

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI PROSES
MASUKNYA AGAMA DAN KEBUDAYAAN ISLAM
DI INDONESIA DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Devita Septia Ningsih

06041282126040

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI PROSES MASUKNYA
AGAMA DAN KEBUDAYAAN ISLAM DI INDONESIA DI SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Devita Septia Ningsih

NIM: 06041282126040

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP.197608202002122001



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI PROSES MASUKNYA
AGAMA DAN KEBUDAYAAN ISLAM DI INDONESIA DI SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Devita Septia Ningsih

NIM: 06041282126040

Program Studi Pendidikan Sejarah

Pembimbing,

Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP.197608202002122001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA MATERI PROSES MASUKNYA
AGAMA DAN KEBUDAYAAN ISLAM DI INDONESIA DI SMA
NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Devita Septia Ningsih

NIM: 06041282126040

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.

2. Anggota : Dr. Hudaidah, M.Pd.

Indralaya, 16 Juni 2025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SMA 1 INDRALAYA

SKRIPSI

Oleh:

Devita Septia Ningsih

NIM: 06041282126040

Program Studi Pendidikan Sejarah

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana
Pembimbing**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devita Septia Ningsih

NIM : 06041282126040

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* pada Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Devita Septia Ningsih

NIM. 06041282126040

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya” dapat terselesaikan dengan baik *in syaa Allah*. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd sebagai pembimbing yang sangat sabar memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. selalu melimpahkan karunia-Nya *aamiin*. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Hudaidah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Penulis juga mengucapkan kepada Ibu dan Bapak dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, Juni 2025

Penulis



Devita Septia Ningsih

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah Alhamdulillah
Alhamdulillahirabbil'alamin*

Segala Puji bagi Allah SWT, atas ridho dan karunia-Nya, karya sederhana ini berhasil terselesaikan. Sholawat beriringan semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, yang memberikan petunjuk dan rahmat kepada kita. Semoga karya ini menjadi bentuk ikhtiar dan rasa syukur dalam menuntut ilmu sampai di Perguruan Tinggi Negeri Impian penulis, serta menginspirasi kehidupan yang lebih baik. Kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang kucintai dan kusayangi yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan inspirasi dalam perjalanan panjang ini:

1. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Mugio dan Ibu Sunarti terima kasih atas arahan, doa dan semangat yang selalu engkau curahkan untuk keberhasilanku dan kebahagiaan menjadi seorang sarjana pertama di keluarga kecil ini. Kepada ibundaku, ibuperiku tersayang terima kasih atas kesabaran, ketabahan dan dedikasimu yang telah mendidikku, membimbingku, menasihati, serta mendukungku hingga akhir, terima kasih untuk kasih sayangmu yang selalu mengusahakan segala hal baik dalam perjalanan hidup putrimu ini. Semoga segala kebahagiaan, kesehatan dan keberkahan selalu menyertai Bapak dan Ibu. Semoga skripsi ini menjadi bukti kecil atas keberhasilan Bapak dan Ibu dalam mendidikku menjadi seorang anak yang terpelajar dan bisa membanggakan.
2. Teruntuk kakakku Wahyu Kurnia dan adikku Edwin Aidina terima kasih atas segala doa, bantuan, dan dukungannya selama ini. Teruntuk kakak iparku Misna Wati dan keponakanku Anindita Rayya Hafizah terima kasih atas doa, bantuan, dan dukungannya selama ini. Keponakanku Rayya hadirmu memberikan *aunty* semangat serta kebahagiaan dalam perjalanan *aunty* menempuh pendidikan, canda tawamu memberikan energi positif yang sangat menyenangkan. Semoga kamu bisa menyusul *aunty* menjadi seorang sarjana.

3. Terima kasih untuk pakwo Sukijo dan makwo Sri Yati, teruntuk keluarga kandung ibuku pakde Supri, pakde Tomo, bukde Juar, bukde Romla, serta om Apay, om Wawan, om Yanto, tante Marini, tante Erna, tante Tari dan sepupuku mbak Amelia Anestasya, Dita Dwi Mariska, Andika, Diki, Bima Aditia, Kak Nopri dan adik Fina terima kasih atas dukungan, semangat, dan doa-doa baiknya selama perkuliahan. Terima kasih juga untuk pamanku Suraji.
4. Kepada dosen pembimbing akademik Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang telah menjadi pembimbing yang sangat luar biasa selama perjalanan penelitian ini. Terima kasih bapak atas bimbingan, kesabaran, arahan, dan ilmunya dalam penulisan skripsi ini. Dengan penuh suka cita bapak berbagi ilmu dalam menyempurnakan skripsi ini menjadi sangat baik. Semoga kebaikan dan ketulusan bapak menjadi ladang pahala yang berlipat ganda.
5. Kepada para dosen di Prodi Pendidikan Sejarah Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Prof. Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum, Bapak Diki Tri Apriansyah, S.Pd., M.Hum., Ibu Rani Oktapiani, M.Pd., Ibu Risa Marta Yati, M. Hum., dan Ibu Helen Susanti, S.Pd., M.A. serta Staf Administrasi pak Asep. Terima kasih kepada dosen-dosen yang telah berbagi ilmu, membimbing, dan memberikan wawasan yang berharga. Dedikasi dan semangat Bapak/Ibu sekalian telah menjadi pilar kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, pendidik, peserta didik kelas X 1 SMA Negeri 1 Indralaya, terima kasih atas partisipasi, dan dedikasinya dalam memberikan data dan informasi sangat berharga. Semua bantuan dan dukungan ini memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan pembimbing akademik, Angelina, Ifa Ghefira, M. Fadlu, Fuad, Ayudia dan Rayhana. Terima kasih atas kerjasama, dukungan, dan canda tawa yang menjadi cerita dalam perjalanan perkuliahan kita. Teruntuk

adik tingkatku Tia Lestari, Delifya, Marsya, Ayu, dan Afila terima kasih telah memberikan semangat, bantuan dan dukungan setiap bimbingan bersama.

