produksi. Dapat di lihat pada gambar di bawah ini :



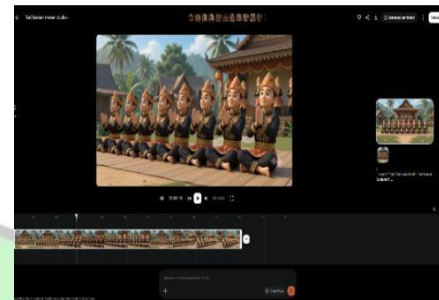
Gambar 4. 3 Adegan Pembuka

Adegan pembuka berhasil menampilkan karakter utama yang memperkenalkan materi pembelajaran dengan latar yang menarik dan warna yang cerah. Tampilan ini dirancang untuk menarik perhatian anak usia dini sebelum memasuki materi utama.

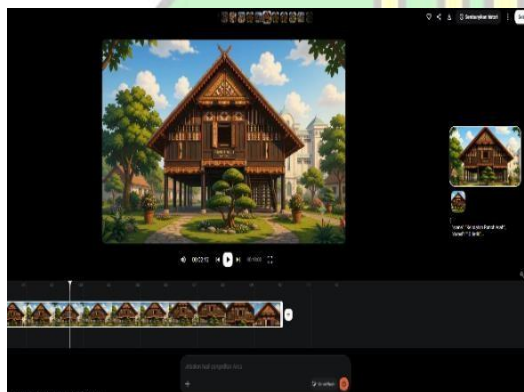
Hasil generasi video yang menampilkan berbagai materi Seni Budaya Aceh menggunakan model Veo 3 ditunjukkan pada beberapa gambar berikut. Visualisasi yang dihasilkan meliputi alat musik Aceh, tarian tradisional Aceh, Rumoh Aceh, serta pakaian adat Aceh yang disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk peserta didik.



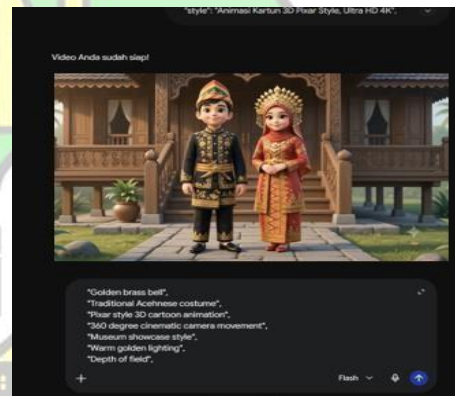
Gambar 4. 5 Alat Musik Aceh



Gambar 4. 4 Tarian Tradisional Aceh



Gambar 4. 7 Rumoh Aceh

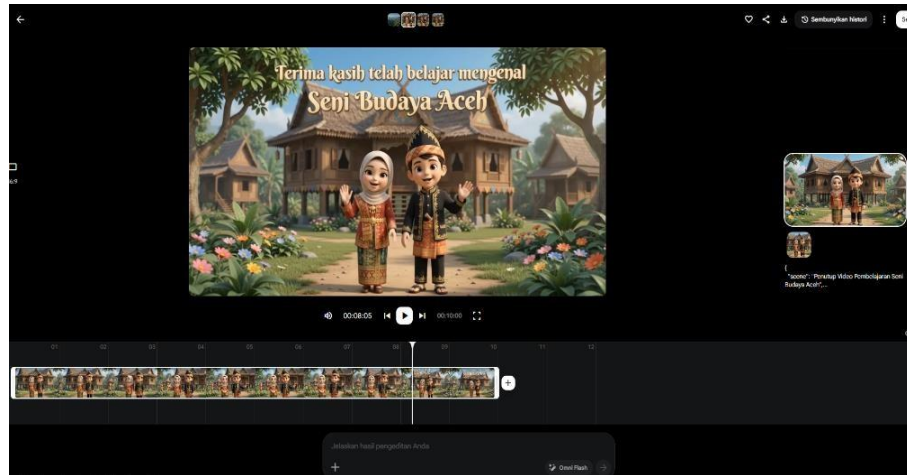


Gambar 4. 6 Pakaian Adat Aceh

Setiap materi berhasil divisualisasikan menggunakan karakter animasi yang konsisten dengan latar yang disesuaikan dengan isi pembelajaran. Rumah adat Aceh ditampilkan menggunakan ilustrasi Rumoh Aceh, pakaian adat diperagakan oleh karakter animasi, sedangkan materi tari tradisional dan alat musik ditampilkan melalui adegan yang menggambarkan aktivitas budaya secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak usia dini.

Setelah seluruh materi Seni Budaya Aceh ditampilkan, video dilanjutkan dengan adegan penutup sebagai bagian akhir dari rangkaian pembelajaran. Adegan penutup tersebut menampilkan karakter utama dengan latar Rumoh Aceh

dan pesan ajakan untuk mengenal serta mempelajari Seni Budaya Aceh, seperti ditunjukkan pada Gambar di bawah ini.



Gambar 4. 8 Adegan Penutup

Secara keseluruhan, hasil *generate* menunjukkan bahwa model *Generative AI (Veo 3)* mampu menghasilkan potongan video animasi berdasarkan storyboard dan prompt yang telah disusun. Meskipun demikian, beberapa adegan masih memerlukan beberapa kali iterasi karena terdapat kendala berupa gerakan karakter yang belum sesuai, perubahan tampilan karakter, serta ketidaksesuaian beberapa elemen visual dengan prompt. Setelah seluruh adegan diperoleh, hasil *generate* tersebut kemudian dipersiapkan untuk memasuki tahap pascaproduksi.

Untuk melihat hasil video dari proses *generate* secara lebih jelas, hasil video dapat diakses melalui link berikut:

Link Hasil Generate Video :

1. Adegan Pembuka

(<https://labs.google/fx/tools/flow/shared/video/04408700-103c-4dd0-83ce-04fcd2058b30>)

2. Alat Musik Aceh

(<https://share.gemini.google/hk3rabhu0u2G>)

3. Tarian Tradisional Aceh

(<https://labs.google/fx/tools/flow/shared/video/84564bd9-d72d-45ce-981a-878b7c8e3471>)

4. Rumoh aceh

(<https://labs.google/fx/tools/flow/shared/video/94b0ed23-58f2-4a6a-9ed5-9b8d3b7ad85b>)

5. Pakaian Adat Aceh

(<https://labs.google/fx/tools/flow/shared/video/cc4aedc5-d1c9-4df0-b614-9eea6fb7684f>)

6. Adegan Penutup

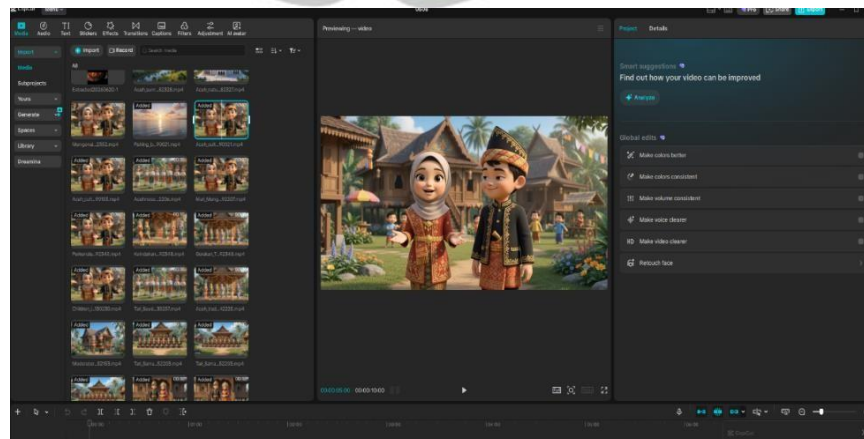
(<https://labs.google/fx/tools/flow/shared/video/dd611809-7cc3-4d7b-aac8-0dc28396dbb9>)

Link tersebut digunakan untuk memperlihatkan kualitas gerakan, ekspresi karakter, dan tampilan visual yang dihasilkan oleh model *Generative AI (Veo 3)* sebelum dilakukan proses penyuntingan dan penggabungan pada tahap pascaproduksi.

