

# PEMANFAATAN FILM ANIMASI DOKUMENTER BERBASIS AI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI TINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP ISLAM RIYADLUS SOLIHEN JEMBER TAHUN AJARAN 2025 – 2026

Oleh :

Alfandi Diky Firmansyah<sup>1)</sup>, Mohammad Il Badri<sup>2)</sup>, M. Iqbal Ibrahim Hamdani<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember

<sup>1</sup>email: falfandi652@gmail.com

<sup>2</sup>email: badri.unipar@gmail.com

<sup>3</sup>email: iqbal.ikip3@gmail.com

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel :

Submit, 27 Mei 2026

Revisi, 25 Agustus 2026

Diterima, 31 Agustus 2026

Publish, 15 September 2026

### Kata Kunci :

Artificial Intelligence,  
Film Animasi Dokumenter,  
Pembelajaran Sejarah,  
Aktivitas Belajar Siswa,  
Pembelajaran Digital.



## ABSTRAK

Remaja ketika meninggalkan rumah untuk menetap di lingkungan baru dapat berpeluang mengalami kerinduan yang mendalam terhadap rumah atau *homesickness* di tahun pertama perpindahan. *Homesickness* dapat berdampak negatif bagi seseorang sehingga dibutuhkan pemberian dukungan sosial salah satunya dari teman sebaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana keterkaitan dukungan dari teman sebaya dengan santri yang mengalami *homesickness*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan korelasional. Penelitian ini dilakukan pada seluruh santri MTs IGBS Darul Marhamah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada keterkaitan yang negatif dengan taraf sedang dan signifikan, antara dukungan sosial teman sebaya dengan *homesickness* pada santri di MTs IGBS Darul Marhamah khususnya di tahun pertama. Ketika dukungan dari teman sebaya diperoleh para santri yang merujuk pada kenyamanan, kepedulian serta bantuan yang tersedia, memiliki peran untuk menurunkan tingkat *homesickness* yang dirasakan oleh para santri berupa keadaan emosional yang negative yang dikarenakan terpisah dari rumah dan figure terdekat. Selain itu dukungan informasi menjadi dukungan yang paling banyak dirasakan keberadaannya oleh santri. Hasil penelitian ini menyarankan untuk santri dapat melakukan kegiatan atau hobi bersama dengan teman untuk menumbuhkan relasi yang positif di pesantren.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



## Corresponding Author:

Nama: Alfandi Diky Firmansyah

Afiliasi: Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: falfandi652@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital di abad ke-21 telah mengubah lanskap pendidikan global secara cukup mendasar, salah satunya melalui hadirnya kecerdasan buatan (AI) sebagai media pembelajaran yang terus berkembang. AI bukan lagi domain eksklusif industri atau ekonomi kini merambah ruang-ruang kelas dan sistem pembelajaran, dengan tujuan yang cukup konkret: meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Putri dan Ikhsan (2026)

mencatat bahwa pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran mampu mendorong minat belajar peserta didik, karena materi bisa disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan tidak monoton. Haryani et al. (2025) memperkuat pandangan itu dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis AI menawarkan pengalaman belajar yang lebih adaptif membantu peserta didik memahami materi secara visual sekaligus kontekstual. Pergeseran paradigma ini

bukan sekadar tren teknologi. Ia mencerminkan tuntutan nyata: lembaga pendidikan kini dituntut untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran agar tetap relevan bagi generasi yang tumbuh bersama dunia digital.

Penggunaan AI dalam pendidikan berkembang sangat pesat seiring meningkatnya kebutuhan pembelajaran berbasis multimedia dan visualisasi interaktif. Data UNESCO tahun 2024 menunjukkan bahwa lebih dari 60% institusi pendidikan di berbagai negara mulai menerapkan teknologi digital berbasis AI untuk mendukung pembelajaran interaktif dan personalisasi materi belajar. Menurut Komara et al. (2025), teknologi AI text-to-video generator memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran audiovisual secara lebih cepat dan efisien dibandingkan metode konvensional. Kehadiran media pembelajaran berbasis AI juga memberikan peluang besar dalam meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Romundza et al. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan Synthesia AI dalam pengembangan video animasi dapat membantu meningkatkan kualitas literasi digital pendidik sekaligus memperkaya metode pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa AI telah menjadi inovasi strategis dalam mendukung efektivitas pembelajaran di era digital.

Pembelajaran sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang menekankan pemahaman peristiwa masa lalu sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Materi sejarah yang bersifat naratif dan banyak memuat fakta membuat sebagian siswa merasa bosan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Menurut Wulandari (2025), pembelajaran sejarah berbasis digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah karena informasi disajikan secara lebih visual dan kontekstual. Tankira (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan video animasi pada materi perlawanan nasionalis terhadap kolonialisme di Indonesia terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sejarah menjadi alternatif yang relevan untuk mengatasi rendahnya aktivitas belajar siswa. Situasi tersebut menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran sejarah sangat diperlukan agar proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Mayer mengemukakan bahwa pemahaman siswa terhadap suatu materi akan jauh lebih optimal ketika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi secara bersamaan. Teori pembelajaran multimedia itulah yang menjadi pijakan penting dalam pengembangan film animasi dokumenter berbasis AI sebagai media pembelajaran sejarah. Hartati dan Rahmasari (2025) mencatat bahwa media video animasi berbantuan AI terbukti mampu memperkuat daya tarik visual dalam pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung lebih

aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Senada dengan itu, Nugraha (2025) menyatakan bahwa cerita animasi berbasis AI efektif mendorong pemahaman peserta didik karena informasi yang disajikan bersifat komunikatif dan interaktif bukan sekadar narasi yang didengar secara pasif. Perkembangan teori pembelajaran digital belakangan ini semakin menegaskan bahwa media audiovisual berbasis teknologi punya kapasitas nyata untuk meningkatkan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Dari sini, relevansi integrasi AI dengan media animasi dalam mendukung aktivitas belajar siswa tampak cukup kuat untuk tidak diabaikan.