8. Terkhusus Angelina Seplianti sahabat seperjuanganku dalam segala proses penelitian Riset Kompetitif 2024 dan skripsi ini, terima kasih sudah menjadi sahabat yang sabar menghadapi sikapku dan selalu memberikan dukungan dengan doa-doa baiknya, cerita kita mulai dari suka duka, canda tawa, jatuh bangun, dan menangis bersama dalam memperjuangkan gelar sarjana. Semoga kebaikanmu menjadi keberkahan yang akan di balas Tuhan Yang Maha Esa.
9. Saudara Ariansyah, S.Pi. terima kasih sudah hadir dalam perjalanan hidup penulis dari awal perkuliahan sampai tahun ke 2, berusaha memperjuangkan penulis kembali di tahun terakhir, memberikan bantuan, *support* dan mengusahakan hadir dalam proses penyelesaian tugas akhir penulis. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan, kesehatan, kebahagiaan, kemudahan, kelancaran dan keberuntungan dalam perjalanan hidup yang akan kita lalui.
10. Kepada teman-teman seangkatan di Pendidikan Sejarah Angkatan 2021, terima kasih atas perjalanan berliku yang kita lalui bersama yang penuh suka duka, kehangatan, kebahagiaan dan kekeluargaan. Semoga setiap pengorbanan dan upaya kita terbayar dengan kebahagiaan dan kesuksesan di masa depan.
11. Kepada kakak tingkat Kak Fatra, Kak Safina, Kak Dwi, Kak Seruni, Kak Intan, Kak Jefri, Kak Lutfia dan Kak Anggi. Terima kasih atas bantuannya selama perkuliahan, membimbing dan memberikan masukan yang mendukung untuk menyempurnakan skripsi ini menjadi lebih baik.
12. Teman-teman seperjuangan yang sidang awal bulan Juni, Jarevsi, Tiara, Sherly, Ita, Sekar, Citra dan Rizki. Terima kasih atas dukungan dan kerjasama kalian sehingga sidang skripsi dapat berjalan dengan lancar.
13. Sahabat "*The Best Three*", Novi Ayu Savitri dan Marta Lestari terima kasih atas doa, dukungan, dan berusaha sebagai pendengar yang baik. Kehadiran kalian dalam perjalanan inilah yang membuat penulis belajar tentang keyakinan, kedewasaan, kesabaran dalam memperjuangkan pendidikan.

14. Sahabat terdekatku, Eti Mulyati dan Indah Sudarsih terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesahku dalam drama perkuliahan ini, selalu memberikan doa, bantuan, dukungan, serta semangat untuk penulis.
15. Grup “Papat” sahabat SMA N 2, Cindy Damayanti, Dian Lestari, dan Niken Widya Kencana serta adik Nizar terima kasih atas *support* dan dukungannya.
16. Sahabat karibku Teri Andini terima kasih telah memberikan semangat, dukungan dan tempat berkeluh kesah tentang semua perjalanan panjang ini.
17. Sahabatku dalam grup “Jalan Kaki”, Jarevsi, Tiara Novita Sari, Salsabillah Aulia Putri, Oktami Winata, Apriani Sapartiwi, dan Yunisa Martalia terima kasih sudah memberikan kehangatan, kebahagiaan, dan canda tawa untuk penulis yang merasakan menemukan keluarga di perantauan. Semoga persahabatan kita tidak sampai dibangku kuliah saja, tetapi menjadi ikatan keluarga yang harmonis, semoga kita semua menjadi orang yang sukses dimasa depan dan masih merajut tali persaudaraan.
18. Teruntuk Sri Hartanti, Tiara Novita Sari, terima kasih sudah menjadi saudari satu kost bersama penulis dan selalu memberikan *support* selama perkuliahan.
19. Terima kasih untuk mbah Rayuni dan pak Dwi atas doa dan dukungannya.
20. Teruntuk diriku sendiri Devita Septia Ningsih terima kasih sudah berjuang sejauh ini, tidak pernah mengenal kata lelah dan mampu mengendalikan diri. Perjuangan yang diiringi air mata, tawa, pengorbanan, ketabahan, kerja keras dan semangatlah yang membantu penulis melewati perjalanan panjang ini. Terima kasih juga, sudah menjadi kuat dan yakin dalam memperjuangkan gelar ini. Penulis yakin kesuksesan yang besar ada di perjalanan berikutnya.
21. Terakhir terima kasih untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

*“Every page in this work contains traces of prayers, tears, sacrifices, and sincere love that have raised me. To the hands that never tire of guiding me, to the heart that never runs out of love, you are the home I return to and the reason I have been able to survive to this point.
Let's keep fighting for your destiny.”*

~ deviita ~

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
PRAKATA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Hakikat Belajar.....	7
2.2. Hakikat Pembelajaran	7
2.3. Hakikat Pembelajaran Sejarah	8
2.4. Teori Belajar yang Mendukung Penelitian.....	9
2.4.1. Teori Konstruktivitas.....	9
2.4.2. Teori Kognitif.....	9
2.4.3. Teori Behavioristik.....	10
2.5. Media Pembelajaran.....	11
2.5.1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.5.2. Fungsi Media Pembelajaran	12
2.6. Pengertian Media Video Pembelajaran Berbasis <i>Artifical Intelligence</i>	13
2.7. Aplikasi dan <i>Website Artificial Intelligence</i>	13

2.7.1. Pengertian Aplikasi dan <i>Website Artificial Intelligence</i>	13
2.7.2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi dan <i>Website Artificial Intelligence</i>	14
2.8. Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia	14
2.9. Penelitian Pengembangan	16
2.10. Model Pengembangan ADDIE.....	16
2.11. Penelitian yang Relevan	18
2.12. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1. Metode Penelitian.....	20
3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian	20
3.3. Prosedur Penelitian.....	21
3.3.1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	23
3.3.1.1. Analisis Kesenjangan	23
3.3.1.2. Analisis Kebutuhan	23
3.3.1.3. Analisis Sarana dan Prasarana Fasilitas Sekolah	24
3.3.1.4. Membuat <i>Flowcart</i> dan <i>Storyboard</i>	24
3.3.2. Desain (<i>Design</i>).....	24
3.3.2.1. Membuat Instrumen Validasi Ahli	25
3.3.2.2. Mengumpulkan Data Pendukung.....	25
3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	25
3.3.3.1. Membuat Materi dan Konten Video Berbasis <i>Artifical Intelligence</i>	25
3.3.3.2. Melakukan Validasi Ahli	26
3.3.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	26
3.3.4.1. Uji Coba Perorangan (<i>One to one</i>).....	26
3.3.4.2. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>).....	26
3.3.4.3. Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	27
3.3.5. Evaluasi	27
3.3.5.1. Evaluasi Hasil <i>Pretest</i>	27
3.3.5.2. Evaluasi Hasil <i>Posttest</i>	28
3.4. Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1. Wawancara	28