4.3.3 Hasil Penyuntingan Video

Tahap penyuntingan diawali dengan mengimpor seluruh potongan video hasil *generate* dari *Gemini Pro* dan *Google Flow AI* ke dalam CapCut Pro. Selanjutnya, setiap potongan video disusun pada *timeline* sesuai urutan storyboard, dimulai dari adegan pembuka (*opening*), Rumah adat Aceh, Pakaian Adat Aceh, Tari Tradisional Aceh, Alat Musik Tradisional, hingga adegan penutup.

Setelah seluruh adegan selesai dihasilkan, media kemudian diimpor ke dalam aplikasi CapCut untuk proses penyuntingan video, seperti ditunjukkan pada Gambar.



Gambar 4. 9 Mengimport Media ke dalam Capcut

seluruh potongan video disusun sesuai dengan urutan materi yang telah dirancang pada storyboard. Proses penyuntingan dilakukan untuk memastikan setiap adegan saling terhubung dengan baik sehingga menghasilkan alur video yang runtut dan nyaman untuk ditonton.

4.3.4 Proses Penambahan Elemen Pendukung

Setelah seluruh potongan video hasil *generate* berhasil diimpor ke dalam CapCut Pro, proses editing dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Proses editing meliputi penyusunan *timeline*, *cutting* video, penambahan transisi, *voice over*, musik latar (*background music*), serta sinkronisasi audio agar seluruh elemen video dapat berjalan secara selaras.

1. Penyusunan Timeline

Tahap pertama adalah menyusun seluruh potongan video ke dalam *timeline* CapCut Pro sesuai dengan urutan materi pembelajaran. Penyusunan dilakukan berdasarkan storyboard, dimulai dari adegan pembuka, penyampaian materi rumah adat Aceh, pakaian adat Aceh, tari tradisional Aceh, alat musik tradisional Aceh, hingga adegan penutup. Tahapan ini bertujuan agar alur penyampaian materi tersusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh anak usia dini.

2. Cutting Video

Setelah seluruh video tersusun pada timeline, dilakukan proses *cutting* untuk memotong bagian video yang kurang sesuai, seperti durasi yang terlalu panjang, gerakan karakter yang kurang natural, maupun hasil *generate* yang mengalami ketidaksesuaian dengan storyboard. Proses ini dilakukan agar setiap adegan memiliki durasi yang proporsional dan alur video menjadi lebih efektif.

3. Penambahan Efek Transisi

Efek transisi digunakan untuk memperhalus perpindahan antaradegan. Transisi yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan

setiap scene, seperti Fade In, Fade Out, Dissolve, dan Slide. Penggunaan transisi dilakukan secara sederhana agar tidak mengganggu fokus peserta didik terhadap materi pembelajaran.

4. Pengaturan Audio

Pengaturan audio dilakukan untuk memastikan suara narasi, musik latar, dan efek suara terdengar dengan jelas. Volume narasi dibuat lebih dominan agar informasi pembelajaran dapat didengar dengan baik oleh peserta didik, sedangkan volume musik latar diatur lebih rendah agar tidak mengganggu suara narasi.

Selain pengaturan volume, dilakukan juga penyesuaian kualitas suara menggunakan fitur pengaturan audio yang tersedia pada CapCut Pro, seperti pengaturan *equalizer (EQ)* dan pengurangan suara yang tidak diperlukan. Pengaturan ini dilakukan untuk menghasilkan suara yang lebih jelas dan nyaman didengar.

5. Voice Over

Setelah penyuntingan visual selesai dilakukan, ditambahkan voice over yang berisi narasi pembelajaran sesuai dengan naskah yang telah disusun pada tahap pengembangan. Voice over digunakan sebagai media penyampaian materi sehingga setiap adegan disertai penjelasan yang jelas dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Narasi juga berperan dalam menghubungkan informasi visual dengan materi pembelajaran.

6. Musik Latar (*Background Music*)

Selain *voice over*, ditambahkan musik latar (*background music*) dengan tempo yang lembut dan ceria. Musik latar berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan ketertarikan anak terhadap video pembelajaran, serta mengurangi kesan monoton selama proses penyampaian materi. Pemilihan musik dilakukan dengan memperhatikan agar volumenya tidak mengganggu kejelasan narasi.

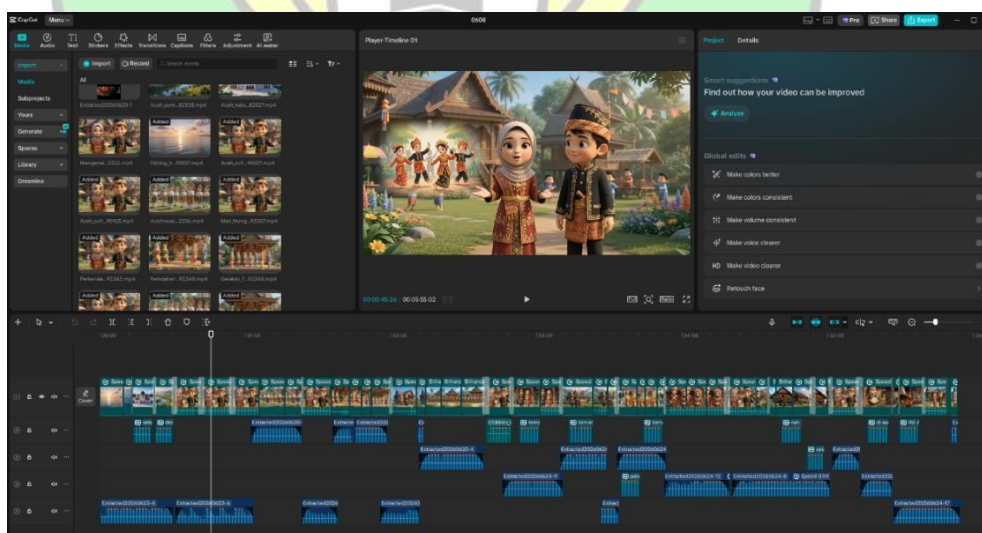
7. Penyesuaian Warna (Color Grading)

Penyesuaian warna dilakukan untuk menjaga konsistensi tampilan visual pada seluruh adegan. Proses color grading dilakukan dengan menyesuaikan tingkat kecerahan, kontras, saturasi, dan temperatur warna. Penyesuaian ini dilakukan untuk menghasilkan tampilan video yang menarik dan sesuai dengan karakteristik media pembelajaran bagi anak usia dini.