Aktivitas belajar siswa menjadi salah satu tolok ukur yang paling relevan dalam menilai keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Cakupannya tidak sempit aktivitas belajar bukan hanya soal seberapa paham siswa terhadap materi, tetapi juga menyangkut perhatian yang mereka berikan, partisipasi yang mereka tunjukkan, interaksi yang terjalin, dan respons mereka sepanjang pembelajaran berlangsung. Wahid dan Alfarizi (2025) menemukan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena materi hadir dalam format yang lebih menarik dan mudah dicerna. Afkarina (2025) menambahkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis AI dapat mendorong minat belajar siswa lewat tampilan visual yang kreatif dan bersifat interaktif bukan sekadar tontonan pasif. Dalam konteks pembelajaran sejarah, peningkatan aktivitas belajar menjadi sangat krusial: materi sejarah menuntut pemahaman kronologi, kemampuan memvisualisasikan peristiwa masa lalu, dan interpretasi fakta yang tidak dangkal. Dari situ, penggunaan media pembelajaran berbasis AI tampak memiliki potensi yang cukup signifikan untuk memberi pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa.

Permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah pertama adalah rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi sejarah. Menurut Lahitania dan Maslahah (2025), persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis AI menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan dan motivasi belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Nisa dan Lahitania (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional sudah kurang relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Situasi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa di kelas.

Konteks penelitian ini berada di SMP Islam Riyadlus Solihien Jember sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam yang menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan modern. Karakteristik siswa sekolah menengah pertama yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan interaktif menjadi alasan penting dalam pemilihan media film animasi dokumenter berbasis AI. Menurut Febriansyah et al. (2026), penerapan video animasi berbasis AI pada siswa sekolah dasar mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Handayani (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan video animasi berbasis AI pada Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media berbasis AI memiliki potensi besar untuk diterapkan pada jenjang SMP, khususnya dalam pembelajaran sejarah yang membutuhkan visualisasi peristiwa masa lalu. Relevansi konteks penelitian ini semakin kuat karena perkembangan teknologi pendidikan di lingkungan sekolah Islam mulai mengalami transformasi digital secara bertahap.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis AI telah banyak dilakukan, tetapi jika ditelaah secara lebih cermat, sebagian besar penelitian tersebut memiliki keterbatasan yang cukup signifikan dalam tiga hal. Pertama, dari sisi fokus kajian: penelitian-penelitian terdahulu umumnya memusatkan perhatian pada peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa, bukan pada aktivitas belajar secara langsung selama proses pembelajaran. Haryani et al. (2025) misalnya menemukan bahwa media digital berbasis AI mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, tetapi tidak mengkaji bagaimana proses keterlibatan siswa berlangsung selama pembelajaran. Nitasari et al. (2025) juga lebih berfokus pada pengembangan video interaktif berbasis AI untuk meningkatkan keterampilan literasi, tanpa menyentuh dimensi aktivitas belajar siswa selama pembelajaran sejarah. Kedua, dari sisi mata pelajaran: hampir semua penelitian yang ada dilakukan pada mata pelajaran umum seperti IPA, IPAS, dan mata pelajaran agama, sedangkan pemanfaatan AI khusus untuk pembelajaran sejarah masih sangat terbatas. Tankira (2025) memang mengembangkan video animasi untuk materi sejarah, namun penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif yang hanya mengukur hasil belajar akhir tanpa mengeksplorasi perubahan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, dari sisi konteks penelitian: sekolah Islam hampir tidak pernah menjadi objek penelitian terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI, padahal lembaga pendidikan Islam juga menghadapi tantangan yang sama dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Dari ketiga celah tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI pada pembelajaran

sejarah ditinjau dari aktivitas belajar siswa SMP—dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan dilakukan di konteks sekolah Islam—belum pernah dilakukan sebelumnya. Itulah yang menjadikan penelitian ini memiliki kebaruan dan posisi yang jelas di antara penelitian-penelitian yang telah ada.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan modern. Pembelajaran sejarah tidak hanya menuntut siswa menghafal fakta, tetapi juga memahami nilai-nilai sejarah melalui pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Moersid et al. (2025), media visual berbasis digital memiliki kemampuan memperluas penyampaian pesan dan meningkatkan daya tarik informasi kepada audiens. Penggunaan film animasi dokumenter berbasis AI diharapkan mampu membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih konkret melalui visualisasi peristiwa yang menarik dan realistis. Pengembangan media pembelajaran berbasis AI juga menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah Islam agar mampu mengikuti perkembangan pendidikan digital global. Situasi tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki nilai penting dalam mendukung inovasi pembelajaran sejarah di era artificial intelligence.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI sebagai media pembelajaran sejarah ditinjau dari aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Islam Riyadlus Solihien Jember Tahun Ajaran 2025–2026. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran sejarah berbasis teknologi artificial intelligence.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Manfaat praktis penelitian ini adalah membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui penggunaan media digital inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis AI pada jenjang pendidikan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dalam mendukung transformasi pendidikan sejarah berbasis teknologi digital di lingkungan sekolah.

