



## **Peran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* dan Persepsi Siswa Madrasah Aliyah pada Pelajaran SKI**

**Khoirotun Nisa<sup>1\*</sup>, Zahra Lahitania<sup>2</sup>, Hanum Mir'atul Maslahah<sup>3</sup>, Faridatun Nikmah<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

E-mail Correspondent: [ninisnisa793@gmail.com](mailto:ninisnisa793@gmail.com)\*, [220101110067@student.uin-malang.ac.id](mailto:220101110067@student.uin-malang.ac.id),  
[hanummaslahah452@gmail.com](mailto:hanummaslahah452@gmail.com), [faridatunnikmah@uin-malang.ac.id](mailto:faridatunnikmah@uin-malang.ac.id)

### **Abstract:**

This study aims to describe the implementation of *Artificial Intelligence* (AI) in the Islamic Cultural History (SKI) subject as a means to explore its potential and opportunities in accommodating diverse learning styles, enhancing learning efficiency, and addressing educational challenges. MA Al-Irtiqo' Malang, a leading modern Islamic senior high school, applies a digital technology-based learning system. Utilizing a qualitative approach and a case study method, this research investigates the phenomenon in depth. The findings reveal that teachers employ AI-based learning media—such as Capcut, Lumen5, and Edpuzzle—to create engaging historical videos and animations. The integration of AI technology in SKI instruction has proven effective in increasing students' understanding and learning motivation. This is supported by students' positive perceptions and growing interest in SKI materials designed with AI tools. In conclusion, the use of digital technology in teaching SKI at MA Al-Irtiqo' Malang presents significant and novel contributions to Islamic history education, particularly through enhanced interactivity and visualization that foster deeper engagement and comprehension.

**Keywords: Artificial Intelligence, Learning Media, Perception, SKI**

### **Abstrak:**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran SKI untuk menawarkan potensi dan peluang yang dapat diadopsi dalam gaya belajar yang beragam, meningkatkan efisiensi pembelajaran, serta memberikan solusi atas permasalahan Pendidikan. MA Al-Irtiqo' Malang merupakan salah satu madrasah Aliyah unggulan yang modern yang melaksanakan sistem pembelajaran modern berbasis teknologi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggambarkan fenomena sosial secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis AI pada mata pelajaran SKI yang digunakan oleh guru menggunakan aplikasi Capcut, Lumen5, dan Edpuzzle untuk menghasilkan video dan animasi sejarah yang menarik. Penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran SKI terbukti berperan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan persepsi siswa setelah ketertarikannya pada materi pelajaran SKI yang didesain guru dengan memanfaatkan teknologi AI. kesimpulannya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Irtiqo' Malang menunjukkan temuan yang baru yang signifikan dalam pembelajaran SKI, interaktivitas dan visualisasi telah menarik dan terbentuk dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

**Kata Kunci: Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Persepsi, SKI**

Copyright © 2025 by the authors.

This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA)

## PENDAHULUAN

Pada era modern sekarang, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam beberapa aspek kehidupan, terutama munculnya *Artificial Intelligence* (AI). Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) di lingkungan pendidikan menawarkan potensi dan peluang yang dapat diadopsi dalam gaya belajar yang beragam, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan memberikan akses informasi secara instan (Chen et al., 2020; Zhai et al., 2021). Selain AI memberikan banyak manfaat, penerapan AI juga menimbulkan tantangan terhadap berbagai kehidupan terkait etika, privasi, dan dampaknya terhadap keberlanjutan pengembangan intelektual siswa (Bucea-Manea-Toniş et al., 2022).

Meskipun terdapat banyak keuntungan dalam penggunaan AI di dunia pendidikan, terdapat tantangan etis dan hukum yang realtif serius terkait dengan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). Konon katanya *Artificial Intelligence* (AI) dapat menggantikan posisi kehidupan manusia dalam tempat-tempat tertentu, terutama di Perusahaan atau pabrik yang menerapkan system otomasi Ketika produksi (Tredinnick, 2017). Oleh karena itu, institusi pendidikan dan pemangku kepentingan siap tidak siap atau suka tidak suka harus memastikan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) yang sah dan benar serta menjaga kewajiban serta pertanggungjawaban dalam system pembelajaran (Aktay, 2022; Ng et al., 2024).

Pendidikan berfokus pada bagaimana meningkatkan pengetahuan siswa dari berbagai sumber informasi, merumuskan masalah, berpikir analitis, bekerja sama, dan menyatukan pemahaman dalam menyelesaikan masalah. Terdapat beberapa beberapa tantangan dan problema dalam pengajaran mata pelajaran tertentu terutama yang berkaitan dengan ilmu social atau Sejarah manusia. Problema pembelajaran yang sering kali terkesan monoton dengan penyampaian metode ceramah diantaranya mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (Ansori & Alfin, 2024; Lubis et al., 2021). Padahal pada hakikatnya mata pelajaran tersebut sangat penting untuk dipelajari umat Islam agar tidak kehilangan identitasnya dan arah tujuan kehidupan umat Islam.

Tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah (MA) bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya memanfaatkan waktu dan tempat sebagai bagian penting dari proses dari masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang, serta menghubungkannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun Cakupan mata pelajaran SKI di MA seperti topik

Dakwah Nabi Muhammad SAW, Peradaban Islam di Masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Dinasti Umayyah, Abbasiyah, Mamluk, dan Penyebaran Islam di Indonesia. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang transformasi masyarakat seiring berjalannya waktu, serta dalam menggambarkan identitas bangsa dari masa lalu, masa kini, hingga masa depan (Alifia, 2024; Nur Asyifa Ananda & Noorazmah Hidayati, 2024; Ritonga et al., 2024).