8. Sinkronisasi Audio

Tahap terakhir adalah melakukan sinkronisasi audio antara voice over, musik latar, dan tampilan video. Sinkronisasi dilakukan dengan menyesuaikan waktu munculnya narasi terhadap adegan yang sedang ditampilkan sehingga informasi yang disampaikan sesuai dengan visual pada layar. Selain itu, volume voice over dan musik latar juga diatur agar narasi tetap terdengar jelas tanpa tertutupi oleh musik.

Proses penyuntingan video menggunakan CapCut Pro dilakukan dengan menyusun seluruh adegan, menambahkan audio, transisi, dan voice over, seperti ditunjukkan pada Gambar



Gambar 4. 10 Proses editing Video

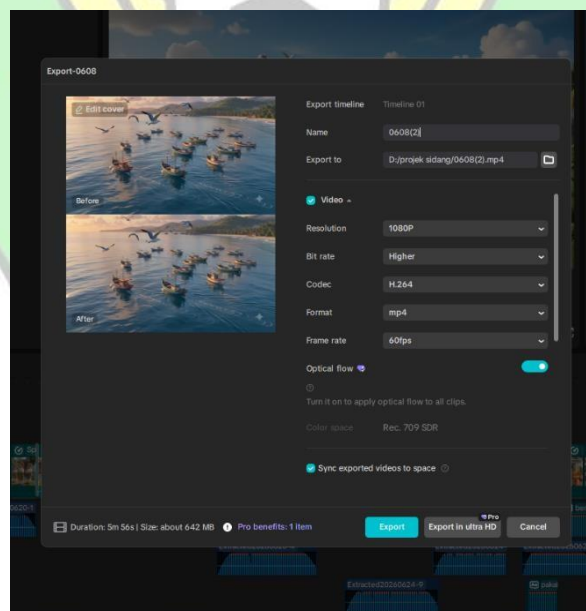
seluruh proses editing dilakukan menggunakan CapCut Pro dengan memanfaatkan berbagai fitur penyuntingan, seperti penyusunan *timeline*, *cutting* video, penambahan transisi, *voice over*, musik latar, serta sinkronisasi audio. Seluruh tahapan tersebut dilakukan untuk menyempurnakan hasil video animasi

yang telah dihasilkan pada tahap produksi sehingga menjadi media pembelajaran yang memiliki alur penyajian yang runtut, kualitas visual yang baik, serta penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

4.3.5 Export dan Rendering Hasil Akhir Video

Setelah proses penyuntingan selesai dilakukan menggunakan CapCut Pro, tahap selanjutnya yaitu proses *export* untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk satu file video yang utuh. Sebelum proses *export*, dilakukan pemeriksaan kembali terhadap urutan adegan, kualitas visual, kejelasan *voice over*, serta sinkronisasi antara audio dan video agar sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Selanjutnya, video diekspor menggunakan fitur Export in Ultra HD pada CapCut Pro dengan pengaturan resolusi 1080P (Full HD), *codec* H.264, format MP4, dan 60 FPS sehingga menghasilkan video dengan kualitas visual yang baik dan siap digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah proses penyuntingan selesai, video kemudian diekspor dengan pengaturan kualitas yang sesuai. Proses export hasil video dapat dilihat pada Gambar di bawah ini.



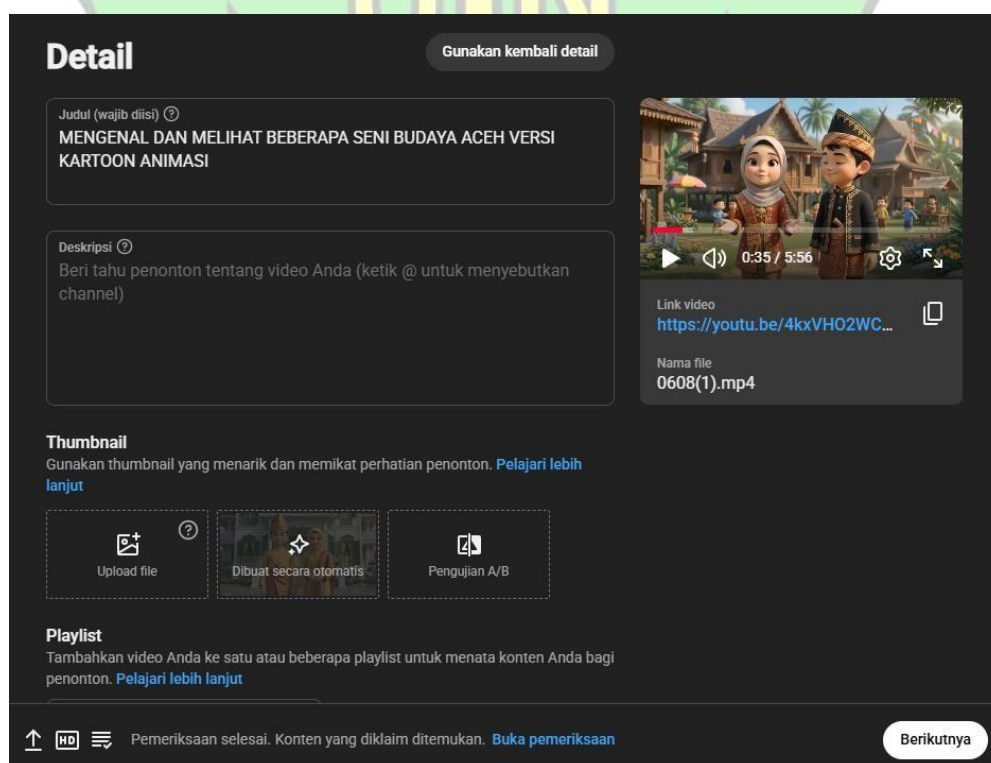
Gambar 4. 11 Proses Export Hasil Video

Proses export video dilakukan menggunakan fitur Export in Ultra HD pada CapCut Pro untuk menjaga kualitas video setelah proses rendering. Video

disimpan dalam format MP4 dengan resolusi Full HD (1080P), codec H.264, dan frame rate 60 FPS. Pengaturan tersebut menghasilkan tampilan video yang jernih dengan gerakan animasi yang lebih halus sehingga sesuai digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil akhir tahap pascaproduksi berupa video animasi pembelajaran Seni Budaya Aceh dengan durasi sekitar 5 menit 56 detik. Video memuat materi Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, tari tradisional Aceh, dan alat musik tradisional Geundrang. Materi disajikan melalui karakter animasi 3D Cartoon yang dilengkapi voice over, musik latar, serta transisi antaradegan. Setelah selesai, video diunggah ke YouTube agar dapat digunakan pada tahap implementasi dan diakses dengan mudah oleh guru maupun peserta didik.

Setelah proses penyuntingan dan export selesai, video kemudian diunggah ke platform YouTube. Video diberi judul dan pengaturan yang sesuai agar mudah diakses dan digunakan sebagai media pembelajaran. Proses pengunggahan video ke YouTube ditunjukkan pada Gambar di bawah ini.