3.4.2. Kuesioner	28
3.4.3. Uji Coba Produk.....	29
3.4.4 .Validasi Ahli	29
3.4.3.2. Uji Coba Perorangan	31
3.4.3.3. Uji Coba Kelompok Kecil.....	31
3.4.3.4. Uji Coba Lapangan	31
3.4.4. Tes Hasil Belajar	31
3.5. Analisis Data	32
3.5.1. Analisis Data Wawancara	32
3.5.2. Analisis Data Validasi Ahli.....	32
3.5.3. Analisis Tes Hasil Belajar	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1. Hasil Penelitian	34
4.1.1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	34
4.1.1.1. Memvalidasi Kesenjangan	34
4.1.1.2. Analisis Kebutuhan	35
4.1.1.3. Menganalisis Sarana dan Prasarana di SMA	42
4.1.1.4. <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	42
4.1.2. Desain (<i>Design</i>).....	45
4.1.2.1. Membuat Materi dan Konten Video Berbasis <i>Artificial Intelligence</i>	45
4.1.2.2. Menyusun Instrumen Validasi Ahli	45
4.1.3. Pengembangan	46
4.1.3.1. Mempersiapkan Konten Materi	46
4.1.3.2. Membuat Produk Pengembangan Berbasis <i>Artificial Intelligence</i>	46
4.1.3.3. Melakukan Uji Validasi Ahli	51
4.1.3.3.1. Validasi Ahli Media.....	51
4.1.3.3.2. Validasi Ahli Materi	53
4.1.3.3.3. Validasi Ahli Bahasa	55
4.1.4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	58
4.1.4.1. Evaluasi Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>)	58
4.1.4.2. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>).....	60

4.1.5.3. Uji Lapangan (<i>Field Test</i>)	61
4.1.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
4.1.5.1. Hasil <i>Pre-Test</i>	62
4.1.5.2. Hasil <i>Post-Test</i>	63
4.1.5.3. Analisis Keefektifan N-Gain	64
4.1. Pembahasan.....	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	30
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	30
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	30
Tabel 3.4. Jenis Instrumen.....	32
Tabel 3.5. Skor Penilaian Skala Likert.....	32
Tabel 3.6. Rentang Indeks Validitas	33
Tabel 3.7. Penetapan Interval Predikat.....	33
Tabel 4.1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	37
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i> Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis AI.....	44
Tabel 4.3. Daftar Identitas Validasi Ahli	51
Tabel 4.4. Hasil Validasi Media	51
Tabel 4.5. Hasil Perbaikan Validasi Media	52
Tabel 4.6. Hasil Validasi Materi	53
Tabel 4.7. Hasil Perbaikan Validasi Materi	54
Tabel 4.8. Hasil Validasi Bahasa	56
Tabel 4.9. Hasil Perbaikan Validasi Bahasa	57
Tabel 4.10. Hasil Uji Coba Perorangan.....	59
Tabel 4.11. Perbaikan Uji Coba <i>One To One</i>	59
Tabel 4.12. Hasil Uji Kelompok kecil.....	60
Tabel 4.13. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	62
Tabel 4.14. Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik	63
Tabel 4.15. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	65
Tabel 4.16. Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Pengembangan ADDIE.....	17
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1. Alur Penelitian Model Pengembangan ADDIE	22
Gambar 4.1. Wawancara Guru Sejarah Kelas X	36
Gambar 4.2. Alur Pengembangan Produk	47
Gambar 4.3. Tampilan <i>website Gemini ai</i>	48
Gambar 4.4. Tampilan <i>website Leonardo ai</i>	48
Gambar 4.5. Tampilan <i>website Runway ai</i>	49
Gambar 4.6. Tampilan <i>website Fliki ai</i>	49
Gambar 4.7. Tampilan aplikasi <i>CapCut</i>	50
Gambar 4.8. <i>Barcode</i> Video Pembelajaran Berbasis AI	50
Gambar 4.9. Dokumentasi Uji Coba Perorangan.....	58
Gambar 4.10. Grafik Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	65
Gambar 4.11. Grafik Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i>	66

DAFTAR BAGAN

Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis AI.....	43
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	84
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	85
Lampiran 3. Surat Keputusan Izin Penelitian	87
Lampiran 4. Surat Keputusan Balasan Dinas Pendidikan.....	88
Lampiran 5. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya	89
Lampiran 6. Surat Tugas Validator Ahli.....	90
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Bahasa	98
Lampiran 10. Kartu Bimbingan Skripsi.....	101
Lampiran 11. Video Pembelajaran Berbasis <i>Artificial Intelligence</i>	104
Lampiran 12 Kuesioner Analisis Kebutuhan.....	104
Lampiran 13 Modul Ajar.....	105
Lampiran 14 Hasil Tanggapan Uji Coba Perorangan.....	115
Lampiran 15 Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Kecil.....	118
Lampiran 16 Hasil Tanggapan Uji Lapangan.....	120
Lampiran 17 Hasil <i>Pretest</i>	121
Lampiran 18 Hasil <i>Posttest</i>	122
Lampiran 19 Dokumentasi.....	124

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE melalui lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* dengan efektivitas dan validitas agar dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dari kegiatan uji lapangan dengan mengukur skor *pretest* dan *posttest* dengan hasil sebesar 43,23% kemudian dianalisis menggunakan *N-gain* mendapatkan hasil sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi media menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis AI berada pada kategori sangat valid dengan skor rata-rata sebesar 4,50. Selanjutnya, hasil validasi materi dengan skor rata-rata 4,09 masuk kategori valid dan skor rata-rata validasi bahasa 3,69 masuk kategori valid. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis kecerdasan buatan valid dan efektif.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence*, Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia, Video Pembelajaran

Disetujui
Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

ABSTRACT

This study is entitled Development of Artificial Intelligence-Based Learning Videos on the Material of the Process of the Entry of Islamic Religion and Culture in Indonesia at SMA Negeri 1 Indralaya. This study uses the ADDIE method through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study aims to develop Artificial Intelligence-based learning videos with effectiveness and validity in order to influence student learning outcomes. The effectiveness of using Artificial Intelligence-based learning video media can be seen from the learning outcomes of students from field test activities by measuring pretest and posttest scores with results of 43.23% then analyzed using N-gain getting results of 0.77 with a high category. Based on the results of the study, the results of media validation showed that AI-based learning video media were in the very valid category with an average score of 4.50. Furthermore, the results of material validation with an average score of 4.09 were in the valid category and an average language validation score of 3.69 were in the valid category. The results of the study concluded that artificial intelligence-based video learning media were valid and effective.