#### **Artificial Intelligence/AI**

Artificial intelligence merupakan teknologi yang dirancang untuk meniru kemampuan berpikir manusia melalui sistem komputer yang mampu melakukan analisis data, pengambilan keputusan, hingga menghasilkan konten secara otomatis. Dalam konteks pendidikan, AI berkembang menjadi bagian penting dari transformasi digital pembelajaran karena mampu membantu guru menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan

adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Putri dan Ikhsan (2026) menjelaskan bahwa pemanfaatan artificial intelligence dalam pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan komunikatif. Kehadiran AI juga memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena materi dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Haryani et al. (2025), penggunaan media digital berbasis AI mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa memperoleh pengalaman belajar visual yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Situasi tersebut menunjukkan bahwa artificial intelligence tidak lagi hanya dipahami sebagai teknologi industri, melainkan telah berkembang menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan modern.

Perkembangan AI dalam pendidikan mengalami peningkatan signifikan seiring berkembangnya teknologi generatif seperti text-to-image, text-to-video, dan virtual animation generator. Teknologi tersebut memungkinkan guru memproduksi video pembelajaran, animasi edukatif, dan media visual lainnya dengan lebih cepat dan efisien. Komara et al. (2025) menjelaskan bahwa teknologi AI text-to-video generator membantu pendidik menghasilkan media pembelajaran audiovisual tanpa memerlukan kemampuan desain profesional yang kompleks. Penelitian Romundza et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Synthesia AI mampu meningkatkan kompetensi literasi digital guru dalam pengembangan video pembelajaran animasi. Kehadiran AI generatif tersebut memberikan peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran sejarah karena materi sejarah dapat divisualisasikan dalam bentuk film dokumenter animatif yang lebih menarik bagi siswa. Dalam pembelajaran sejarah, visualisasi peristiwa masa lalu menjadi sangat penting karena membantu siswa memahami konteks sejarah secara lebih konkret dan realistis. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa AI memiliki peran strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan sejatinya berkaitan erat dengan prinsip student-centered learning sebuah pendekatan yang menempatkan siswa, bukan guru, sebagai pusat dari seluruh proses pembelajaran. Dengan media berbasis AI, siswa tidak lagi sekadar menerima informasi secara pasif; mereka bisa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kombinasi audio, visual, dan interaksi digital yang saling melengkapi. Lahitania dan Maslahah (2025) mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI pada mata pelajaran SKI mendapat respons positif dari siswa materi terasa lebih mudah dipahami dan tidak lagi membosankan seperti sebelumnya. Afkarina (2025) juga menemukan bahwa media animasi berbasis AI

mampu meningkatkan minat belajar siswa lewat tampilan visual yang lebih kreatif dan komunikatif. Dalam pembelajaran sejarah khususnya, AI tidak hanya membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik ia juga mendorong keterlibatan siswa secara visual dan emosional terhadap peristiwa-peristiwa sejarah yang sedang dipelajari. Pada titik ini, AI bukan lagi sekadar alat bantu teknologi; ia telah menjadi bagian dari strategi pedagogis yang lebih luas dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Itulah mengapa kecerdasan buatan menjadi konsep yang relevan dan penting untuk dikaji lebih jauh dalam penelitian tentang pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI sebagai media pembelajaran sejarah.

### **Film Animasi Dokumenter**

Film animasi dokumenter merupakan media audiovisual yang menggabungkan unsur dokumentasi faktual dengan teknik animasi visual untuk menyampaikan informasi secara menarik dan komunikatif. Dalam dunia pendidikan, film animasi dokumenter digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menghadirkan visualisasi materi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau ceramah. Tankira (2025) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perlawanan nasionalis terhadap kolonialisme di Indonesia. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran juga membantu siswa memahami konsep abstrak dan peristiwa masa lalu melalui representasi visual yang lebih konkret.

Menurut Hartati dan Rahmasari (2025), video animasi berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena materi disajikan melalui kombinasi gambar bergerak, narasi audio, dan ilustrasi visual yang komunikatif. Film animasi dokumenter pada akhirnya tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran di kelas.

Keunggulan film animasi dokumenter sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya menghadirkan visualisasi naratif yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dalam konteks pembelajaran sejarah, ini menjadi sangat berarti siswa tidak lagi hanya menghafal deretan fakta dan tanggal, tetapi bisa melihat gambaran peristiwa sejarah secara lebih hidup dan memahami konteks historis di baliknya. Wulandari (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual, jauh dari kesan hafalan yang kering. Wahid dan Alfarizi (2025) juga menemukan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa berhasil menarik perhatian dan menjaga fokus belajar yang seringkali sulit

dipertahankan dalam metode konvensional. Ketika AI masuk ke dalam proses pengembangan film animasi dokumenter, kualitas visualisasinya pun semakin kuat: teknologi otomatisasi video, pengisian suara digital, dan ilustrasi animatif yang semakin realistis bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman belajar yang berbeda. Dari semua itu, film animasi dokumenter berbasis AI tampaknya menyimpan potensi besar sebagai media pembelajaran sejarah yang inovatif dan relevan dengan cara belajar siswa di era digital saat ini.