Gambar 4. 12 Upload hasil ke Youtube

Media pembelajaran telah berhasil dipublikasikan pada platform YouTube sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang mudah

diakses. Produk akhir yang dihasilkan memiliki kualitas visual 1080P (Full HD) dengan format MP4, dilengkapi narasi, musik latar, serta animasi yang telah disusun secara sistematis. Video inilah yang selanjutnya digunakan sebagai produk utama pada tahap validasi dan implementasi penelitian.

4.4 Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran selesai dikembangkan dengan menerapkan video animasi seni budaya Aceh di TK Putra 1 Aceh Besar. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media yang dibuat menggunakan teknologi *Generative AI* dengan model *Veo 3*. Video pembelajaran yang telah selesai diproduksi diberikan kepada pihak sekolah melalui media *YouTube* sebagai sarana yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan video tersebut untuk membantu peserta didik mengenal berbagai unsur budaya Aceh, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik daerah. Respon peserta didik selama penggunaan media diamati berdasarkan ketertarikan, perhatian, antusiasme, serta pemahaman terhadap materi, yang selanjutnya menjadi bahan evaluasi melalui kuesioner penelitian. Video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dapat di akses melalui tautan di bawah ini :

<https://youtu.be/sT7 LOY8jaQ?si=BR5SWPeEiE5wE0Zk>

4.5 Evaluasi Media

Evaluasi media bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi seni budaya Aceh hasil pengembangan menggunakan model ADDIE. Evaluasi dilakukan setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket terdiri atas 15 pernyataan yang diisi oleh 25 orang guru. Hasil evaluasi media disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. 7 Evaluasi Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Presentase	Katagori
1	Media pembelajaran berbasis video animasi mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran	93,60%	Sangat Baik
2	Peserta didik memperhatikan video pembelajaran dari awal hingga akhir.	88,80%	Sangat Baik
3	Karakter animasi yang ditampilkan mampu menarik perhatian peserta didik	92,00%	Sangat Baik
4	Peserta didik terlihat antusias selama mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi.	88,00%	Sangat Baik
5	Media pembelajaran membantu peserta didik mengenal rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, dan alat musik Aceh.	90,40%	Sangat Baik
6	Materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami oleh peserta didik.	89,60%	Sangat Baik
7	Narasi, gambar, dan animasi membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.	90,40%	Sangat Baik
8	Durasi video sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini.	85,60%	Sangat Baik
9	Media pembelajaran berbasis video animasi sesuai digunakan dalam proses pembelajaran di TK	90,40%	Sangat Baik
10	Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh respon positif dari peserta didik.	88,80%	Sangat Baik
11	Peserta didik terlihat senang selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi.	87,20%	Sangat Baik
12	Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi seni budaya Aceh setelah menonton video.	82,40%	Sangat Baik

13	Peserta didik mampu mengingat kembali beberapa materi yang telah disampaikan melalui video animasi.	82,40%	Sangat Baik
14	Peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi.	88,80%	Sangat Baik
15	Media pembelajaran berbasis video animasi meningkatkan minat peserta didik untuk mengenal dan mempelajari seni budaya Aceh.	89,60%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.7, seluruh indikator memperoleh persentase pada rentang 82,40% hingga 93,60%, sehingga seluruh aspek penilaian berada pada kategori Sangat Baik. Persentase tertinggi terdapat pada indikator pertama sebesar 93,60%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase terendah terdapat pada indikator ke-12 dan ke-13 sebesar 82,40%, namun masih berada dalam kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media pembelajaran berbasis video animasi. Media dinilai menarik, mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini, serta membantu guru dalam menyampaikan materi seni budaya Aceh secara lebih efektif dan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil evaluasi Keseluruhan

Uraian	Hasil
Jumlah Responden	25 Guru
Jumlah Pernyataan	15
Skor Maksimum	1.875
Skor Yang di peroleh	1.660
Presentase	88,53%
Katagori	Sangat Baik

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh 25 orang guru, media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh persentase keseluruhan sebesar 88,53% dengan kategori Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran seni budaya Aceh di TK Putra 1 Aceh Besar. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan, terutama pada indikator yang memperoleh persentase terendah, yaitu peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi seni budaya Aceh serta kemampuan peserta didik mengingat kembali materi yang telah disampaikan, yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 82,40%. Oleh karena itu, pengembangan media pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan variasi animasi, aktivitas yang lebih interaktif, serta penguatan atau pengulangan materi pada bagian akhir video agar peserta didik lebih mudah memahami, mengingat, dan tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga kualitas media pembelajaran menjadi semakin optimal.

4.6 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik usia dini. Pada tahap *Analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran di TK Putra 1 Aceh Besar. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik untuk mengenalkan seni budaya Aceh kepada peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *Design*, peneliti menyusun storyboard, naskah narasi, desain karakter, serta alur penyajian materi sebagai dasar pengembangan media.

Pada tahap *Development*, dihasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, bahasa, dan penyajian materi. Masukan dari para validator

digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik usia dini.

Pada tahap *Implementation*, media pembelajaran diterapkan di TK Putra 1 Aceh Besar dengan melibatkan guru dan peserta didik sebagai pengguna media. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan animasi tiga dimensi, ilustrasi berwarna, narasi sederhana, dan penyajian materi secara bertahap membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai rumah adat Aceh, pakaian adat Aceh, tarian tradisional, dan alat musik tradisional Aceh. Media juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional.

Tahap *Evaluation* dilakukan melalui penyebaran angket kepada 25 orang guru untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase keseluruhan sebesar 88,53% dengan kategori Sangat Baik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa guru menilai media memiliki tampilan yang menarik, materi yang mudah dipahami, serta sesuai digunakan dalam pembelajaran di TK. Meskipun demikian, beberapa indikator memperoleh nilai yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, sehingga masih terdapat peluang untuk melakukan penyempurnaan, seperti menambahkan variasi animasi dan aktivitas interaktif agar peserta didik semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya Aceh di TK Putra 1 Aceh Besar. Keberhasilan tersebut terlihat dari hasil validasi ahli, hasil implementasi, dan hasil evaluasi guru yang menunjukkan kategori Sangat Baik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi seni budaya Aceh kepada peserta didik usia dini secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran seni budaya Aceh berbasis video animasi menggunakan teknologi Generative AI dengan model *Veo 3* di TK Putra 1 Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses tersebut meliputi analisis kebutuhan, penyusunan materi, perancangan storyboard dan karakter, penyusunan prompt, proses generate video menggunakan model *Veo 3* melalui Google Flow AI dan Gemini Pro, tahap pascaproduksi, implementasi, serta evaluasi media.
2. Bentuk visualisasi seni budaya Aceh yang ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis video animasi meliputi Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, tarian adat Aceh, dan alat musik daerah. Materi tersebut divisualisasikan dalam bentuk animasi dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia dini.
3. Respon responden terhadap media pembelajaran diukur menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada guru berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Kuesioner mencakup aspek ketertarikan peserta didik, pemahaman materi, dan kesesuaian media pembelajaran. Hasil pengukuran menunjukkan persentase sebesar 92,16% pada aspek ketertarikan peserta didik, 90,72% pada aspek pemahaman materi, dan 88,00% pada aspek kesesuaian media pembelajaran, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 90,29% dalam kategori Sangat Baik.