Keywords: Artificial Intelligence, Learning Videos, Material on the Process of the Entry of Islamic Religion and Culture into Indonesia

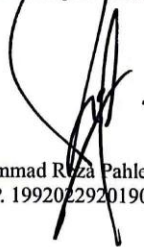
Approved by
Supervisor



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Certified by

Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Raza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di era *Society 5.0* saat ini telah membawa perubahan dalam pola berpikir manusia secara terampil (Abdullah *et al.*, 2024). Perkembangan *Society 5.0* mengutamakan pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pada bidang manufaktur secara bertahap terintegrasi dengan model Big Data (BD) dan *Internet of Things* (IoT), serta robotika atau kecerdasan buatan (AI) (Muslimin *et al.*, 2024). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai peran penting untuk masyarakat sekarang (Salman & Nasution, 2024). Masyarakat secara sadar tidak bisa melewatkan bagaimana pengaruh kemajuan TIK yang signifikan seperti sekarang (Sakti *et al.*, 2024).

Kemajuan TIK yang semakin pesat mempengaruhi semua aspek kehidupan masyarakat dalam berbagai sektor, seperti bidang militer, sosial, ekonomi, politik, budaya, dan pendidikan (Anggraeni *et al.*, 2022). Hal ini sangat berdampak pada dunia pendidikan yang terus mengalami pembaruan dalam menerapkan kegiatan pembelajaran, terlebih pada pendidik, peneliti, serta semua lembaga pendidikan (Cokro *et al.*, 2023).

Lembaga pendidikan harus siap menghadapi setiap perubahan di era digital (Mulyana *et al.*, 2023). Lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam mengatur alur pendidikan (Noor & Islamiya, 2023), memfasilitasi tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan harus menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan sekarang (Muttaqien *et al.*, 2024). Pendidikan memerlukan perlengkapan pembelajaran seperti, alat digital, aplikasi, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, serta jaringan internet yang mendukung kegiatan pembelajaran (Kurnia & Sunaryati, 2023).

Pembelajaran dan belajar dalam konteks pendidikan berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Faizah & Kamal, 2024). Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman (Sabrina & Sya, 2024). Pendidik sebagai perantara untuk memfasilitasi dan mendukung peserta didik dalam

mencapai pemahaman mendalam dan penguasaan materi pelajaran (Aprilyanti *et al.*, 2024). Hal ini membuat pendidik harus memiliki inovasi kebaruan dan keterampilan dalam mengatur cara belajar yang menyenangkan (Aryana *et al.*, 2024).

Pembelajaran abad-21 memberikan pengalaman belajar bersifat nyata dan menyenangkan pada peserta didik (Nurfadillah, 2024). Pembelajaran abad 21 mengarah pada keterampilan kompetensi C4, menekankan pada keterampilan berkomunikasi, mampu berkolaborasi bersama tim, berpikir kritis dan pemecahan masalah (Palihah & Andriany, 2024). Kemampuan kompetensi ini dilaksanakan berdampingan dengan P5 Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) (Tursina *et al.*, 2024). Pendidik harus meng-*upgrade* model pembelajaran yang lebih efektif dengan menyusun rencana pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum (Siregar & Andini, 2024).

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, telah menetapkan kurikulum baru, yaitu kurikulum Merdeka Belajar (Putri *et al.*, 2024). Kebaharuan kurikulum ini untuk mengidealkan pendidikan sesuai dengan kebutuhan, karena susunan kurikulum Merdeka Belajar lebih bersifat bebas dan mengutamakan keinginan peserta didik (Damiati *et al.*, 2024). Tidak hanya itu saja, susunan kurikulum pada mata pelajaran Sejarah juga mengalami perubahan, seiring dengan perubahan tersebut pendidik juga menyiapkan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi di era digital seperti sekarang (Naitboho *et al.*, 2024).

Kemajuan teknologi menawarkan berbagai macam kemudahan dalam mengakses informasi secara cepat dan praktis (Huraerah *et al.*, 2023). Kecerdasan Buatan (AI) merupakan salah satu hasil dari kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 dan *Society* 5.0, (Rosmayati *et al.*, 2024) yang selalu mengalami perkembangan signifikan (Mambu *et al.*, 2023). *Artificial Intelligence* (AI) dapat berupa *website* dan aplikasi yang kini sedang menjadi *tren* baru dalam pendidikan (Samuel *et al.*, 2023), *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi alternatif untuk membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran interaktif (Segarra *et al.*, 2024).

Media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau teknik yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran (Kibari *et al.*, 2023). Media pembelajaran juga membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif (Handini *et al.*, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sangat di perlukan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih bervariasi (Fransiska *et al.*, 2024).

Pengembangan media pembelajaran menjadi penguat bagi tenaga pendidik sebagai upaya untuk menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Oktaviana *et al.*, 2024). Kegiatan belajar mengajar menggunakan media tentunya akan menjadi jauh lebih baik (Hasanah *et al.*, 2024). Media pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh pendidik ialah media audio, media visual, dan media audiovisual. Salah satu media interaktif yang menggabungkan antara suara dan gambar atau video yaitu media audiovisual (Mulyani *et al.*, 2024).

Media audiovisual bisa berbentuk film dan video yang di rekam secara langsung atau dibuat dengan menggunakan animasi (Fitri, N *et al.*, 2023). Saat ini media video masih sering digunakan oleh pendidik (Wihartatik *et al.*, 2024), namun seiring dengan perkembangannya media ini bisa di kembangkan dengan bantuan kecerdasan buatan AI (Deshpande, 2024). *Artificial intelligence* (AI) bermanfaat mulai dari membuat gambar 3D, menjawab pertanyaan secara cepat dan membuat gambar menjadi video bergerak (Leitner *et al.*, 2023). Video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi pilihan sumber belajar, yang bisa di lihat dan didengar secara relevan bagi peserta didik (Triningsih *et al.*, 2025).