Materi sejarah sering kali dianggap sulit dipahami oleh peserta didik, karena harus menghafal banyak informasi. Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, materi sejarah kebudayaan Islam sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran terutama terkait menghafalkan lokasi atau tempat tertentu dari Sejarah masa lalu dan hal tersebut sering kali disampaikan secara verbal atau ceramah, karena sulit untuk memvisualisasikannya secara konkret (Bariah et al., 2023; Selviana et al., 2022). Dalam materi yang berkaitan dengan fakta-fakta Sejarah lebih dalam mempelajari tentang lokasi atau tempat peninggalan kuno yang bersejarah untuk memvisualisasikan kejadian masa lalu yang memang sangat kuno dan berbeda dengan kehidupan saat ini yang serba modern (Asda, 2022).

Penggunaan media pembelajaran menggunakan bantuan AI dianggap bisa membantu guru dalam memfasilitasi siswa untuk memahami materi sejarah dengan memberikan visualisasi video atau game sebagai penunjang pembelajaran. Hal tersebut menjadi pilihan yang efektif bagi guru agar materi sejarah dapat tersampaikan dengan baik. Namun dalam beberapa penelitian banyak yang menyebutkan bahwa kemampuan guru SKI dalam penguasaan teknologi masih sangat rendah (Boentolo et al., 2024; Nuramila Nuramila et al., 2024). Adam Hasyim dan Nurul Awaliah Hayati dalam penelitiannya terkait kemampuan guru dalam menggunakan e-learning masih cukup rendah (Hasyim & Hayati, 2023). Penelitian lain yang dilakukan oleh Marinasari Fithry Hasibuan juga menyebutkan bahwa kemampuan Guru di MIN 4 Langkat dalam penggunaan teknologi masih sangat rendah (Hasibuan, 2021).

MA Al-Irtiqo' Malang merupakan madrasah modern yang menggabungkan konsep *Knowledge and Experience Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Pengetahuan dan Pengalaman). MA Al-Irtiqo' merupakan sekolah *Boarding School* yang memiliki keunggulan, yaitu jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) bernafaskan Islam (*Islamic Science*), *Islamic Manager School* tersertifikasi internasional yang memiliki gelar non akademik, Tahfidz dan Tahsin Al-Qur'an, lingkungan belajar berbasis Bilingual Practice. Memfasilitasi Pembimbingan Akademik (PA) dan Proses Pembelajaran

Multidisipliner. Semua sistem pembelajaran MA Al-Irtiqo' Malang telah didukung oleh sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi modern berbasis digital. Hal tersebut untuk memastikan bahwa MA Al-Irtiqo' Malang merupakan salah satu madrasah Aliyah unggulan yang modern yang melaksanakan sistem pembelajaran modern berbasis teknologi digital untuk memastikan kualitas lulusan yang tinggi (Ma'rifatul Hasanah & Sani Supriyanto, 2023).

Kondisi demikian menjadi dasar peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di salah satu sekolah yang ada di Malang yaitu MA Al Irtiqo'. Peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam terkait metode pembelajaran berbasis video yang didesain dengan menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sebagai madrasah berbasis pesantren modern tentunya mengajarkan ilmu agama, ilmu pengetahuan umum, teknologi dan kewirausahaan yang tidak hanya berorientasi di lingkungan regional dan nasional akan tetapi juga internasional. Tidak kalah pentingnya juga mengajarkan sejarah masa lalu umat Islam agar menjadi pijakan untuk menciptakan generasi yang hebat dalam ilmu sekaligus memahami agama dalam bentuk aktualisasi kehidupan. Berdasarkan hal itu pemilihan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam menjadi prototipe lembaga untuk menghasilkan generasi Islami sekaligus mengerti identitas dan arah umat Islam dari waktu ke waktu.

Berdasarkan observasi pra lapangan, peneliti mendapati bahwa terdapat guru yang mengajar SKI namun belum banyak menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) padahal secara fasilitas, pihak pengelola madrasah telah menyediakan media pembelajaran digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Dalam beberapa kesempatan guru SKI di MA Al Irtiqo' tersebut menggunakan media berbasis *audio visual* namun masih belum banyak mengeksplor berbagai macam fitur *Artificial Intelligence* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Untuk itu, peneliti akan mencoba meneliti dan mengenalkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) kepada guru dan menganalisis persepsi siswa terkait penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran di MA Al Irtiqo'.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih mendalam terkait efektivitas penggunaan media digital berupa video berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran sekaligus mengukur keberhasilannya melalui persepsi siswa kelas XI di MA Al-Irtiqo' Malang terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang bagaimana guru mendesain pembelajaran mata Pelajaran SKI sedemikian rupa dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis AI namun

juga mengukur ketertarikan dan minat siswa dalam belajar mata Pelajaran SKI. Hasilnya temuan penelitian ini bisa menjadi salah satu Solusi alternatif atas efektifnya metode pembelajaran pada mata Pelajaran SKI dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) agar siswa tidak mengantuk dan memperhatikan dengan seksama.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggambarkan fenomena sosial secara mendalam (Sugiyono, 2021). Studi kasus dipilih dalam penelitian ini karena sangat sesuai dengan sesuatu peristiwa yang sifatnya Sejarah masa lalu yang kompleks dan dinamis (Yin, 2008). Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di MA Al-Irtiqo' yang berada di Jalan Letjend S. Parman No.26, Purwantoro, Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur.