Film animasi dokumenter berbasis AI tidak hanya hadir sebagai media tontonan memiliki fungsi pedagogis yang nyata dalam mendorong aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media audiovisual interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup karena siswa mendapatkan pengalaman visual dan emosional secara bersamaan, bukan secara terpisah. Afkarina (2025) mencatat bahwa media animasi berbasis AI berhasil meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan visual yang kreatif sekaligus komunikatif sesuatu yang sulit dicapai oleh media konvensional. Febriansyah et al. (2026) juga menemukan bahwa penggunaan video animasi berbasis AI di sekolah mampu mendorong antusiasme dan partisipasi siswa secara lebih nyata selama kegiatan belajar berlangsung. Khusus dalam pembelajaran sejarah, film animasi dokumenter berbasis AI membantu siswa memahami kronologi peristiwa, mengenal tokoh-tokoh penting, dan membayangkan latar kejadian secara lebih hidup dibandingkan yang bisa ditawarkan metode konvensional. Pada akhirnya, film animasi dokumenter berbasis AI bukan sekadar alat bantu yang memperindah tampilan pembelajaran adalah media yang secara aktif mampu mengangkat aktivitas belajar siswa melalui pengalaman visual yang lebih kaya dan interaktif.

#### **Aktivitas Belajar**

Kualitas media pembelajaran yang digunakan guru ternyata punya pengaruh besar terhadap bagaimana siswa terlibat dalam pembelajaran digital. Media yang secara visual menarik cenderung berhasil menjaga perhatian dan membangkitkan antusiasme siswa sepanjang proses belajar berlangsung. Afkarina (2025) menjelaskan bahwa media animasi berbasis AI mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan yang interaktif dan komunikatif tidak sekadar indah secara estetika, tetapi juga fungsional. Nugraha (2025) juga menemukan bahwa cerita animasi berbasis AI efektif mendorong pemahaman siswa karena materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. Dalam pembelajaran sejarah, film animasi dokumenter berbasis AI memberi siswa pengalaman belajar visual yang membantu mereka memahami materi secara lebih konkret, bukan sebatas teks yang dibaca lalu dilupakan. Dari sini terlihat bahwa aktivitas belajar siswa memang berkaitan erat dengan jenis media

audiovisual berbasis teknologi digital yang digunakan. Sederhananya: semakin menarik medianya, semakin dalam pula keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa sendiri bisa diamati dari berbagai indikator perhatian, partisipasi, interaksi, keberanian bertanya, hingga respons mereka terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam penelitian kualitatif deskriptif, semua itu bisa dipotret langsung melalui perilaku siswa ketika film animasi dokumenter berbasis AI diputar di kelas. Lahitania dan Maslahah (2025) mencatat bahwa media pembelajaran berbasis AI memberikan kesan positif bagi siswa karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan jauh dari kesan monoton. Putri dan Ikhsan (2026) menambahkan bahwa media berbasis kecerdasan buatan mampu meningkatkan motivasi dan fokus siswa dalam menyerap materi pelajaran. Dalam pembelajaran sejarah khususnya, aktivitas belajar siswa cenderung meningkat ketika mereka merasa tertarik dengan cara visualisasi sejarah disajikan animasi dokumenter menawarkan itu. Karena itulah aktivitas belajar siswa menjadi aspek sentral yang digunakan untuk melihat sejauh mana pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI benar-benar efektif dalam pembelajaran sejarah di SMP Islam Riyadlus Solihien Jember.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memotret secara mendalam bagaimana film animasi dokumenter berbasis kecerdasan buatan (AI) dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah dilihat dari sisi aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Islam Riyadlus Solihien Jember pada Tahun Ajaran 2025–2026. Pendekatan ini dipilih bukan tanpa alasan: fokus penelitian menuntut pemahaman fenomena pembelajaran dalam kondisi alamiah, sebagaimana adanya di lapangan. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengkaji kondisi objek secara natural, dengan peneliti sendiri sebagai instrumen utama pengumpulan data. Moleong (2021) menambahkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan memahami fenomena sosial secara mendalam dan menyeluruh berdasarkan perspektif para partisipan yang terlibat. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Riyadlus Solihien Jember selama tiga bulan, yaitu dari bulan Maret hingga Mei 2026, mencakup tahap persiapan instrumen, pengumpulan data di lapangan, dan analisis data. Informan penelitian berjumlah delapan orang, terdiri atas satu orang guru sejarah kelas VIII, lima orang siswa kelas VIII, satu orang kepala sekolah, dan satu orang wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling, yakni peneliti secara sengaja memilih informan berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan,