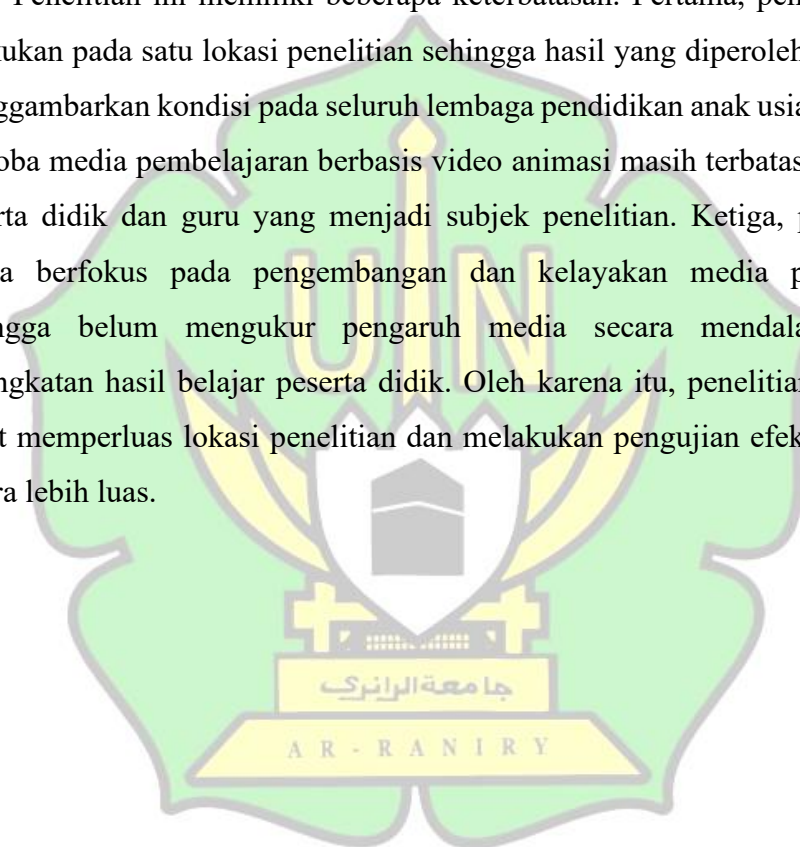
5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam platform mobile seperti Android atau iOS agar dapat diakses secara lebih fleksibel. Selain itu, diperlukan kolaborasi dengan Dinas Pendidikan Aceh untuk mendukung pengembangan dan

pemanfaatan media pembelajaran seni budaya Aceh secara lebih luas. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menguji efektivitas media menggunakan metode eksperimen agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman dan ketertarikan peserta didik secara lebih terukur. Selain itu, pengembangan media dapat meningkatkan variasi gerakan karakter, konsistensi visual, dan unsur interaktif dalam video.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu lokasi penelitian sehingga hasil yang diperoleh belum dapat menggambarkan kondisi pada seluruh lembaga pendidikan anak usia dini. Kedua, uji coba media pembelajaran berbasis video animasi masih terbatas pada jumlah peserta didik dan guru yang menjadi subjek penelitian. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan kelayakan media pembelajaran, sehingga belum mengukur pengaruh media secara mendalam terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas lokasi penelitian dan melakukan pengujian efektivitas media secara lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Adytia, A., & Firmansyah, M. (2025). *Indonesia Bagi Generasi Muda*. 3, 14–20.
- Aji, B. S., Nurmalisa, D., & Pekalongan, U. (2025). *REPRESENTASI BUDAYA LOKAL DALAM SERIAL KELUARGA SOMAT*. 13, 497–508.
- Aziza, N. (2024). Pengembangan Board Game Kekayaan Budaya Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Mi Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 74–87.
<https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v3i1.7698>
- Devina, F., Nurdin, E. S., Ruyadi, Y., Kosasih, E., & Nugraha, R. A. (2023). Penguatan Karakter Pancasila Anak Usia Dini melalui Kearifan Budaya Lokal: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6259–6272.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4984>
- Dwi Armianti, R., & Susilo, G. (2025). Perancangan Film Pendek Animasi 2D sebagai Media Pelestarian Legenda Kebo Kicak di Kabupaten Jombang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 15. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i3.4148>
- Dwi, N. (2025). Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 49–57.
<https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol6.no2.a9068>
- Iskandar, R., & Gustiawan, A. (2023). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Film Dokumenter Lapis Pandan*. 5(2), 108–114.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.
<https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kurnita, T., Mutmainnah, M., Nessa, R., Kurniawati, R., Muna, Z., Fanny, N., Wahyuni, I. W., Rizka, S. M., Arta, K. H., & Yunisari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Aceh Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3793–3806.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1699>
- Kusumawan, I. I., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan Media Video Animasi “Rendang Agung (Reog Kendang Tulungagung)” dalam Materi Kearifan Budaya Lokal pada Tema 5 Subtema 2 Pembelajaran 3 bagi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(7), 1842–1856.

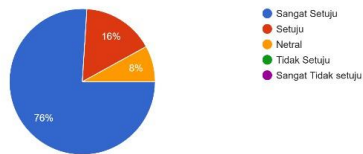
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/69779>
- Laiya, S. W., Utoyo, S., Juniarti, Y., & Lanter, N. (2023). Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7623–7637. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4542>
- Misykah, Z., Wahyuni, N., Panggabean, D. S., & Widyastija, D. (2023). Bima Journal of Elementary Education. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(1), 9–14. ejournal.tsb.ac.id/index.php/bijee%0AIdentifikasi
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Munar, A. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- Munawar, B. (2020). Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. ... *Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(November 2020), 93–104. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/9071>
- Munir, H., Vogel, B., & Jacobsson, A. (2022). Artificial Intelligence and Machine Learning Approaches in Digital Education: A Systematic Revision. *Information (Switzerland)*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/info13040203>
- Ngatmin Abbas, Mar'atus Sholihah, Muhammad Syafe'i, Maharani, & Fatin Aida Dzakia. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(3), 304–316. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i3.2144>
- Nurjanah, J., Rakhman, R. T., & Prayitno, E. H. (2022). Dongeng Aceh: Pangeran Amat Mude dalam Animasi 2 Dimensi. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual*, 1(2), 106–112. <https://doi.org/10.21009/qualia.12.6>
- Nurjanah, S., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas 1 Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 111–115. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1671>
- Putu, N., Natania, M., Program, C., Animasi, S., Rupa, S., & Desain, D. (2025). *Representasi Karakteristik Masyarakat Berbudaya Pada Film Animasi*. 2. <https://doi.org/10.59997/animarupa>

- Raharjo, S. B., Faqih, M. I., & Budi, A. (2024). *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA The Utilization of Generative AI (Esisbot) for Advancing Comprehension of Indigenous Science in Higher Education Penggunaan AI Generative (Esisbot) dalam Meningkatkan Pemahaman Indigenous Science di Perguruan Tinggi*. 14(2), 198–213.
- Rahmawati, E., Fauziah, D. N., & Syarfida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 180. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1079>
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258–3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Simarmata, K., & Setyowati, E. (2024). Tingkat Kebisingan di Stasiun Poncol Semarang Berdasarkan Aspek Kenyamanan Audial. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.24252/nature.v11i1a1>
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 392–401. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.559>
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>
- Tridiantika, L., Amalia, S. N., & Alfi, C. (2025). Pengembangan Video Animasi Videoscribe Berbasis Kearifan Lokal Melalui Aplikasi Sparkol. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 9, 167–175.