Video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat dibuat menggunakan perangkat komputer, laptop, serta smart-phone (Cahyaningrum *et al.*, 2023). Adapun *website* dan aplikasi AI yang bisa digunakan dalam mengembangkan video pembelajaran yaitu, Gemini ai, Leonardo ai, Runway, Fliki ai, dan aplikasi CapCut, (Hulu *et al.*, 2025). Setelah dibuat dan di unggah oleh pendidik, peserta didik tentu saja dapat mengakses video pembelajaran berbasis AI

dengan mudah melalui *Learning Management System* (LMS) dan youtube. Media video berbasis AI sangat cocok untuk di terapkan pada mata pelajaran sejarah (Syaifulloh *et al.*, 2025).

Metode ceramah yang biasa digunakan oleh pendidik di dalam kelas saat belajar sejarah membuat peserta didik membutuhkan inovasi baru dalam proses belajar, karena metode ceramah hanya mendengarkan cerita dari pendidik (Damayanti *et al.*, 2024). Inovasi baru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis AI diharapkan bisa menjadi pedoman pendidik dalam menyampaikan ilmunya dengan fleksibel. Membantu peserta didik untuk mengembangkan ide-ide kreatif dalam belajar sejarah. Kreativitas dalam belajar sejarah juga sangat dibutuhkan oleh peserta didik (Hidayati *et al.*, 2024).

Kreativitas merupakan potensi mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi proses masuk dan berkembangnya kebudayaan agama Islam di Indonesia, materi ini sangat baik untuk menciptakan ide-ide baru yang inovatif, menumbuhkan nilai religius, serta sampai pada pemecahan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif didasari pada pembelajaran abad-21. Pembelajaran abad-21 dan kurikulum Merdeka Belajar, menekankan pada mata pelajaran sejarah untuk mendukung peserta didik berfokus pada keterampilan pemahaman terhadap masa lalu dan masa yang akan datang dalam lingkup nasional, global dan perubahan keberlanjutan (Dewi *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menggunakan *google from* di SMA Negeri 1 Indralaya peserta didik sering menggunakan bantuan AI jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas pekerjaan rumah dari pendidik tetapi peserta didik tidak boleh membawa *Smartphone* saat di sekolah. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam belajar sejarah karena sumber belajar hanya ada pada buku paket dari sekolah.

Penelitian mengenai video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sudah pernah di lakukan oleh Kibari dan Fraick (2023) meneliti tentang *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory.Ai pada Mata Kuliah*

Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Hasil dari penelitian menunjukkan Video pembelajaran yang dirancang telah mendapat validasi positif dari para uji validasi, menunjukkan bahwa materi tersebut memenuhi standar untuk digunakan dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Melalui implementasi yang melibatkan pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video tersebut, terbukti terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi akademik mahasiswa. Nilai rata-rata mereka naik secara dramatis dari 37,3 menjadi 84. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi animasi berbasis Pictory.ai sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM.

Berdasarkan latar belakang dan keunikan dari penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence*, Oleh karena itu penelitian ini ditetapkan dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya”**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* pada materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* pada materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya yang efektif?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* pada materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid.
2. Mengevaluasi media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* pada materi proses masuknya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Indralaya yang efektif.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat yaitu untuk :

1. Bagi peserta didik, diharapkan media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi sarana untuk sumber belajar peserta didik yang mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah.
2. Bagi pendidik, diharapkan media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu memudahkan pendidik dalam memberikan informasi terkini pada peserta didik, menjadi salah satu alternatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi dunia pendidikan, media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat di kembangkan kembali karena mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan.

Bagi peneliti, diharapkan media video pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi acuan dalam memudahkan proses pembelajaran agar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., Iqbal Badaruddin, M., Riyanti, M. T., & Wardoyo, B. T. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung 2024 Inovasi Penciptaan Motif Batik dengan Teknologi Kecerdasan Buatan di Dunia Pendidikan Era 5.0*.
- Ade Amanda, S., Atmasari Dewi, N., & Putri, N. (n.d.). PROSPEK SISTEM PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA. In *Journal of Sustainable Education*. JOSE.
- Amanda, D., & Asna, A. (n.d.). *Teori-teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. <https://glonus.org/index.php/inklusi>
- Anggi Stevani Silaen, I. (2025). Perancangan Aplikasi Edukasi Pembelajaran Tata Surya Pada Sekolah Dasar Menggunakan Metode ADDIE. *Teknologi Dan Informasi*, 3(1), 39–45. <https://doi.org/10.62866/jurikti.v3i1.196>
- Annisa P.S.M, R.D. Nasution, A. A. Nuran, & N. Yusuf 2024. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PEMBELAJARAN CONTEXTUAL ORAL LANGUAGE SKILLS SEBAGAI IMPLEMENTASI REVOLUSI INDUSTRI 5.0*. (n.d.). <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i4.4475>. Hlm 176-177.
- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2024). Catatan Pendidikan Indonesia: Evaluasi, Solusi, & Ekspektasi. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(02). <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.696>
- Aryana, A., Irvana P, S., Faizal, M., Marscellino, B., & Apreilan, Z. (n.d.). *PENGUNAAN MODEL GAME BASED-LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA CROSS HISTORIC PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR*.
- Arek Satria, & Tata Sutabri. (2025). Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse Menggunakan Metode ADDIE. *Router: Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 3(2), 01–09. <https://doi.org/10.62951/router.v3i2.409>
- Astuti, A., Rozan, A., Fadillah, N. N., & Sya'bania, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Addie Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMKN 25 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1, 145–154. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.581>
- Aulia Ramadhani, & Agung Winarno. (2024). Transformasi Pembelajaran Dengan Teknologi: Analisis Kritis Dari Lensa Teori Post-Positivisme, Kritis, Dan Konstruktivisme. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 312–323. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.399>
- Ayu Novita Sari, I., Made Oka Purnawati, D., & Wayan Pardi, I. (2023). *PENGEMBANGAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH INDONESIA DI SMA NEGERI 1 TEGALDLIMO*. In *Jurnal Pendidikan Sejarah* (Vol. 11, Issue 1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/issue/archive>

- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3). <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Bano, M. A., Maryati, S., Yusuf, D., Studi, P., Geografi, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut Pada Materi Dinamika Litosfer Di SMA Negeri 1 Biluhu*. 2(1). <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.29657>
- Barutu, S., Gregorius, & Nugrahanta, A. (2025). Pengembangan Buku Teks tentang Peradaban Alat Produksi Konsumsi Pertanian untuk Menumbuhkan Karakter Optimis Anak Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Papeda*, 7(1).
- Bayly-Castaneda, K., Ramirez-Montoya, M. S., & Morita-Alexander, A. (2024). Crafting personalized learning paths with AI for lifelong learning: a systematic literature review. In *Frontiers in Education* (Vol. 9). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1424386>
- Cahyaningrum, Y. C. (2023). Penerapan Artificial Intelligence Menggunakan Fuzzy Logic dalam Dunia Pendidikan. *JURNAL AMPLIFIER: JURNAL ILMIAH BIDANG TEKNIK ELEKTRO DAN KOMPUTER*, 13(2), 62–68. <https://doi.org/10.33369/jamplifier.v13i2.30757>
- Caitlin Anderson, by, & Burris Rudy Ritz Mark Sheridan, S. (2023). *An Analysis of Perceptions and Engagement in Distance Delivered Courses by College of Agriculture Students*.
- Cokro, 2023. RISIKO DAN MITIGASI PENGGUNAAN KESERDASAN BUATAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN. Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan Volume 4. E-ISSN : 2963-3222. Hlm 1-2.
- Damayanti, A., S., Saleh, M., & Ridha, Z. (2024). Pelaksanaan Ice Breaking dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Kajian Dan Riset Mahasiswa*, 1(4), 668–677. Vo; 1 No. 4, hal 670-671
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(02). <https://jisma.org>
- Deshpande, R. (2024). Smart match: revolutionizing organ allocation through artificial intelligence. In *Frontiers in Artificial Intelligence* (Vol. 7). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/frai.2024.1364149>
- Dewi Anggraeni, M., Mucharromah, R., Zain Taqiyya, B., Fadilah, R. E., Ketut Mahardika, I., & Yusmar, F. (n.d.). *Maretha Dewi Anggraeni Perkembangan PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*.
- Dewi, S., Abidin, Y., Arifin, M. H., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi-Eksperiment pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar)*.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Huda, C., Mahardika, Y., Lumban Gaol, P., & Prinaryanto, B. A. 2024. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*

- Tantangan Teknologi Artificial Intelligence pada Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa*. 2(1), 379.
- Fithriyah, D. N. (n.d.) 2024. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*.
- Fitria, D., Husaeni, A., Haristiani, N., Wahyudin, W., & Rasim, R. (2024). *Chatbot Artificial Intelligence as Educational Tools in Science and Engineering Education: A Literature Review and Bibliometric Mapping Analysis with Its Advantages and Disadvantages*. <https://doi.org/10.17509/xxxx.xxxx>
- Fitriya, A. N., Dwi Wulandari, D., Khoirinida, N., Pujiarti, R., Setiawaty, R., Kudus, U. M., Gondangmanis, J., Kudus, B., & Tengah, K. K. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI HAKIKAT NKRI KELAS IV SDN 3 UNDAAN KIDUL. In *JPKN* (Vol. 8, Issue 1).
- Fitri, N. D., & Seprina, R. (2023). KRINOK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP UNJA | 10 ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMAN 2 KOTA JAMBI. *Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.25856>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Halisa H.N, E.W, Abbas, & Syaharuddin 2024. *Implementation of Teaching Modules in History Learning In the Era of Independent Curriculum in Class X SMA Negeri 2 Banjarmasin Implementasi Modul Ajar Dalam Pembelajaran Sejarah Di Era Kurikulum Merdeka Pada Kelas X SMA Negeri 2 Banjarmasin Halda Nor Halisa Ia (*) Ersis Warmansyah Abbas 2b*. (n.d.). Hlm 821-822. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3743>
- Handini, N., Ardiyani, F., Ramadhani, T., & Sahla Nasution, J. (2024). *Hakikat Media Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi*. 3(2), 218–224. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2197>
- Hasanah ,I.M, M Asbari, & H. Wardah, 2024. Guru Berkualitas: Esensi Pendidikan Bermutu. *Journal Of Information Systems And Management*. Vol. 03. No. 03. Hlm 24-25.
- Hidayanti Ali, A., Dian Agustin, P., Djou, D. N., & Sartika, E. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) Di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo Creating Learning Media Based On Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) At SMP Negeri 6 Gorontalo City. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.59031/jpbmi.v2i1.308>
- Husniawati, N., Kebutuhan Peserta Didik, A., & Bimbingan Konseling, P. (n.d.). *Pelaksanaan Asesmen Kebutuhan Perkembangan Peserta Didik dalam Penyusunan Program Bimbingan dan Konseling di SMP Bekasi Kata kunci*. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Ihsan, M., & Murhayati, S. (2025). Analisis Kebijakan Kurikulum Merdeka Pengembangan dan Implementasi. In *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* (Vol. 6, Issue 1). <https://jipmuktj.com/index.php/>

- Imamul Muttaqien, M., Mustofa, L., Yumnansa, F. R., Malik, M. M., & Buzairi, M. (n.d.). *Peran Kepemimpinan dalam Membangun Model Pembaharuan Lembaga Pendidikan The Role of Leadership in Building a Renewal Model for Educational Institutions*. 7. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4918>
- Junaedy Abu Huraerah, A., DRSHSarundajang Kawasan Ringroad Manado, J. I., Wahid Abdullah, A., & Rivai, A. (n.d.). *PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PENDIDIKAN INDONESIA*.
- Karn, S. (2024). Designing historical empathy learning experiences: a pedagogical tool for history teachers. *History Education Research Journal*, 21(1). <https://doi.org/10.14324/herj.21.1.06>
- Kartika Ratri, D., Janattaka, N., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Sosial dan Humaniora, F., Bhinneka PGRI, U., Mayor Sujadi No, J., Kedungwaru, K., Tulungagung, K., & Timur, J. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan “AI” pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 3 Talang. *Journal on Education*, 07(01), 1941–1948.
- Kibari¹, M. A., Fraick, M., Ratumbusang², N. G., Mansur³, H., & Lambung, U. (2023a). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory.Ai pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org867>
- Kibari², M. A., Fraick, M., Ratumbusang², N. G., Mansur³, H., & Lambung, U. (2023b). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory.Ai pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org867>
- Koirurrohman, N., Wardani, S., & Isdaryanti, B. (n.d.). *BERBANTUAN MODELPROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Komara, C., Prihatna Wati, D., Syaepurrohman, P., Yatri, I., & Iba, K. (n.d.). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TEXT-TO-VIDEO GENERATOR*.
- Labibah, F., Suciptaningsih, O. A., & Anggraini, A. E. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Filsafat Etis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 338–347. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.949>
- Lay, S., Kanisius Ndoa, P., Hutapea, A. K., Dian, S., & Gunungsitoli, M. (n.d.). PENERAPAN TEORI BELAJAR KOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK MENURUT DAVID AUSUBEL. In *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* (Vol. 13, Issue 1).
- Leitner, M., Greenwald, E., Wang, N., Montgomery, R., & Merchant, C. (2023). Designing Game-Based Learning for High School Artificial Intelligence Education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 33(2), 384–398. <https://doi.org/10.1007/s40593-022-00327-w>
- Lim, S. W., Jawaw, R., Jaidin, J. H., & Roslan, R. (2023). Learning history through project-based learning. *Journal of Education and Learning*, 17(1), 67–75. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.20398>