MA Al-Irtiqo' adalah salah satu madrasah unggul yang menyelenggarakan program pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis AI. Selain itu juga didukung dengan sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga model sistem pembelajaran menarik untuk diteliti terutama pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Adapun sumber data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya partisipan yang menjadi narasumber wawancara terdiri dari wakil kepala sekolah bidang kurikulum sekaligus menjabat menjadi guru mata pelajaran SKI, dan 5 siswa kelas XI. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis Miles & Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Moleong, 2014). Untuk memperoleh kredibilitas terhadap data yang diperoleh maka dilakukan pengecekan ulang terhadap data tersebut menggunakan metode triangulasi. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 6 Mei 2024 sampai dengan 30 Juli 2024.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Madrasah Aliyah Al Irtiqo' berkembang menjadi madrasah yang menggabungkan konsep tradisi Islam klasik, sains, teknologi modern, dan kewirausahaan dengan sistem boarding school. Madrasah Aliyah Al Irtiqo' memiliki keunggulan yaitu jurusan IPA bernaaskan Islam (Islamic Science), tahfidz dan Tahsin Al-Qur'an minimal 15 Juz dan target 30 juz selama tiga tahun, lingkungan belajar berbasis Bilingual Practice, ekstrakurikuler (Pramuka, Karate, Yoga, Bulutangkis, Jurnalistik, Kelas Olimpiade, Tenis

Meja, PMR, Da'I dan Desain Grafis), sorogan kitab kuning, memberikan pembimbingan wirausaha dengan ditunjang dengan beberapa usaha yang di bawah naungan Yayasan Ariosan, menggunakan sistem Pembimbingan Akademik (PA), pembelajaran Multidisipliner, pembelajaran berbasis TIK dengan satu Komputer untuk satu siswa/siswi dalam kelas serta fasilitas full wifi." Tidak hanya itu saja, madrasah ini juga diajar oleh tenaga pengajar muda ahli dan profesional di bidangnya, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar di Turki, Thailand, dan beberapa negara asia lainnya, memberikan kesempatan kepada Siswa/Siswi untuk mengikuti lomba di luar negeri (Ma'rifatul Hasanah & Sani Supriyanto, 2023).

Madrasah juga memberikan fasilitas *Certified Language From Professional Institutions* (Keterampilan Bahasa Bersertifikat dari lembaga yang Profesional) diantaranya bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Arab, dan bahasa Mandarin. Lebih lanjut lembaga juga memiliki program internasional (Study Tour ke Turkey, Magang Interanational ke Thailand, Pertukaran Pelajar ke Kamboja, Perjalanan Perbandingan Budaya ke Malaysia, dan Guest Teacher Program/mengundang guru tamu dari luar negeri setiap bulan.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di Madrasah mulai tingkatan dasar madrasah ibtida'iyah (MI) hingga tingkatan menengah atas madrasah aliyah (MA). Mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam membahas tentang sejarah Islam mulai dari masa Rasulullah Salallahu 'Alaihi Wasallam sampai menyebarnya Islam ke berbagai Negara, termasuk Indonesia. Pembahasan materi SKI begitu kompleks sehingga membutuhkan pemahaman dan pembelajaran yang mendalam sehingga sampai hafal terkait nama tokoh dan tahun peristiwa sejarah itu terjadi (Suroso et al., 2021). Hal itu menjadi pembelajaran dan hikmah bagi umat Islam untuk harus senantiasa diingat dan dipelajari agar peristiwa masa lalu yang buruk bisa dihindari serta peristiwa yang baik menjadi motivasi untuk menghadapi ujian kehidupan masa depan (Fauzian, 2022).

Sejarah kejayaan umat Islam pada masa khalifah bani Abbasiyah menjadi kebanggaan tersendiri karena pada masa itu muncul para ilmuwan di berbagai bidang yang berhasil menemukan berbagai temuan ilmu dan teknologi yang hingga hari ini menjadi landasan dan masih terus dipelajari (Knysh, 2024). Namun demikian mengajarkan materi Sejarah kebudayaan Islam tidaklah mudah, perlu strategi dan metode yang tepat agar materi Sejarah kebudayaan Islam dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Hal ini menjadi salah satu problematika tersendiri bagi siswa dalam mendengarkan dan mengingat materi yang bersifat

kejadian atau Sejarah masa lalu dan disampaikan melalui metode ceramah oleh guru yang menyebabkan beberapa siswa merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran ini. Oleh karena itu perlu metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan yang dapat mengaktifkan suasana pembelajaran, bukan metode ceramah semata (Liam et al., 2023).

### **Peran *Artificial Intellegent* dalam Media Pembelajaran Video pada SKI**

Pembelajaran materi pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MA Al Irtiqo' telah menggunakan media pembelajaran berbasis AI sebagai solusi agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis AI yang digunakan oleh guru diantaranya menggunakan aplikasi Capcut, Lumen5, dan Edpuzzle. Skenario pembelajarannya, guru memanfaatkan kemampuan AI untuk menyajikan materi agar menarik. Sebelum masuk kelas, desain media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dibuat guru dengan mencari dan membuat gambar sesuai materi, kemudian dibuat animasi dan divisualisasikan ke dalam video. Untuk memudahkan membuat animasi gambar dan video visualisasi, guru memanfaatkan aplikasi Capcut, Lumen5, dan Edpuzzle berbasis AI yang kemudian ditambahkan wajah guru yang seakan menunjukkan gambar yang tertera dalam video tersebut. Pada video tersebut diselipkan beberapa pertanyaan untuk dikerjakan siswa terkait poin-poin apa saja yang diputar pada video tersebut. Hal tersebut mengkonfirmasi bahwa siswa memahami dengan baik materi yang disampaikan pada video dan siswa masih mengingatnya urutan materi tersebut dari video. Hal Ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep SKI dan meningkatkan minat mereka dalam mata pelajaran ini (Firdaus, 2024). Gambaran metode pembelajaran pada materi SKI sebagaimana disampaikan oleh salah satu, Bapak Budi selaku guru SKI, beliau mengungkapkan:

*Saya sudah menerapkan Artificial Intelligence (AI) untuk membuat berbagai gambar animasi maupun video visualisasi. Video tersebut dibuat dari editan saya sendiri yang menggunakan aplikasi Lumen5. Dan ketika sudah berbentuk video saya edit dengan menambahkan voice over menggunakan Capcut dengan menambahkan wajah saya sambil menunjuk gambar-gambar yang tertera di video. Nah, Kemudian di sela-sela video saya beri pertanyaan terkait materi yang sudah dijelaskan di video tersebut. Jadi siswa tidak dapat lanjut memutar video sebelum menjawab soal-nya.*

Selanjutnya hal ini juga dikuatkan oleh siswa yang mengikuti metode pembelajaran yang media pembelajarannya memanfaatkan media video yang didesain oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI, penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi digital atau video telah memberikan dampak positif terhadap minat

belajar siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi media video yang dibuat dengan AI ketika digunakan dalam pembelajaran. Salah satu siswa bernama Rabi'ah kelas XI MIPA 1 menyampaikan keterangannya:

*Mata pelajaran SKI yang disampaikan guru dengan menggunakan teknologi digital seperti video berbasis AI membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Melalui website tersebut, saya dapat memahami materi dan memvisualisasikan peristiwa sejarah dengan lebih nyata dan mempermudah pemahaman saya terhadap materi.*

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran SKI terbukti berperan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa metode interaktif dapat memperbaiki motivasi serta keterlibatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran (Melisa, 2024; Muflihah & W, 2024). Kelebihan dari penggunaan teknologi digital seperti video berbasis AI itu memudahkan dalam mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui video interaktif dengan elemen visual dan audio yang mendukung. Meskipun demikian, juga memiliki kekurangan dan kelemahan dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan video berbasis AI (Nasrodin et al., 2023; Nurmidi et al., 2024; Ridhoi, 2024). Kekurangannya seperti kurangnya variasi animasi dalam pembuatan media pembelajaran, keterbatasan pemahaman guru dalam memodifikasi dan memanfaatkan teknologi digital secara maksimal yang dapat memengaruhi kualitas pembelajaran.

Hal ini memang diakui oleh pak budi selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum sekaligus guru sejarah di MA Al-Irtiqo', beliau mengatakan

*saya kalau buat video maupun foto untuk media pembelajaran sejarah sering menggunakan aplikasi capcut yang gambarnya saya ambil dari google, kemudian saya beri voice over dan saya tampilkan melalui proyektor di dalam kelas. Selain aplikasi capcut, saya diberitahu teman saya bahwa ada website lumen5 dan edpuzzle untuk membuat video animasi dan saya coba beberapa kali lalu saya terapkan ke beberapa siswa, mereka merasa tertarik menggunakan aplikasi tersebut. Namun berhubung saya baru beberapa kali mencoba website tersebut, gambar yang dihasilkan masih kurang menarik. Hal tersebut menjadi pelajaran bagi saya untuk mencari tutorial penggunaan aplikasi tersebut agar dapat membuat video maupun foto lebih menarik lagi”.*

Dengan demikian pembelajaran SKI dengan menggunakan media video tersebut memang menarik akan tetapi daya Tarik tersebut tetap tergantung pada desain video yang dibuat oleh guru dalam memanfaatkan Lumen5 dan Edpuzzle dalam membuat video. Sehingga jika guru kurang begitu memahami penggunaan editing video berbasis *Artificial Intelligence* (AI) maka video yang dihasilkan memiliki kekurangan tersendiri.



Lumen5 dan Edpuzzle merupakan dua jenis platform digital yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik secara visual serta interaktif. Lumen5 berfungsi sebagai perangkat berbasis teknologi yang secara otomatis dapat mengubah teks menjadi bentuk video presentasi melalui dukungan teknologi machine learning. Sementara itu, Edpuzzle hadir sebagai media pembelajaran video interaktif yang memungkinkan pendidik untuk menyisipkan pertanyaan, catatan, maupun kuis ke dalam video pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih partisipatif dan responsif (Alamin, 2023).

Akses terhadap Lumen5 dapat dilakukan melalui laman resmi <https://www.lumen5.com>. Platform ini dirancang sebagai fasilitas dalam mengonversi konten teks, seperti ringkasan materi sejarah kebudayaan Islam (SKI), menjadi video pembelajaran yang menarik secara visual. Prosedur penggunaannya pun cukup sederhana, yakni dengan mendaftarkan akun terlebih dahulu, kemudian memilih opsi "Create Video", memasukkan teks materi, dan selanjutnya sistem secara otomatis akan mengorganisasi video dengan menyarankan elemen visual, tata letak, serta animasi yang relevan. Pengguna juga diberikan fleksibilitas untuk menyesuaikan transisi, menambahkan narasi suara, serta mengunduh hasil video yang telah disusun. Antarmuka pengguna Lumen5 dirancang secara intuitif, sehingga dapat digunakan dengan mudah, bahkan oleh pengguna pemula sekalipun (Ilmi & Putri, 2024)

Adapun Edpuzzle dapat diakses melalui laman <https://www.edpuzzle.com>. Platform ini memberikan fasilitas kepada pendidik untuk menjadikan video pembelajaran lebih interaktif melalui penambahan berbagai elemen, seperti kuis, pertanyaan terbuka, dan catatan penjelas yang dapat disisipkan di dalam video. Guru dapat memilih video dari sumber seperti YouTube, mengunggah video mandiri, atau menggunakan video yang tersedia di pustaka Edpuzzle. Setelah dilakukan pengeditan, video interaktif tersebut dapat dibagikan kepada peserta didik secara langsung atau melalui integrasi dengan platform pembelajaran seperti Google Classroom. Selain itu, Edpuzzle juga memungkinkan guru untuk memantau aktivitas belajar siswa secara daring, termasuk dalam aspek evaluasi dan penilaian hasil belajar (Cesare et al., 2021; Ware, n.d.).