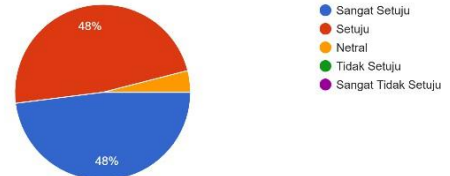
DAFTAR LAMPIRAN

1. A. Lampiran Kusisioner

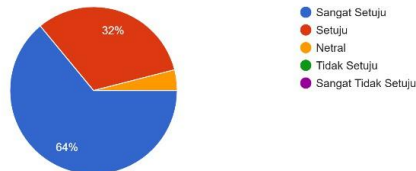
1. Media pembelajaran berbasis video animasi mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.
25 jawaban



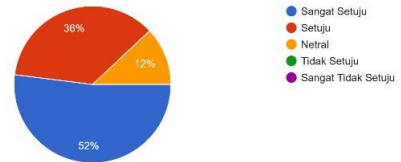
2. Peserta didik memperhatikan video pembelajaran dari awal hingga akhir.
25 jawaban



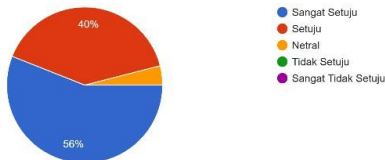
3. Karakter animasi yang ditampilkan mampu menarik perhatian peserta didik.
25 jawaban



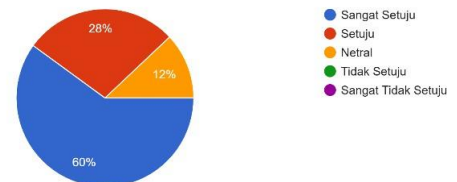
4. Peserta didik terlihat antusias selama mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi.
25 jawaban



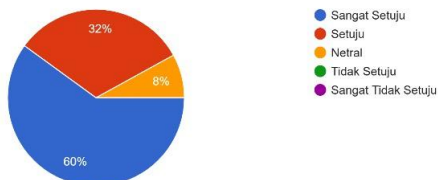
5. Media pembelajaran membantu peserta didik mengenal rumah adat, pakaian adat, tari tradisional, dan alat musik Aceh.
25 jawaban



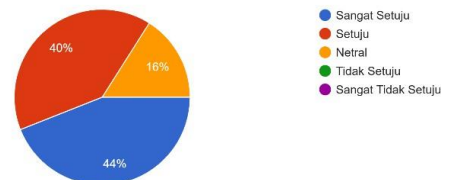
6. Materi yang disampaikan dalam video mudah dipahami oleh peserta didik.
25 jawaban



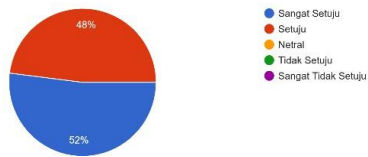
7. Narasi, gambar, dan animasi membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.
25 jawaban



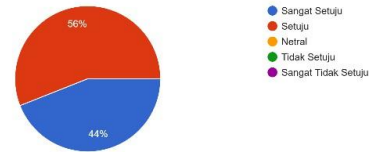
8. Durasi video sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini.
25 jawaban



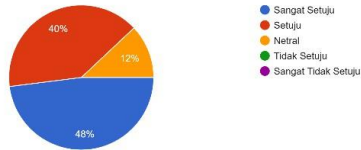
9. Media pembelajaran berbasis video animasi sesuai digunakan dalam proses pembelajaran di TK.
25 jawaban



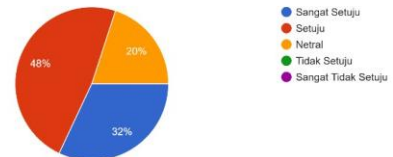
10. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis video animasi memperoleh respon positif dari peserta didik.
25 jawaban



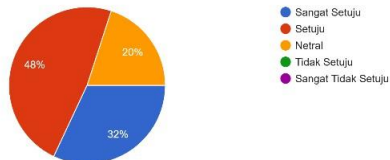
11. Peserta didik terlihat senang selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi.
25 jawaban



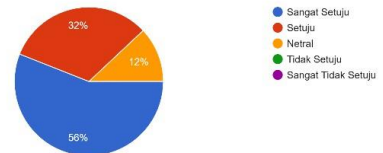
12. Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi seni budaya Aceh setelah menonton video.
25 jawaban



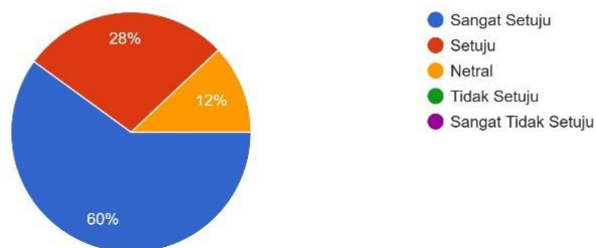
13. Peserta didik mampu mengingat kembali beberapa materi yang telah disampaikan melalui video animasi.
25 jawaban



14. Peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi.
25 jawaban



15. Media pembelajaran berbasis video animasi meningkatkan minat peserta didik untuk mengenal dan mempelajari seni budaya Aceh.
25 jawaban



B. Daftar prompt JSON

Prompt Json Scene 1

```
{
  "scene": 1,
  "duration": "10 seconds",
  "title": "Pembukaan - Keindahan Aceh",
  "style": "Ultra cute 3D cartoon animation, Pixar-quality, cinematic, educational children's animation, vibrant colors, authentic Acehnese atmosphere, 4K",
  "camera": {
    "opening": "Wide aerial shot of Aceh during a bright morning.",
    "movement": "Slow cinematic fly-through across the landscape.",
    "ending": "Camera gently moves toward the magnificent Baiturrahman Grand Mosque."
  },
  "environment": {
    "location": "Aceh, Indonesia",
    "background": [
      "Beautiful sunrise sky",
      "Green mountains",
      "Lush trees and colorful flowers",
      "Traditional Acehnese cultural ornaments",
      "Grand Baiturrahman Mosque standing majestically",
      "Birds flying peacefully in the sky"
    ]
  },
  "action": [
    "The camera slowly glides across the beautiful scenery of Aceh.",
    "Birds fly above the city.",
    "Sunlight shines warmly over the landscape.",
    "The majestic Baiturrahman Grand Mosque becomes the main focus."
  ]
}
```

```

"Soft sparkles appear around the title 'Seni Budaya Aceh'."
],
"narration": "Halo teman-teman. Selamat datang di Aceh, tanah yang kaya akan seni
dan budaya yang indah.",
"background_music": {
"style": "Soft traditional Acehnese instrumental with gentle orchestral elements",
"mood": "Warm, peaceful, welcoming"
},
"sound_effects": [
"Birds chirping softly",
"Gentle breeze",
"Nature ambience"
],
"visual_requirements": [
"No characters appear yet",
"Cartoon animation style only",
"Beautiful educational atmosphere",
"Bright and cheerful colors",
"Focus on introducing Aceh",
"Child-friendly visuals",
"Cinematic quality",
"4K resolution"
],
"transition_to_next_scene": "The camera slowly lowers into a beautiful cultural park
where Alya and Rizki are waiting to greet the audience."
}