- Liza, N., & Dini, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PERCABANGAN DAN PERULANGAN DI SMK NEGERI 2 MOJOKERTO. In *Jurnal IT-EDU* (Vol. 9).
- Lubis, P., Bintang Hasibuan, M., Gusmaneli, G., Mahmud Yunus Lubuk Lintah, J., Anduring, K., Kuranji, K., Padang, K., & Barat, S. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- M. Khair, & Noor Azmah Hidayati. (2024). Membangun Minat Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi dan Metode Modul Ajar yang Kreatif. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i1.278>
- Maesaroh, W., Manalu, S., & Indra Setiabudi, D. (2023). HAKIKAT PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH. 2(4), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Rizki, A., Ilmi, M., Nugroho, W., Leuwol, N. V, Muh, A., & Saputra, A. (n.d.). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 06(01), 2689–2698.
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Mulyana, D., Pratama Sudiar, G., & Ali, H. F. (2023). Analisis Perubahan Sosial dan Pembangunan di MTs YPAK Cigugur: Tinjauan Terhadap Peran Lembaga Pendidikan dalam Transformasi Sosial Masyarakat. <https://doi.org/10.62515/staf>
- Mulyani, M., Kusmayadi, Y., & Ratih, D. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UPACARA ADAT MISALIN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI IPS 1 SMAN 1 CIMARAGAS. In *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 1).
- Mutiara Rezeki Nst, B., Anggraini, E., Riziq Arzein Nst, F., Roselani, N., Nurbani Siregar, T., Yunita Nabila, T., & Ruwina, Y. (n.d.). Hakikat Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>
- Nadhirah, Y. F., Alfisyah, I., & Juhji, J. (2022). Talking Stick Method Toward Student Learning Activities in Islamic Cultural History Lessons. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 151–158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i1.2044>
- Narahayaan, A., Dul Aji, S., & Sulistyowati, P. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK SEBAGAI PENGENALAN SIMBOL SILA-SILA PANCASILA PADA SISWA KELAS III SD. <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.25>
- Ningsih & Syarifuddin, 2025. OPTIMIZATION OF STUDENT NEEDS ANALYSIS INSTRUMENTS FOR THE DEVELOPMENT OF AI-BASED HISTORY LEARNING VIDEOS AT SMA NEGERI 1 INDRALAYA. e-ISSN: 2541-6130 p-ISSN: 2541-2523. Vol 9. No. 2. Hlm 478-482.

- Nofyanto Naitboho, & M. 2024. *Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Licence. Journal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 1–13. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/pensos>
- Nur Alyah, S., & Siti Anisah, A. (2025). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Qur'an Hadits. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10509>
- 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>
- Nurfadillah, W. (n.d.). *ANALISIS IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD-21 PADA SMA NEGERI 36 JAKARTA*.
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.107>
- Oktaviana, R., & Mida Hayati, R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dikelas VII SMP 13(1). <https://doi.org/10.59141/comserva.v1i9>>, hal.2
- Olafsson, B. (n.d.). *The Influence of Teachers' Perception of Creativity and Makerspaces on Their Practice in Norwegian Compulsory Schools*. www.usn.no/maker
- Palihah, A., & Andriany, L. (n.d.). *Perwujudan Profil Pelajar Pancasila Pada Pembelajaran Abad 21 Di SMA N 2 Medan*. <https://doi.org/10.30640/cakrawala.v3i2>
- Pitriani Muslimin, T., Anugrah, A., & Fatimah, B. (n.d.). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Kompetensi dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0*. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Prajuabwan, P., & Worapun, W. (2023). The Use of STEM-Based Learning Activities to Promote Computational Thinking of Grade 5 Students. *Journal of Education and Learning*, 12(4), 118. <https://doi.org/10.5539/jel.v12n4p118>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>
- Putra Hulu, N., Amal, N., Harefa, J., Bawamenewi, A., & Zega, I. (2025). *Jurnal Kata : Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI SURAT PRIBADI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 ALASA TALUMOZOI*. 13(1). <https://doi.org/10.23960/Kata>
- Putri, A., Politeknik, N., Semarang, N., Nurkhayati, I., Negeri, P., Winarto, S., Jumi, S., Sri, S., Politeknik, M., Sulistiyani, E., Jati, S., Politeknik, N., Pratiwi, M. I., Alamat, S., Soedarto, J., Tembalang, K., Semarang, K., & Tengah, J. (2025). PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN ARTIFICIAL

- INTELLIGENCE BAGI GURU SDN 01 TUGUREJO, KOTA SEMARANG. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
<https://doi.org/10.61722/japm.v3i3.3931>
- Putri, D., Wahyuni, S., Alvaro, R. R., Laoli, M., Setiawati, M., Utama, H. B., & Padang, U. N. (2024). *Esensi Pendidikan Inspiratif IMPLEMENTASI PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR JENJANG SMA 7 LUBUK BUAYA* (Vol. 6, Issue 2).
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2).
<https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Rahmania Octaviani, W., Tara Putri, A., Rosmalia, A., Astuti, K., Nunike Sulvia Dewi, B., Istiningsih, S., & Studi Magister Pendidikan Dasar, P. (2025). *GeoScienceEd 8(1) (2025) Desain Model Pembelajaran Literasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Berbasis Teknologi Interaktif Multisensori Article Info*.
<https://doi.org/10.29303/geoscienced.v6i1.624>
- Rahmawati, A. (2025). Teori Belajar Kognitif dan Penerapannya pada Pembelajaran PAI. *Ati Rahmawati, Syukri*, 147(1), 147–154.
<http://www.journal.formadenglishfoundation.org/index.php/JSSMR>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Retracted: Early Education Application Software Based on Artificial Intelligence VR Technology. (2023). *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2023, 1–1.
<https://doi.org/10.1155/2023/9879076>
- Rijal, A. (2025). Penerapan Alat-Alat Pendidikan Islam Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(6).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14628061>
- Rizky Febrianti, Thessa Herdyana, & Leni Malinda. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kelompok Kecil Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V SD Islamiyah Tahun Ajaran 2022/2023. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 88–97. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1278>
- Roda-Segarra, J., Mengual-Andrés, S., & Payà Rico, A. (2024). Analysis of social metrics on scientific production in the field of emotion-aware education through artificial intelligence. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7.
<https://doi.org/10.3389/frai.2024.1401162>
- Rofiq, Z. (2024). CRITICAL REVIEW KURIKULUM NASIONAL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X SEMESTER II MADRASAH ALIYAH DENGAN ANALISA TAKSONOMI PENDIDIKAN. In *Cipulus Edu: Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 2, Issue 1).
<https://journal.albadar.ac.id/index.php/JPICIPULUS/index>
- Rohmatul, I. A., Widayati, S., Simatupang, N. D., Komalasari, D., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Pandidikan, I. (2024). *PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF MEGEO BOX UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN* (Vol. 12, Issue 1).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>