pengalaman, dan keterlibatan langsung yang paling relevan dengan fokus penelitian. Guru sejarah dipilih karena merupakan pelaksana utama pembelajaran di kelas siswa dipilih berdasarkan variasi tingkat keaktifan selama pembelajaran (aktif, sedang, dan pasif) untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh; kepala sekolah dan wakil kepala bidang kurikulum dipilih karena memiliki otoritas dan perspektif kebijakan terkait pengembangan media pembelajaran di sekolah.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sebagaimana yang berlaku dalam penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan instrumen pendukung berupa: (1) lembar observasi terstruktur yang memuat indikator-indikator aktivitas belajar yang diamati, (2) pedoman wawancara semi-terstruktur yang disusun untuk masing-masing kelompok informan, dan (3) lembar dokumentasi untuk mencatat dan mengumpulkan data pendukung. Indikator aktivitas belajar yang diamati selama observasi meliputi: (a) perhatian siswa terhadap materi pembelajaran (visual attention), yaitu sejauh mana siswa memusatkan pandangan dan konsentrasi pada media yang ditampilkan; (b) keaktifan bertanya, yaitu frekuensi dan kualitas pertanyaan yang diajukan siswa kepada guru maupun sesama siswa; (c) partisipasi dalam diskusi kelas, yakni keterlibatan siswa dalam merespons, menanggapi, dan mendebat materi yang disajikan; (d) antusiasme dan semangat belajar, yang tampak dari ekspresi, gestur, dan respons afektif siswa selama pembelajaran berlangsung; serta (e) kemampuan memahami dan merespons materi, yang terlihat dari ketepatan jawaban dan komentar siswa terhadap isi film animasi yang diputar. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini mengandalkan tiga teknik: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif pasif selama tiga sesi pembelajaran sejarah di kelas VIII, yaitu pada bulan April 2026. Peneliti mengamati langsung bagaimana aktivitas belajar siswa berlangsung ketika film animasi dokumenter berbasis AI digunakan, dengan menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat indikator-indikator aktivitas belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Setiap sesi observasi berlangsung selama satu jam pelajaran (45 menit), dan peneliti mencatat temuan secara sistematis menggunakan catatan lapangan (field notes) yang dilengkapi dengan rekaman foto sebagai bukti dokumentasi. Wawancara dilakukan secara mendalam (*in-depth interview*) kepada delapan informan dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur yang telah disusun terpisah untuk masing-masing kelompok informan. Wawancara dengan guru sejarah berfokus pada pengalaman menggunakan media AI, respons siswa yang diamati guru, serta hambatan yang dihadapi. Wawancara dengan siswa menggali pengalaman belajar, persepsi terhadap media animasi, dan perubahan keterlibatan selama pembelajaran. Wawancara dengan kepala

sekolah dan waka kurikulum difokuskan pada kebijakan penggunaan media digital dan dukungan institusional. Setiap sesi wawancara berlangsung antara 20 hingga 45 menit, dilakukan di sekolah pada bulan April hingga Mei 2026, dan direkam dengan izin informan untuk kemudian ditranskripsikan. Dokumentasi berfungsi melengkapi data penelitian, mencakup foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran guru, dan hasil film animasi dokumenter berbasis AI yang dibuat oleh peneliti sendiri sebagai media yang diujicobakan. Analisis data dilakukan secara manual menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri atas tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2020). Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi secara sistematis melalui dua cara sekaligus. Pertama, triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan yang berbeda: pernyataan guru sejarah disilangkan dengan pernyataan siswa, serta dikonfirmasi dengan pernyataan kepala sekolah dan waka kurikulum, untuk melihat apakah terdapat konsistensi atau perbedaan pandangan di antara mereka. Kedua, triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data dari tiga teknik pengumpulan yang berbeda—hasil observasi langsung di kelas, hasil wawancara mendalam, dan data dokumentasi—untuk memastikan bahwa temuan yang muncul dari satu teknik dapat dikonfirmasi oleh teknik lainnya. Sebagai contoh, temuan observasi yang menunjukkan peningkatan perhatian siswa selama pemutaran film animasi diverifikasi melalui pernyataan siswa dalam wawancara, kemudian dikuatkan lebih lanjut oleh pengakuan guru sejarah. Proses triangulasi ini dilakukan secara berulang hingga data mencapai titik jenuh (*data saturation*), yaitu ketika tidak ada lagi informasi baru yang muncul dari penambahan informan atau pengumpulan data berikutnya. Langkah triangulasi ini menjadi penting untuk memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar mencerminkan kondisi nyata aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah berbasis AI.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI sebagai media pembelajaran sejarah mengungkap perubahan yang cukup nyata dalam aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Islam Riyadlus Solihien Jember Tahun Ajaran 2025–2026. Dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, siswa tampak jauh lebih fokus ketika film animasi dokumenter berbasis AI ditayangkan dibandingkan saat pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah biasa. Hal itu terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, berkurangnya aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, serta semakin aktifnya keterlibatan mereka dalam diskusi kelas. Guru sejarah sendiri mengungkapkan bahwa "ketika media animasi

berbasis AI diputar, siswa terlihat lebih tenang dan memperhatikan materi dibandingkan saat pembelajaran biasa menggunakan ceramah." Pernyataan itu menegaskan bahwa media audiovisual berbasis AI mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih kondusif sekaligus berhasil menarik perhatian siswa secara konsisten. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mendorong active processing karena informasi diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan dua jalur yang bekerja lebih efektif ketika diaktifkan sekaligus. Temuan ini sejalan dengan Haryani et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui visualisasi yang lebih menarik dan interaktif.