```

Prompt Json Scene 2

```

{
"scene": 2,
"duration": "10 seconds",

```

```

"title": "Keindahan Budaya Aceh",
"style": "Ultra cute 3D cartoon animation, Pixar-quality, educational, colorful, cinematic, authentic Acehnese culture, 4K",
"camera": {
  "opening": "Continue from the previous scene.",
  "movement": "The camera slowly descends from the sky and moves through a beautiful Acehnese cultural village.",
  "ending": "The camera gently stops in front of a traditional Acehnese cultural area."
},
"environment": {
  "location": "Acehnese cultural village",
  "background": [
    "Traditional Rumoh Aceh",
    "Green trees and colorful flowers",
    "Traditional Acehnese ornaments",
    "Children playing happily",
    "Peaceful village atmosphere"
  ]
},
"action": [
  "The camera slowly passes by a beautiful Rumoh Aceh.",
  "Children can be seen playing politely in the distance.",
  "Traditional Acehnese decorations gently sway in the breeze.",
  "Alya and Rizki appear at the end of the scene, smiling and waving to the audience."
],
"dialogue": [
  {
    "character": "Alya",
    "text": "Halo teman-teman!"
  },
  {

```

```

"character": "Rizki",
"text": "Selamat datang di Aceh."
}
],
"narration": "Aceh memiliki banyak seni dan budaya yang menarik untuk kita
pelajari bersama.",
"background_music": {
  "style": "Soft traditional Acehnese instrumental",
  "mood": "Warm, cheerful, educational"
},
"sound_effects": [
  "Birds chirping",
  "Gentle breeze",
  "Soft traditional musical ambience"
],
"visual_requirements": [
  "Authentic Acehnese cultural environment",
  "Cute cartoon children only",
  "Alya wears proper traditional Acehnese clothing with a neat hijab",
  "Rizki wears traditional Acehnese attire with kupiah meukeutop",
  "Bright and child-friendly colors",
  "No rushing movements",
  "Smooth cinematic transition from Scene 1"
],
"transition_to_next_scene": "Alya and Rizki begin walking together through the
cultural village, preparing to introduce the first part of Acehnese arts and culture."
}

```

Prompt Json Scene 3

```

{
  "scene": 3,
  "duration": "10 seconds",
  "title": "Aceh Kaya Akan Seni Budaya",

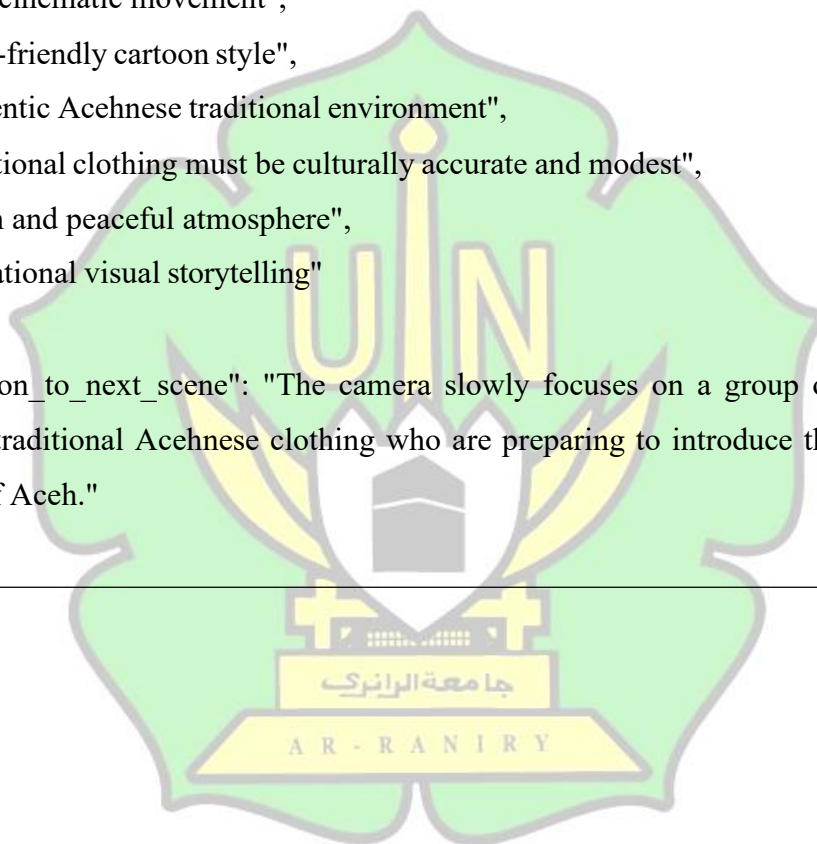
```

```

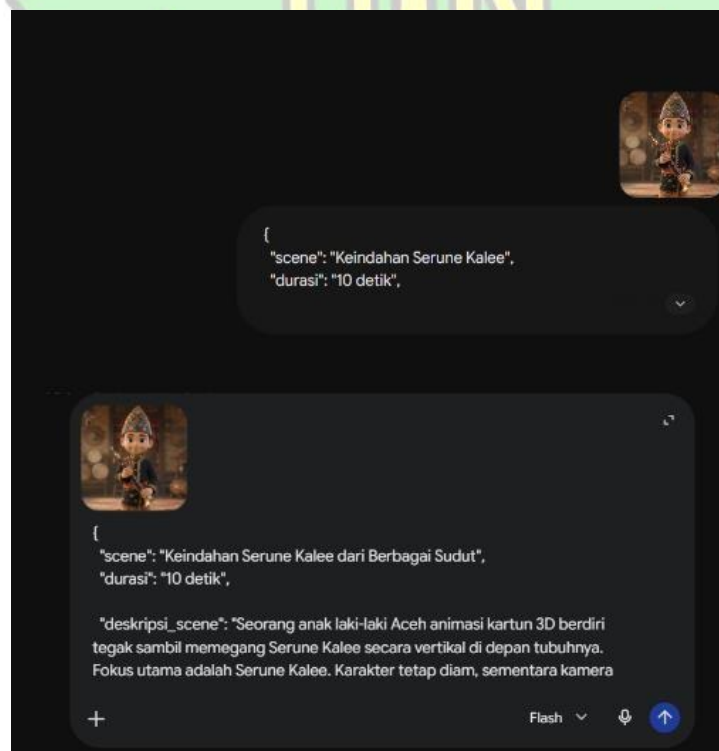
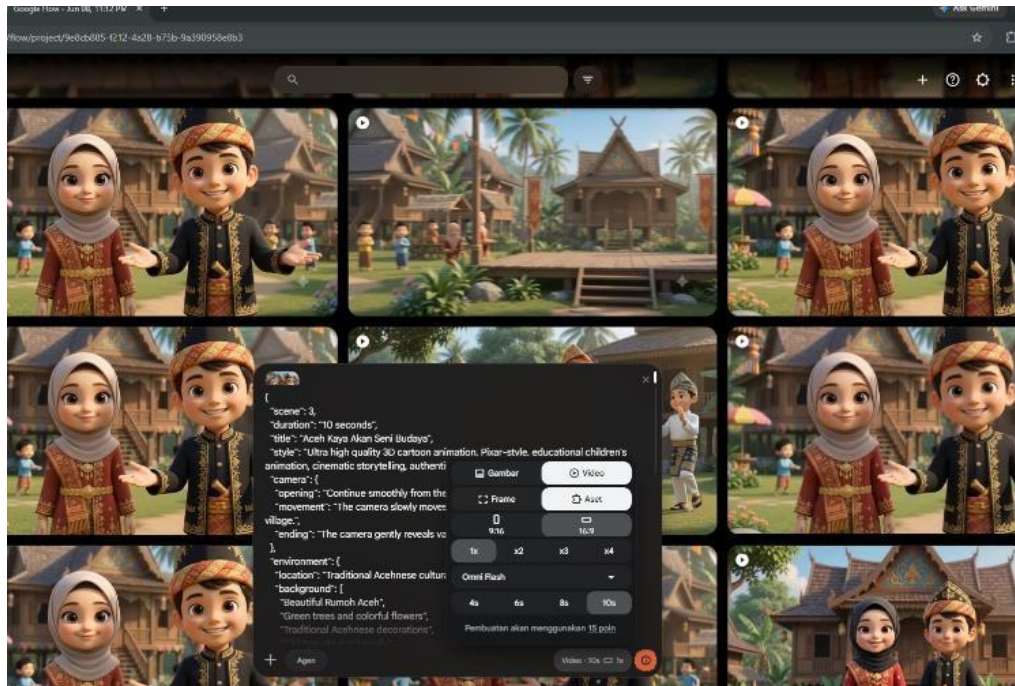
"style": "Ultra high quality 3D cartoon animation, Pixar-style, educational children's
animation, cinematic storytelling, authentic Acehnese culture, warm colors, 4K",
"camera": {
  "opening": "Continue smoothly from the rice fields and mountains.",
  "movement": "The camera slowly moves toward a beautiful traditional Acehnese
village.",
  "ending": "The camera gently reveals various cultural elements of Aceh one by
one."
},
"environment": {
  "location": "Traditional Acehnese cultural village",
  "background": [
    "Beautiful Rumoh Aceh",
    "Green trees and colorful flowers",
    "Traditional Acehnese decorations",
    "Children playing happily",
    "Warm afternoon sunlight"
  ]
},
"action": [
  "The camera slowly approaches a traditional Rumoh Aceh.",
  "Several children wearing traditional Acehnese clothing walk politely through the
village.",
  "In the distance, children practicing traditional dance can be seen.",
  "A traditional musical instrument is displayed near the cultural area.",
  "The atmosphere feels peaceful, welcoming, and educational."
],
"narration": "Selain memiliki alam yang indah, Aceh juga dikenal memiliki banyak
seni dan budaya yang menarik. Budaya Aceh diwariskan dari generasi ke generasi
dan menjadi kebanggaan masyarakat Aceh.",
"background_music": {
  "style": "Soft traditional Acehnese instrumental featuring rapa'i and serune kalee",
  "mood": "Warm, educational, inspiring"
}