Namun demikian, perlu ditegaskan bahwa klasifikasi Lumen5 dan Edpuzzle sebagai bagian dari teknologi digital maupun teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) memerlukan pemahaman yang cermat dan proporsional. Materi sejarah sering kali dianggap sulit dipahami oleh peserta didik, terutama dalam menghafal banyak informasi penting,

karena mereka kesulitan dalam memahami penjelasan guru tentang materi sejarah yang berhubungan dengan nama tokoh, tempat kejadian, serta tahun dan tanggal terjadinya sejarah tanpa adanya visualisasi kejadian secara konkretnya. Lumen5 mengimplementasikan unsur *Artificial Intelligence* (AI) dalam bentuk teknologi machine learning dan natural language processing (NLP), yang berfungsi untuk merekomendasikan komponen visual gambar peninggalan sejarah, transisi, serta tata letak berdasarkan input teks pengguna. Dalam materi yang berkaitan dengan fakta-fakta sejarah, Penggunaan teknologi digital bisa membantu guru dalam memfasilitasi siswa dalam memahami materi sejarah dengan memberikan video atau game sebagai penunjang pembelajaran. Hal tersebut menjadi pilihan yang efektif bagi guru agar materi sejarah dapat tersampaikan dengan baik (Sucianingtyas et al., 2025; Zebua et al., 2023).

Meskipun demikian, bentuk *Artificial Intelligence* (AI) yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam masih terbatas pada proses otomatisasi desain video dan belum sampai pada tingkatan AI generatif seperti ChatGPT atau DALL-E yang memiliki kemampuan menciptakan konten secara mandiri. Sementara itu, Edpuzzle secara teknis tidak termasuk dalam kategori AI karena fitur-fitur yang dimilikinya masih berbasis sistem konvensional yang dikendalikan oleh aturan logis, tanpa kemampuan adaptasi atau pembelajaran mandiri sebagaimana karakteristik AI.

### **Efektivitas Pembelajaran SKI berbasis Field Trip**

Selain menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital berbasis AI, guru SKI Madrasah Aliyah Al Irtiqo' juga menerapkan pembelajaran menggunakan metode Field Trip. Metode pembelajaran Field Trip merupakan metode pembelajaran dimana siswa dan guru berkunjung ke lingkungan sekitar atau berwisata. Maksud dari berwisata adalah cara mengajar yang dilakukan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mengetahui atau menyelidiki sesuatu (Ridwanulloh & Parawansa, 2023). Pembelajaran SKI ini langsung terjun ke lapangan atau peninggalan bersejarah, seperti mengunjungi makam-makam Walisongo. Di dalam kegiatan ini, guru memberikan tugas terhadap siswa untuk mencatat tempat-tempat yang dikunjungi, dan setelahnya guru menyuruh siswa untuk mempresentasikan apa yang sudah didapatkan dari mengunjungi makam walisongo tersebut. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Pak Budi melalui wawancara:

*Saya kalau sudah kelas 12 senang karena materinya tentang kerajaan Islam dan walisongo, kemudian saya ajak langsung ke walisongo. Jadi kita iuran beli tiket kereta*

*kemudian kita langsung ke Surabaya di makam Sunan Ampel. Kalau usul kami kemarin diterima sama yayasan ziarah wali dan semuanya ikut, kemudian momentum ini digunanakan untuk membuat proyek kemudian menjelaskan semua situs yang didatangi.*

Sistem pembelajaran Sejarah khususnya Sejarah kebudayaan Islam memang unik dan menarik. Tidak cukup pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas, dalam kasus tertentu ketika mempelajari peninggalan tokoh Islam terkadang memang diperlukan berkunjung ke situs tersebut dalam rangka memberikan pemahaman yang nyata bahwa kisah dari situs tersebut memang berkaitan dengan Sejarah masa lalu (Aldani & Tanjung, 2025). Jadi pembelajaran dengan mengunjungi ke tempat atau situs bersejarah memang lebih menarik dan langsung dipahami serta diingat oleh siswa, meskipun daya Tarik siswa tidak hanya karena belajar semata tetapi juga jalan-jalan Bersama atau berwisata. Selain itu, strategi pembelajaran dengan mengunjungi tempat bersejarah secara umum terkendala biaya transportasi yang terkadang memang harganya relative lebih mahal. Jadi hal tersebut tidak semua sekolah mampu melakukannya, hanya Sebagian kecil sekolah yang mampu melakukannya (Teneo et al., 2023).

### **Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran SKI Berbasis Video**

Siswa Madrasah Aliyah Al Irtiqo' memiliki berbagai persepsi terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Persepsi ketertarikan siswa Madrasah Aliyah Al Irtiqo' bervariasi mulai dari minat yang tinggi hingga minat siswa yang rendah terhadap mata pelajaran SKI. Rabi'ah merupakan salah satu siswa kelas 11 MIPA 1 yang mempunyai minat yang mendalam terhadap pelajaran Sains dan teknologi (saintek), ia mengungkapkan bahwa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu diantara mata pelajaran yang juga menjadi favoritnya. Mulai jenjang sekolah dasar hingga menengah atas, Rabi'ah telah menyukai pelajaran SKI dan ia jarang merasakan kebosanan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Ananda Rabi'ah:

*Dari MI hingga MA, saya selalu mendapatkan guru SKI yang enak dalam menyampaikan materi dan mudah untuk dipahami. Salah satunya ketika saya di tingkat madrasah ibtidaiyah (MI), saya memiliki guru favorite yang bernama ustadz Fadhil. Beliau merupakan guru SKI saya ketika MI. beliau sering menerapkan metode kuiz (Tanya-jawab) dan saya sangat excited untuk menjawab soal yang diberikan oleh ustadz Fadhil."*

Kesimpulannya meskipun mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam bukan mata Pelajaran sains dan teknologi, metode pembelajaran yang diterapkan guru menjadi peran penting dalam membentuk imajinasi dan daya Tarik siswa dalam mempelajari dan memahami materi SKI.