Observasi lanjutan juga memperlihatkan peningkatan aktivitas belajar yang lebih spesifik selama penggunaan film animasi dokumenter berbasis AI. Siswa yang sebelumnya cenderung diam mulai berani mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, dan terlibat aktif dalam diskusi yang berlangsung di kelas. Sebelum media AI digunakan, sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran sejarah wajar, mengingat metode yang digunakan masih didominasi penjelasan verbal dari guru. Setelah animasi dokumenter berbasis AI diterapkan, situasinya berubah: siswa lebih sering mengajukan pertanyaan seputar tokoh, latar peristiwa, hingga alur sejarah yang ditampilkan dalam video. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa "belajar sejarah jadi lebih seru karena bisa melihat langsung gambaran peristiwa sejarahnya." Siswa lain menambahkan, "kalau pakai video animasi lebih mudah memahami cerita sejarah dibanding hanya membaca buku." Afkarina (2025) menjelaskan bahwa media animasi berbasis AI berhasil meningkatkan minat belajar siswa karena pengalaman belajar yang ditawarkannya jauh lebih menarik secara visual. Nugraha (2025) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa media animasi berbasis AI efektif mendorong pemahaman sekaligus keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Temuan Hasil Observasi Pembelajaran

| Aspek Observasi      | Temuan Penelitian                                                   |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Fokus belajar siswa  | Siswa lebih fokus saat menonton film animasi dokumenter berbasis AI |
| Aktivitas bertanya   | Siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan selama pembelajaran         |
| Antusiasme belajar   | Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran sejarah        |
| Kondisi kelas        | Kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif                         |
| Pemahaman materi     | Siswa lebih mudah memahami materi sejarah                           |
| Efektivitas media    | Guru menilai media lebih efektif dibanding metode ceramah           |
| Kendala pembelajaran | Terdapat kendala jaringan internet dan proyektor                    |

Wawancara dengan guru sejarah mengungkap bahwa film animasi dokumenter berbasis AI membawa dampak yang cukup terasa dalam proses pembelajaran sejarah di kelas VIII. Menurut guru,

media ini berhasil mengubah materi sejarah yang sebelumnya terasa abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret dan mudah dicerna siswa. Antusiasme siswa pun meningkat visualisasi sejarah yang dihadirkan melalui animasi rupanya berhasil menarik perhatian mereka sejak menit-menit pertama pembelajaran dimulai. Guru sejarah menyampaikan bahwa "biasanya siswa cepat bosan saat pembelajaran sejarah, tetapi setelah menggunakan film animasi berbasis AI siswa menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi." Pernyataan itu mencerminkan perubahan nyata dalam aktivitas belajar siswa selama media berbasis AI digunakan. Tankira (2025) mencatat bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang komunikatif dan kontekstual. Wahid dan Alfarizi (2025) juga menemukan bahwa media video animasi efektif mendorong keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar visual yang jauh lebih menarik dari sebelumnya.

Dari sisi siswa, wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sejarah ketika film animasi dokumenter berbasis AI digunakan. Tampilan visual animasi membuat materi sejarah terasa lebih mudah dipahami dibandingkan sekadar membaca buku atau menyimak penjelasan guru. Beberapa siswa bahkan mengaku lebih mudah mengingat alur peristiwa sejarah karena materi disajikan dalam bentuk cerita visual yang tidak membosankan. Salah satu siswa mengatakan bahwa "film animasi membuat saya lebih mudah mengingat tokoh dan peristiwa sejarah karena ada gambarnya." Siswa lain menambahkan, "saya jadi lebih semangat belajar karena videonya tidak membosankan." Putri dan Ikhsan (2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan motivasi dan fokus belajar peserta didik melalui pengalaman audiovisual yang lebih interaktif. Febriansyah et al. (2026) juga menemukan bahwa video animasi berbasis AI berhasil mendorong antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Dari semua itu, jelas bahwa media animasi dokumenter berbasis AI tidak hanya menggerakkan aktivitas belajar juga membantu siswa memahami sejarah dengan cara yang lebih efektif.

Kepala sekolah dan wakil kepala bidang kurikulum pun menyatakan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Kepala sekolah menyampaikan bahwa "penggunaan media pembelajaran berbasis AI menjadi inovasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21." Wakil kepala bidang kurikulum menambahkan bahwa media digital dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Dukungan institusional itu terwujud dalam bentuk penyediaan fasilitas pembelajaran digital dan kebebasan guru untuk mengembangkan

media pembelajaran inovatif. Lahitania dan Maslahah (2025) mencatat bahwa media pembelajaran berbasis AI memberikan kesan positif terhadap proses belajar karena siswa cenderung lebih tertarik dan aktif. Komara et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis AI telah menjadi bagian penting dari transformasi pendidikan digital di sekolah. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI mendapat pijakan institusional yang cukup kuat dalam mendukung pembelajaran sejarah yang lebih modern dan interaktif.

Di balik semua dampak positif itu, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Yang paling sering dirasakan adalah keterbatasan jaringan internet dan fasilitas proyektor yang sesekali menghambat pemutaran media. Guru mengungkapkan bahwa "kadang pembelajaran sedikit terganggu ketika jaringan internet tidak stabil atau proyektor mengalami kendala teknis." Ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AI tidak bisa berdiri sendiri membutuhkan dukungan sarana dan prasarana yang memadai agar bisa berjalan optimal. Romundza et al. (2025) menegaskan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis AI mensyaratkan kesiapan infrastruktur digital yang memadai. Komara et al. (2025) juga mencatat bahwa keterbatasan perangkat teknologi dan literasi digital pendidik masih menjadi tantangan nyata dalam penggunaan media AI di sekolah. Meski begitu, kendala-kendala tersebut tidak cukup untuk meredam antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah berbasis AI. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi dokumenter berbasis AI mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan komunikatif.