```

```
},  
"sound_effects": [  
  "Gentle breeze",  
  "Birds chirping softly",  
  "Light traditional instrumental ambience"  
],  
"visual_requirements": [  
  "No main characters speaking yet",  
  "No text on screen",  
  "Slow cinematic movement",  
  "Child-friendly cartoon style",  
  "Authentic Acehnese traditional environment",  
  "Traditional clothing must be culturally accurate and modest",  
  "Warm and peaceful atmosphere",  
  "Educational visual storytelling"  
],  
"transition_to_next_scene": "The camera slowly focuses on a group of children  
wearing traditional Acehnese clothing who are preparing to introduce the arts and  
culture of Aceh."
```



C. Proses Generate di Flow AI dan Gemini Pro



D. Naskah narasi/voice over

Opening

Halo teman-teman...

Selamat datang di pembelajaran hari ini.

Hari ini kita akan belajar mengenal budaya yang sangat indah dari salah satu daerah di Indonesia, yaitu Aceh.

Aceh memiliki banyak budaya yang menarik, mulai dari rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, hingga alat musik daerah.

Yuk, kita kenali bersama!

Bagian 1: Rumah Adat Aceh

Teman-teman, apakah kalian tahu rumah adat Aceh?

Rumah adat Aceh disebut Rumoh Aceh.

Rumoh Aceh adalah rumah tradisional yang memiliki bentuk unik. Rumah ini berbentuk panggung dan memiliki banyak tiang.

Rumah panggung dibuat agar rumah tetap aman dan nyaman untuk ditinggali.

Rumoh Aceh juga memiliki ukiran dan hiasan yang indah. Setiap hiasan memiliki makna dan menunjukkan kekayaan budaya masyarakat Aceh.

Wah, menarik sekali ya!

Bagian 2: Pakaian Adat Aceh

Sekarang, kita mengenal pakaian adat Aceh.

Pakaian adat Aceh memiliki warna dan hiasan yang cantik.

Pakaian adat laki-laki disebut Linto Baro, sedangkan pakaian adat perempuan disebut Daro Baro.

Pakaian tersebut biasanya dihiasi dengan berbagai motif dan perhiasan yang membuatnya terlihat semakin indah.

Pakaian adat digunakan pada acara tertentu seperti upacara adat dan kegiatan budaya.

Bagian 3: Tarian Tradisional Aceh

Teman-teman, Aceh juga memiliki tarian tradisional yang terkenal.

Salah satunya adalah Tari Saman.

Tari Saman dilakukan secara berkelompok dengan gerakan yang kompak dan cepat.

Para penari duduk berbaris sambil menggerakkan tangan dan tubuh mengikuti irama.

Tarian ini mengajarkan kita tentang kerja sama, kekompakan, dan kebersamaan.

Hebat sekali bukan?

Bagian 4: Alat Musik Tradisional Aceh

Selain tarian, Aceh juga memiliki alat musik tradisional.

Salah satunya adalah Rapai.

Rapai adalah alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul.

Suara Rapai sering digunakan untuk mengiringi pertunjukan budaya Aceh.

Dengan alat musik tradisional, masyarakat Aceh dapat menjaga dan memperkenalkan budaya mereka.

Bagian 5: Ayo Cintai Budaya Indonesia

Teman-teman, budaya Aceh adalah bagian dari kekayaan budaya Indonesia.

Kita harus bangga dan ikut menjaga budaya Indonesia agar tetap dikenal sampai kapan pun.

Dengan belajar budaya daerah, kita menjadi lebih mengenal dan menghargai keberagaman yang ada di sekitar kita.

Closing

Nah teman-teman, hari ini kita sudah belajar tentang seni budaya Aceh.

Kita sudah mengenal Rumoh Aceh, pakaian adat Aceh, Tarian Tradisional Aceh, dan alat musik Rapai.

Semoga pembelajaran hari ini menyenangkan dan membuat kita semakin mencintai budaya Indonesia.

Sampai jumpa di pembelajaran berikutnya.

Terima kasih.

E. Dokumentasi implementasi di TK





2. Judul Video :

Media Pembelajaran Seni Budaya Aceh Berbasis Video Animasi Menggunakan
Generative AI (Veo 3)

Link YouTube :

https://youtu.be/sT7_LOY8jaQ?si=BR5SWPeEiE5wE0Zk