Selanjutnya wawancara dilakukan kepada Nailus (siswi kelas 11 MIPA 1), dia berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran SKI itu dilihat dari bagaimana guru menyampaikan materi nya. Karena kebanyakan guru SKI lebih banyak menggunakan metode ceramah maka hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan mengantuk.

*Sejarah kebudayaan Islam (SKI) itu awalnya itu menyenangkan, tapi itu semua tergantung guru dan metode yang digunakan. jika guru menjelaskan materi dengan ceramah terus, maka saya mudah merasa mengantuk dan hal itu menyebabkan saya tertinggal materi pelajaran SKI. Ketika saya mengantuk, usaha yang sering lakukan biar ngantuknya hilang itu dengan mengucek mata kemudian membuka mata dengan lebar-lebar biar rasa kantuknya hilang.”*

Hal ini menguatkan persepsi siswa atas nama Rabi'ah bahwa peran guru dalam menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran SKI sangat menentukan keberhasilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Berikutnya ketika perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital sangat cepat maka metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran digital menjadi menarik dan menyenangkan (Anwar & Jasiah, 2025; Kartika et al., 2024). Pentingnya SKI dipelajari menurut beberapa siswa merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, terutama bagi muslim karena Sejarah muslim masa lalu menjadi motivasi dan inspirasi yang tinggi dalam membangun Masyarakat muslim ke depannya. Seorang muslim seharusnya tahu bagaimana awal mula Islam ada di dunia dan siapakah saja tokoh yang berperan dalam proses penyebaran Islam agar umat muslim tidak kehilangan arah dan identitas aslinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rabi'ah:

*Daya tarik SKI bagi saya adalah ingin mengetahui bagaimana awal mula sejarah Islam hingga bisa masuk ke Indonesia sekarang dan siapa saja tokohnya.*

Kemudian siswa lainnya atas nama Razita menambahkan pendapatnya juga terhadap persepsi dari Rabi'ah:

*Daya Tarik SKI menurut saya adalah ingin melihat artefak peninggalan sejarah dan bagaimana alur sejarah Islam masuk ke Indonesia. Mata pelajaran SKI penting untuk dipelajari oleh siswa se-Indonesia karena mayoritas orang Indonesia beragama Islam. Jadi sebagai orang muslim tidak hanya beragama Islam saja tapi seorang muslim juga perlu untuk mengetahui sejarah Islam itu sendiri.*

Selanjutnya pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan media video yang didesain dengan memasukkan *Artificial Intelligence* (AI) menjadi semakin menarik dan lebih mudah dipahami. Hal itu disebabkan penjelasan materi dengan metode ceramah sering kali membosankan dan membuat siswa mengantuk (Adawiyah, 2021; Hasan et al., 2024; Hidayat, 2022). Sebaliknya jika dengan memanfaatkan video berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menampilkan gambar atau video animasi dari suatu peristiwa sejarah masa lalu dan

visualisasi penuh warna (multi color) dan dilengkapi juga dengan audio untuk menjelaskan maksud materi yang diajarkan atau disampaikan oleh guru. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh salah satu siswa, Zul Husni kelas XI MIPA 2 mengungkapkan:

*Saya lebih menyukai metode pembelajaran yang menggunakan teknologi modern, terutama yang melibatkan kecerdasan buatan (AI). Metode pembelajaran berbasis AI lebih menarik karena dapat memvisualisasi peristiwa sejarah. Dengan begitu, saya bisa lebih memahami materi sejarah yang dijelaskan dengan perantara gambar maupun video animasi. Karena jika guru menerangkan pelajaran sejarah dengan metode ceramah akan membuat saya merasa bosan dan mengantuk.*

Meskipun *Artificial Intelligence* (AI) menarik dan menyenangkan ketika digunakan dalam pembelajaran SKI akan tetapi juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut terletak pada cara guru mendesain media pembelajaran atau menyuguhkan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini juga dialami oleh guru MA Al-Irtiqo' Malang bahwa penempatan letak pertanyaan yang ada pada aplikasi edpuzzle materi SKI kurang tepat. Rabi'ah memberikan saran lebih baik jika pertanyaan ditaruh diakhir agar efektif dan tidak mengganggu, sebagaimana ungkapanannya:

*Kekurangan penggunaan AI dari penggabungan Lumen5 dan Edpuzzle terletak pada bagian pertanyaan yang seharusnya muncul di setiap akhir pembahasan materi. Hal ini agar lebih menantang, karena jika pertanyaan ditaruh di slide pertengahan, akan sangat mudah untuk dijawab. Jadi, lebih menantang jika semua pembahasan diselesaikan terlebih dahulu per poinnya, lalu baru diberi soal.*

Kemudian menurut persepsi Weti yang mengungkapkan pendapatnya tentang kekurangan desain media pembelajaran tersebut khususnya dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan Lumen5, ia mengungkapkan:

*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) maupun mata pelajaran sejarah lainnya yang memanfaatkan teknologi berbasis Artificial Intelligence (AI), seperti Lumen5 dan Edpuzzle, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Melalui penggunaan teknologi tersebut, saya dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah secara lebih nyata, sehingga mempermudah pemahaman saya terhadap materi. Namun, saya juga kerap kali melupakan materi SKI setelah proses pembelajaran selesai, kecuali untuk peristiwa-peristiwa sejarah yang bersifat berkesan atau mudah diingat. Meskipun demikian, saya memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran sejarah, yang tercermin dari hasil ujian saya yang selalu berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan rentang nilai antara 80 hingga 100*

Hal ini menunjukkan peran yang signifikan dalam mencapai hasil belajar siswa melalui teknologi digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI), meskipun terkadang desain media pembelajaran yang dibuat guru dan pemilihan media yang tepat masih menjadi hambatan dalam penerapannya. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan tambahan bagi guru sangat diperlukan untuk memastikan penggunaan teknologi yang optimal dalam proses

pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis digital yang memadukan dengan *Artificial Intelligence* (AI) (Alqahtani et al., 2023; Tuma, 2021).

Hasil penelitian mengenai penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Irtiqo' Malang menunjukkan temuan yang baru dan signifikan. Penggunaan platform seperti Lumen5 untuk membuat video pembelajaran dan Edpuzzle untuk menambahkan kuis mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam telah diidentifikasi sebagai metode yang efektif. Di sisi kelebihan, interaktivitas dan visualisasi yang menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan, seperti keterbatasan variasi visual yang dapat menyebabkan kebosanan jika metode tidak diubah, serta pertanyaan di Edpuzzle yang dianggap kurang menantang (Akram et al., 2022).

## **KESIMPULAN**

MA Al-Irtiqo' Malang merupakan salah satu madrasah Aliyah unggulan yang modern yang melaksanakan sistem pembelajaran modern berbasis teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis AI pada mata pelajaran SKI yang digunakan oleh guru menggunakan aplikasi Capcut, Lumen5, dan Edpuzzle untuk menghasilkan video dan animasi sejarah yang menarik. Penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran SKI terbukti berperan dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan persepsi siswa setelah ketertarikannya pada materi pelajaran SKI yang didesain guru dengan memanfaatkan teknologi AI. Penggunaan aplikasi lumen5 dan Edpuzzle berdampak pada proses belajar siswa. Dengan adanya visualisasi ini siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dan merasa dapat memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan ketika guru menyampaikan materi dengan ceramah saja. Ditambah lagi, platform edpuzzle dapat memberikan asesmen mengevaluasi pemahaman siswa setelah penjelasan materi. Inovasi yang diterapkan dari platform ini memunculkan berbagai tanggapan dan reaksi siswa. Kesimpulannya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Irtiqo' Malang menunjukkan temuan yang baru yang signifikan dalam pembelajaran SKI, interaktivitas dan visualisasi telah menarik dan terbentuk dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>
- Akram, H., Abdelrady, A. H., Al-Adwan, A. S., & Ramzan, M. (2022). Teachers' Perceptions of Technology Integration in Teaching-Learning Practices: A Systematic Review. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920317>
- Aktay, S. (2022). The usability of Images Generated by Artificial Intelligence (AI) in Education. *International Technology and Education Journal*, 6(2), Article 2.
- Alamin, Z. (2023). Peningkatan Pendidikan Islam Melalui Pemanfaatan Platform Edukasi Berbasis Kecerdasan Buatan. *Kreatif: Jurnal Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.52266/kreatif.v21i1.1353>
- Aldani, T. S., & Tanjung, A. (2025). Analisis Peran Field Trip dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran di Bidang Sejarah Islam. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.863>
- Alifia. (2024). Pentingnya Pendidikan SKI Dalam Shaping Karakter Siswa di Era Modern. *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 67–79. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2422>
- Alqahtani, T., Badreldin, H. A., Alrashed, M., Alshaya, A. I., Alghamdi, S. S., bin Saleh, K., Alowais, S. A., Alshaya, O. A., Rahman, I., Al Yami, M. S., & Albekairy, A. M. (2023). The emergent role of artificial intelligence, natural learning processing, and large language models in higher education and research. *Research in Social and Administrative Pharmacy*, 19(8), 1236–1242. <https://doi.org/10.1016/j.sapharm.2023.05.016>
- Ansori, M. R., & Alfin, A. R. (2024). Strategi Maksimalisasi Metode Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah. *Alfath*, 1(1), Article 1. <https://journal.stitnuokutimur.ac.id/index.php/alfath/article/view/7>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Asda, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>
- Bariah, H., Kirom, A., Saifullah, S., & Hadi, M. N. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Guru pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan di Madrasah Ibtidaiyah Darut Taqwa Purwosari. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.258>

- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran Guru Memanfaatkan AI Dalam Membangun Generasi Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.42-48>
- Bucea-Manea-Țoniș, R., Kuleto, V., Gudei, S. C. D., Lianu, C., Lianu, C., Ilić, M. P., & Păun, D. (2022). Artificial Intelligence Potential in Higher Education Institutions Enhanced Learning Environment in Romania and Serbia. *Sustainability*, 14(10), 5842. <https://doi.org/10.3390/su14105842>
- Cesare, D. M. D., Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77–83. <https://doi.org/10.1177/0162643421994266>
- Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial Intelligence in Education: A Review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Fauzian, R. (2022). Metaverse Dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah; Tantangan Dan Peluang. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2(1), Article 1.
- Firdaus, M. I. (2024, January 5). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran SKI di MAN Insan Cendekia Paser*. Tarbiyah dan Keguruan. <https://idr.uin-antasari.ac.id/25827/>
- Hasan, M., Hemawati, H., & Sirait, R. (2024). Efektifitas Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran Alquran Hadist di MTs Al Washliyah 47 Binjai. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v7i1.3654>
- Hasibuan, M. F. (2021). Analisis kompetensi guru madrasah ibtidaiyah dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran (Studi kasus pada MIN 4 Langkat). *Jurnal Analisa Pemikiran Insaan Cendikia*, 4(2), 44–53.
- Hasyim, A., & Hayati, N. A. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menggunakan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.555>
- Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Ilmi, S. K., & Putri, S. F. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Materi NPWP Menggunakan Media Lumen5. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(1), 125–135.
- Kartika, I., Fabianza, I., & Sunasa, A. A. (2024). Analisis Pengaruh Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Persepsi Guru terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Madrasah Tsanawiyah Islam Terpadu Bogor. *EduInovasi:*



- Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5482>
- Knysh, A. (2024). *Islam in Historical Perspective* (3rd ed.). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781003152699>
- Liam, L., Hui, H., & Carsten, L. (2023). Utilization of ICT in Learning the History of Islamic Culture. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 2(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v2i1.49>
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Anas, N. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), Article 2.  
<https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>
- Ma'rifatul Hasanah, S., & Sani Supriyanto, A. (2023). Strategi Inovasi Kepala Madrasah dalam Membangun Smart Learning Ecosystem di MA Al Irtiqo' IIBS Malang. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 135–148.  
<https://doi.org/10.32478/evaluasi.v7i2.1478>
- Melisa, M. (2024). Analisis Kesiapan Guru dalam Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 3(1), 443–462. <https://doi.org/10.56436/mijose.v3i1.304>
- Moleong, L. J. (2014). Metode penelitian kualitatif edisi revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muflihah, M., & W, D. M. A. P. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Inovasi Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), Article 4.  
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802>
- Nasrodin, N., Muttaqin, A. I., & Dhani, D. A. (2023). Penerapan Video Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam Pemahaman Peserta Didik Di Era Digital. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.59689/incare.v4i4.864>
- Ng, D. T. K., Su, J., Leung, J. K. L., & Chu, S. K. W. (2024). Artificial intelligence (AI) literacy education in secondary schools: A review. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 6204–6224.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2255228>
- Nur Asyifa Ananda & Noorazmah Hidayati. (2024). Menggali Makna dan Pentingnya Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Membangun Karakter Generasi Muda di Era Modern. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 110–121. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.285>
- Nuramila Nuramila, Ayu Hidayanti Ali, Puspita Dian Agustin, Dakia N Djou, & Eka Sartika. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) Di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo. *Jurnal*

- Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, 2(1), 55–65.  
<https://doi.org/10.59031/jpbmi.v2i1.308>
- Nurmidi, M., Sohwan, S., & Muliani, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Teknologi Deep Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar SKI Di MI. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), Article 2.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14886204>
- Ridhoi, M. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence Based Platform Sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Pesentren. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(12), Article 12.  
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.27>
- Ridwanulloh, M. U., & Parawansa, F. C. (2023). Studi Kajian Ilmu Sosial sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Multikultural Siswa Jurusan IPS MAN 2 Kota Kediri. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 283–299. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v5i2.8514>
- Ritonga, S. N., Rambe, M., & Siregar, C. (2024). Strategi Bimbingan Guru PAI Dalam Mengatasi Rendahnya Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran SKI Kelas XI Di MA Rohani Ikhwanul Muslimin Desa Penggalangan Kec. Tebing Syahbandar Kab. Serdang Bedagai. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), Article 1.
- Selviana, S., Himmawan, D., & Muna, N. (2022). Metode Mind Mapping Untuk Mengatasi Kejenuhan Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Al-Ghozali Jatibarang Kabupaten Indramayu. *Journal Islamic Pedagogia*, 2(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.31943/pedagogia.v2i1.72>
- Sucianingtyas, R., Falistya, L. R., Pujiana, S., Prayogi, A., & Laksana, S. D. (2025). Telaah Ragam Artificial Intelligence (AI) Dalam Pendidikan. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 232–243.
- Sugiyono, S. (2021). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D (Catatan Ke)*. Yogyakarta.  
<https://scholar.google.com/scholar?cluster=13998996357027442118&hl=en&oi=scholar>
- Suroso, A., Hendriarto, P., Mr, G. N. K., Pattiasina, P. J., & Aslan, A. (2021). Challenges and opportunities towards Islamic cultured generation: Socio-cultural analysis. *Linguistics and Culture Review*, 5(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1203>
- Teneo, M., Ndoen, F. A., Madu, A., Neolaka, S. Y., & Sipa, S. N. (2023). Pemanfaatan situs sejarah sebagai sumber belajar dengan metode field trip. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(3), Article 3.  
<https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i3.19676>

- Tredinnick, L. (2017). Artificial intelligence and professional roles. *Business Information Review*, 34(1), 37–41. <https://doi.org/10.1177/0266382117692621>
- Tuma, F. (2021). The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, 62, 231. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>
- Ware, E. (n.d.). Edpuzzle. *Journal of the Medical Library Association : JMLA*, 109(2), 349–350. <https://doi.org/10.5195/jmla.2021.1202>
- Yin, R. K. (2008). *Studi kasus: Desain & Metode*. Perpustakaan Sekolah Tinggi Ilmu Kependidikan (STIK); Raja Grafindo Persada. <http://library.stik-ptik.ac.id>
- Zebua, R. S. Y., Khairunnisa, K., Hartatik, H., Pariyadi, P., Wahyuningtyas, D. P., Thantawi, A. M., Sudipa, I. G. I., Prayitno, H., Sumakul, G. C., Sepriano, S., & Kharisma, L. P. I. (2023). *FENOMENA ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J.-B., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. *Complexity*, 2021(1), 8812542. <https://doi.org/10.1155/2021/8812542>