Hasil penelitian secara keseluruhan menegaskan bahwa pemanfaatan film animasi dokumenter berbasis AI mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Islam Riyadlus Solihien Jember dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan itu tampak dari beberapa hal sekaligus: perhatian siswa yang lebih terjaga, keberanian bertanya yang tumbuh, dan keterlibatan dalam diskusi kelas yang semakin aktif. Media audiovisual berbasis AI berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, tetapi memperoleh pengalaman visual yang membantu mereka memahami materi sejarah secara lebih konkret. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia meningkatkan pemrosesan informasi karena visual dan audio diterima secara bersamaan, bukan bergantian. Dalam penelitian ini, hal itu terlihat jelas ketika siswa menunjukkan fokus yang jauh lebih tinggi saat film animasi diputar dibandingkan saat guru menggunakan metode

ceramah. Guru sejarah pun mengakui bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias sejak awal pembelajaran karena media AI berhasil menarik perhatian mereka lebih cepat. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis AI punya kontribusi yang tidak kecil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Temuan penelitian ini bersesuaian dengan penelitian Afkarina (2025) tentang pengembangan media animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS, yang menemukan bahwa media animasi berbasis AI mampu mendorong minat belajar siswa melalui tampilan visual yang lebih menarik dan komunikatif. Penelitian itu menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih fokus selama pembelajaran karena materi disampaikan lewat kombinasi audio, visual, dan animasi interaktif yang saling melengkapi. Hal serupa ditemukan dalam penelitian ini siswa tampak lebih memperhatikan pembelajaran sejarah ketika guru menghadirkan film animasi dokumenter berbasis AI di kelas. Mereka juga mengungkapkan bahwa alur sejarah terasa lebih mudah dipahami karena materi dikemas dalam bentuk visualisasi cerita yang tidak membosankan. Afkarina (2025) menjelaskan bahwa media berbasis AI membantu siswa membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna karena pembelajaran tidak lagi terasa abstrak dan monoton. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa media animasi berbasis AI memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari situ, penggunaan media digital berbasis AI semakin mengukuhkan posisinya sebagai inovasi penting dalam mendukung pembelajaran abad 21.

Hasil penelitian ini juga menemukan titik temu dengan penelitian Tankira (2025) tentang pengembangan video animasi pada materi perlawanan nasionalis terhadap kolonialisme di Indonesia. Penelitian tersebut menemukan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah karena mereka memperoleh visualisasi langsung tentang peristiwa yang sedang dipelajari. Dalam penelitian ini, siswa menyatakan bahwa film animasi dokumenter berbasis AI membuat mereka lebih mudah memahami tokoh, latar peristiwa, dan kronologi sejarah dibandingkan sekadar membaca buku pelajaran. Guru sejarah pun mengakui bahwa media animasi membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya dengan ceramah. Tankira (2025) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah membutuhkan media visual yang mampu menghadirkan representasi konkret tentang peristiwa masa lalu agar siswa bisa memahami konteks sejarah secara lebih utuh. Penelitian ini memperlihatkan bahwa film animasi dokumenter berbasis AI mampu menjalankan fungsi itu melalui penyajian visualisasi sejarah yang lebih

realistis dan komunikatif. Dengan demikian, media animasi berbasis AI layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran sejarah yang efektif dalam meningkatkan aktivitas sekaligus pemahaman belajar siswa.

Penelitian Febriansyah et al. (2026) tentang penerapan video animasi berbasis AI untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar juga memberikan dukungan terhadap temuan penelitian ini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media animasi berbasis AI mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan itu relevan dengan apa yang ditemukan di kelas VIII SMP Islam Riyadlus Solihien Jember di mana antusiasme belajar siswa meningkat secara nyata selama penggunaan film animasi dokumenter berbasis AI. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif terlihat lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menyaksikan media pembelajaran berbasis AI. Guru sejarah menyampaikan bahwa media AI membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan komunikatif karena siswa lebih berani memberikan tanggapan terhadap materi. Febriansyah et al. (2026) menjelaskan bahwa daya tarik visual media audiovisual berbasis AI cukup kuat untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Ini memperlihatkan bahwa film animasi dokumenter berbasis AI tidak hanya berdampak pada pemahaman materi juga mengangkat aktivitas belajar siswa secara keseluruhan.