- Rosalina Noor, T., & Islamiya, I. (n.d.). *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam Analisis Faktor Manajemen Peningkatan Mutu Lembaga Pendidikan Islam*. <http://ejournal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- Rosmiyati & Maulana, 2024. Peluang Dan Tantangan Ekonomi Bisnis Dan Kesehatan Di Era *Society* 5.0. Politeknik Piksi Ganesha. E-ISSN: 26154978, P-ISSN: 2086-4620. Vol. 15. Hlm 114-115.
- Rozi, F., & Arifin, S. (2025). *GeoScienceEd* 6(1) (2025) *Impelementasi Teori Belajar Behavioristik B.F Skinner dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar TaQu Cahaya Ummat Mataram Article Info*. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i1.537>
- Rusita Fitriana Wihartatik, Nabila Syafa Ardana, & Rofiq Faudy Akbar. (2024). Peranan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MA NU Asy'ariyyah Pati. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2283>
- Sabrina, N., & Febriani Sya, M. (2024). *Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 4).
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Salman, P., & Nasution, L. (2024). *Progressive of Cognitive and Ability*. Teknologi pada Dunia Pendidikan 3(1). <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i1.868>
- Samuel, Y., Brennan-Tonetta, M., Samuel, J., Kashyap, R., Kumar, V., Krishna Kaashyap, S., Chidipothu, N., Anand, I., & Jain, P. (2023). Cultivation of human centered artificial intelligence: culturally adaptive thinking in education (CATE) for AI. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 6. <https://doi.org/10.3389/frai.2023.1198180>
- Sari, D. (n.d.). *Analysis of the Use of AI (Artificial Intelligence) Based Learning Media in State Vocational High Schools (SMK) in Langkat Regency Article Information How to Cite*. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Siregar, H., & Andini, N. (2024). Analisis Modul Ajar Bahasa Inggris Fase D Kurikulum Merdeka pada Aplikasi Platform Merdeka Mengajar (PMM). *Journal on Education*, 06(04), 19957–19965.
- Sternfeld, G. Z., Israeli, R., & Lapidot-Lefer, N. (2024). Creative Education or Educational Creativity: Integrating Arts, Social Emotional Aspects and Creative Learning Environments. *International Journal of Education and the Arts*, 25(3). <https://doi.org/10.26209/ijea25n3>
- Sugiharto, D., Septi, D., Afifah, N., Setiani, R., Matematika, P., & Pgri, U. B. (2025). *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN METODE SCAFFOLDING MATERI PELUANG KEJADIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI. 8(1). <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5191>
- Sundran, Y., Awang, M., & Othman, N. (2024). Pengetahuan, Kemahiran dan Sikap Guru Sejarah dalam Menggunakan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Digital Terkini. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 9(4), e002684. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i4.2684>

- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (n.d.). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Syahroni, R., & Gumilar, S. (n.d.). *Journal of Islamic Education Management* | Page.
- Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (n.d.). Inovasi Pendidikan Nusantara PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) MELALUI ALAT DAN MEDIA BERBASIS DIGITAL. <https://ejournals.com/ojs/index.php/ipn>
- Tantya, N. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEDEKAH BUMI MENGGUNAKAN MODEL ADDIE PADA MATERI TEKS CERITA PENDEK UNTUK SISWA KELAS XI.
- Triberti, S., Di Fuccio, R., Scuotto, C., Marsico, E., & Limone, P. (2024). "Better than my professor?" How to develop artificial intelligence tools for higher education. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7. <https://doi.org/10.3389/frai.2024.1329605>
- Triningsih, R., Yarmi, G., & Nurhasanah, N. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Naratif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Tsalits Viera Kirani Hilma Putri, B., Selawati, E., Aditya Bayu Mukti, M., Septi Nindya, P., & Hariyanto, Y. (2025). AKULTURASI DALAM PERSPEKTIF ISLAM: ADAPTASI BUDAYA LOKAL TANPA KEHILANGAN NILAI-NILAI RELIGIUSITAS. In *Jurnal Integrasi Pengetahuan Disiplin* (Vol. 6, Issue 1). <https://ijurnal.com/1/index.php/jipd>
- Tursina, N., Pontianak, I., Supratman, J. W., Melayu Darat, B., Pontianak Sel, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Integrasi Supervisi Akademik dalam Kepemimpinan Pendidikan untuk Meningkatkan Kinerja Gurudi Era Pembelajaran Abad-21. *Journal on Education*, 06(04), 18161–18175.
- Wicaksono, H., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Simulasi Proses Pembuatan Batik Menggunakan Metode ADDIE. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), 150–161. <https://doi.org/10.58794/jekin.v5i1.1009>
- Wijaya, T., Saputra, D. J., Andini, S. F., Hudaidah, H., & Yati, R. M. (2025). Proses Islamisasi Masuknya Agama Islam di Kota Pagaralam. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 10(1), 95–103. <https://doi.org/10.24815/jimps.v10i1.33777>
- Yamin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. In *REFLEKSI* (Vol. 13, Issue 1). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Yanti, R., & Syam, H. (2024). TEORI BELAJAR KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(3), 338–344.
- Yunita, V., Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri, Y., & Negeri, S. (2024). Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis ADDIE pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(1).