Meski temuan penelitian ini menunjukkan dampak positif yang cukup konsisten, kendala teknis tetap tidak bisa diabaikan. Keterbatasan jaringan internet dan fasilitas proyektor yang kurang optimal menjadi hambatan yang sesekali muncul selama proses pembelajaran. Ini mengingatkan bahwa keberhasilan implementasi media berbasis AI tidak semata bergantung pada kualitas medianya kesiapan sarana dan prasarana sekolah ikut menentukan. Komara et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis AI memerlukan dukungan infrastruktur digital yang memadai agar pembelajaran bisa berjalan efektif. Romundza et al. (2025) menambahkan bahwa kesiapan teknologi dan literasi digital menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media AI di sekolah. Meski demikian, kendala teknis yang ditemukan tidak cukup untuk meredam minat dan aktivitas belajar siswa mereka tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media animasi dokumenter berbasis AI dianggap jauh lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dari keseluruhan temuan ini, film animasi dokumenter berbasis AI memiliki potensi besar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah, asalkan didukung fasilitas teknologi yang memadai.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini memperlihatkan bahwa film animasi dokumenter berbasis kecerdasan buatan (AI) yang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Islam Riyadlus Solihien Jember pada Tahun Ajaran 2025–2026. Peningkatan itu terlihat dari beberapa hal yang cukup nyata: perhatian siswa selama pembelajaran yang semakin terjaga, keberanian mereka untuk bertanya yang tumbuh secara bertahap, serta keterlibatan yang lebih aktif dalam diskusi pembelajaran sejarah. Media animasi dokumenter berbasis AI membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih konkret peristiwa sejarah yang sebelumnya sulit dibayangkan kini hadir dalam visualisasi yang komunikatif dan menarik, menjadikan pembelajaran jauh lebih interaktif dibandingkan metode ceramah yang selama ini mendominasi. Penelitian ini juga menemukan bahwa media berbasis AI mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan membangkitkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah secara konsisten. Kendala memang ada keterbatasan jaringan internet dan fasilitas proyektor sesekali menjadi penghambat namun hal itu tidak cukup untuk mengurangi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis AI secara keseluruhan. Dari semua temuan ini, integrasi teknologi AI dalam pembelajaran sejarah tampak menyimpan potensi besar dalam mendukung transformasi pembelajaran abad 21 yang lebih inovatif, adaptif, dan berpusat pada aktivitas belajar siswa. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif, sekaligus membuka ruang bagi penelitian berikutnya untuk mengkaji lebih jauh efektivitas media pembelajaran berbasis AI dalam dunia pendidikan.

#### 5. REFERENSI

- Afkarina, N. I. (2025). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V. UIN KHAS Jember. [https://digilib.uinkhas.ac.id/48678/1/Nurul\\_Iza\\_Afkarina\\_212101040054\\_PGMI\\_2025.pdf](https://digilib.uinkhas.ac.id/48678/1/Nurul_Iza_Afkarina_212101040054_PGMI_2025.pdf)
- Febriansyah, M. I., Fauzi, I., & Zawawi, M. I. (2026). Penerapan video animasi berbasis AI untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas 2 MI Miftahul Ulum Kranjangan Jember. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 45–58. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/download/2647/2824>
- Handayani, N. A. (2025). Pengembangan media video animasi berbasis AI pada Canva dalam pembelajaran cerpen di kelas V SDI Rabbani Islamic School. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hartati, M., & Rahmasari, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan

- artificial intelligence (AI) untuk mahasiswa PIAUD IAIN Curup. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 4(1), 33–44. <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/pandu/article/view/2194>
- Haryani, P., Nugroho, R. R., & Arniagsa, H. A. (2025). Studi literatur: Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis AI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(2), 115–126. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup/article/view/1948>
- Komara, C., Wati, D. P., & Syaepurrohman, P. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis artificial intelligence (AI) text-to-video generator. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 22–31. <https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/JPK/article/view/1482>
- Lahitania, Z., & Maslahah, H. M. (2025). Peran penggunaan media pembelajaran berbasis artificial intelligence dan persepsi siswa madrasah aliyah pada pelajaran SKI. *Realita: Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam*, 23(1), 88–102. <https://jurnallppm.uinkediri.ac.id/index.php/realita/article/view/528>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-data-analysis/book246128>
- Moersid, R. A., Satriyo, R. S., & Rachman, V. S. (2025). Desain stillomatic konten 1001 Indonesia bagi perluasan daya jangkau penyampaian pesan keindonesiaan. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4(2), 51–63. <https://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/13424>
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133306>
- Nisa, K., & Lahitania, Z. (2025). Peran penggunaan media pembelajaran berbasis artificial intelligence dan persepsi siswa madrasah aliyah pada pelajaran SKI. *Realita: Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam*, 23(1), 88–102. <http://repository.uin-malang.ac.id/25283/>
- Nitasari, B., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan media video interaktif berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1), 77–91. <https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jppi/article/view/1464>
- Nugraha, H. S. (2025). Efektivitas media cerita animasi berbasis artificial intelligence (AI) dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran teks sastra Sunda klasik. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 14–25. <https://newjournal.unindra.ac.id/index.php/hortatori/article/view/101>
- Putri, I. A., & Ikhsan, J. (2026). Pemanfaatan artificial intelligence dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1), 1–14. <https://journal.liacore.org/jolti/article/view/113>
- Romundza, F., Afrida, A., & Asmiyunda, A. (2025). Implementasi Synthesia AI dalam pengembangan video pembelajaran animasi untuk meningkatkan kompetensi literasi digital guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 8(1), 66–78. <https://www.jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/JPMK/article/view/5453>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-kualitatif/>
- Tankira, N. (2025). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perlawanan nasionalis terhadap kolonialisme di Indonesia. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(1), 52–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/69436>
- Wahid, S. A., & Alfarizi, M. W. (2025). Pemanfaatan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman materi agama Islam pada siswa MI Babakanpari Cidahu. *Marhalah Ula: Jurnal Pendidikan Islam Anak*, 2(1), 39–49. <https://journal.staikharisma.ac.id/index.php/marhalahula/article/view/247>