

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan buatan atau yang akrab disebut AI sebenarnya dapat dipahami sebagai kemampuan yang “ditanamkan” pada sistem komputer agar ia mampu belajar dari data, kurang lebih seperti manusia memetik pelajaran dari pengalaman, lalu memprosesnya melalui algoritma hingga akhirnya bisa mengambil keputusan berbasis informasi yang tersedia. Kehadirannya bukan sekadar pelengkap zaman, melainkan upaya untuk menyuntikkan fungsi-fungsi yang menyerupai nalar manusia mulai dari berpikir, menyerap pengetahuan, sampai memecahkan persoalan yang kian kompleks.²

Peran AI di dunia pendidikan mulai terasa denyutnya baik di bangku sekolah maupun di lingkungan perguruan tinggi. Sejumlah tugas yang dulu menyita waktu kini dapat dialihkan. Umpan balik bisa diberikan secara otomatis, materi pembelajaran dapat dipilih sesuai kebutuhan, bahkan kurikulum pun bisa “diselaraskan” agar lebih pas dengan kondisi peserta didik. Pengalaman belajar tidak lagi terasa seragam dan kaku, melainkan menjadi lebih personal, adaptif, dan meminjam istilah sehari-hari lebih “nyambung” dengan kebutuhan masing-masing siswa.³

² Sudirwo, *Artificial Intelligence (Teori, Konsep, Dan Implementasi Di Berbagai Bidang)*, ed. Sepriano (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2025), 8.

³ *Ibid.*, 9.

Adapun pendidikan itu sendiri, bila durenungkan, bukanlah proses yang terjadi begitu saja tanpa arah. Ia dirancang secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik tumbuh aktif, menggali, dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Melalui proses inilah diharapkan lahir individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kekuatan spiritual, mengenal jati diri, berkepribadian matang, berakhlak mulia, serta dibekali keterampilan yang kelak berguna baik bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat, bangsa, dan negara.⁴

Jika ditilik dari gambaran besarnya, pembangunan nasional di sektor pendidikan sejatinya digerakkan sebagai ikhtiar panjang untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus mengangkat mutu manusia Indonesia, agar pada akhirnya tercipta masyarakat yang maju, berkeadilan, dan sejahtera—sebuah cita-cita yang ternyata sejalan dengan arah yang telah digariskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya difungsikan untuk mengasah kemampuan, tetapi juga “dititipi” tugas membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat; dari sanalah diharapkan lahir individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, sekaligus mampu berdiri sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁵

⁴ Pemerintah Pusat, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 1.

⁵ *Ibid.*

Tujuan pendidikan di Indonesia memang tidak setengah-setengah yang dibidik bukan sekadar kepandaian akademik, melainkan manusia seutuhnya, dengan potensi yang berkembang secara seimbang, optimal, dan saling terhubung.⁶ Proses belajar mengajar pun tak bisa dilepaskan dari tiga komponen utama yang saling mengunci: tujuan instruksional sebagai arah, pengalaman belajar sebagai perjalanan, dan hasil belajar sebagai penanda capaian.⁷ Tujuan pengajaran itu mengarah pada perubahan perilaku yang diharapkan muncul pada diri setiap siswa. Jadi, ketika perubahan positif mulai tampak, di situlah proses belajar bisa dikatakan “kena sasaran”. Ibarat menanam benih di tanah yang subur, jika prosesnya dirawat dengan baik dan suasana menyenangkan, maka hasilnya pun cenderung ikut baik bahkan sering kali lebih berkembang dibanding sebelumnya.⁸

Kalau ditelusuri lebih jauh, capaian belajar yang diraih peserta didik sebenarnya tidak pernah berdiri sendiri ia seolah dibentuk oleh dua arus besar yang saling berkelindan, yakni faktor dari dalam diri dan dorongan dari luar. Dari sisi internal, misalnya, ada sekian banyak unsur yang diam-diam bekerja di balik layar: kecerdasan, tingkat perhatian, minat yang kadang naik turun, bakat yang terpendam, dorongan atau motif, hingga kematangan serta kesiapan yang menentukan apakah seseorang benar-benar “siap tempur” dalam belajar. Sementara itu, dari luar diri mereka, pengaruh lain tak kalah kuat ikut bermain

⁶ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan (Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 19.

⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Bina Aksara, 2010), 2.

⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 54-60.

lingkungan sekolah yang membentuk kebiasaan, keluarga yang menjadi fondasi awal, serta masyarakat yang, mau tak mau, turut memberi warna pada proses belajar. Jadi, ibarat sebuah perjalanan, hasil belajar itu bukan sekadar soal usaha pribadi, melainkan juga hasil dari bagaimana berbagai faktor tersebut saling bertemu dan saling memengaruhi di sepanjang jalan.⁹

Pendidikan merupakan proses yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat modern. Konteks pembelajaran di abad ke-21, di dalamnya guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai sarana penyampai informasi atau pesan yang di dalamnya terkandung tujuan-tujuan instruksional, sehingga keberadaannya digunakan untuk menunjang proses belajar.¹⁰

Hakikat proses belajar mengajar dapat dipandang sebagai suatu rangkaian aktivitas yang melibatkan tindakan pendidik dan peserta didik dalam jalinan relasi timbal balik yang berlangsung di dalam suasana edukatif, di mana keterhubungan tersebut menjadi prasyarat utama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Relasi ini tidak bisa dimaknai secara sempit hanya sebagai percakapan biasa antara guru dan siswa, melainkan sebagai interaksi edukatif yang

⁹ *Ibid*, 61.

¹⁰ Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), 67.

cakupannya lebih luas sebuah proses yang, ibarat jembatan dua arah, tidak hanya mengalirkan materi pelajaran, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai dan sikap ke dalam diri peserta didik yang tengah berproses. Bahkan, interaksi semacam ini tidak melulu terjadi di ruang kelas; ia bisa tumbuh dan hidup di lingkungan keluarga, sekolah, hingga masyarakat luas, seakan mengikuti ke mana langkah pembelajaran itu dibawa.

Jika ditilik lebih jauh, keseluruhan proses tersebut sejatinya merupakan bentuk komunikasi yang terstruktur, semacam “dunia kecil” di dalam kelas tempat ide dan gagasan dipertukarkan antara pengajar dan peserta didik untuk kemudian dikembangkan bersama. Namun, dalam praktiknya, alur komunikasi ini kerap kali tidak berjalan mulus karena berbagai hambatan yang muncul tanpa diundang mulai dari kecenderungan penggunaan bahasa yang terlalu verbal, kondisi peserta didik yang belum siap, hingga minimnya minat dan antusiasme. Tak jarang pula, sebagaimana diungkap dalam sebuah penelitian, metode ceramah justru membuat perhatian siswa hanya bertahan sekitar 40% saja selama pembelajaran berlangsung; selebihnya, pikiran mereka mudah teralihkan, seolah-olah tubuh mereka berada di kelas, tetapi pikirannya berjalan ke mana-mana.¹¹

Setiap perjalanan belajar mengajar, tidak cukup jika materi hanya disampaikan begitu saja, perlu dihadirkan media pembelajaran yang selaras sekaligus memikat perhatian, seakan menjadi “pintu masuk” agar siswa mau

¹¹ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Terj. Raisul Muttaqien (Bandung: Nisa Media dan Nuansa, 2004), 15.

terlibat dan menyerap apa yang disampaikan. Ketika media yang digunakan terasa pas dan menarik, proses penerimaan materi pun tidak lagi terasa berat ibarat membuka jalan yang sebelumnya berliku menjadi lebih mudah dilalui sehingga pemahaman siswa perlahan terbentuk dengan lebih utuh dibandingkan sebelumnya. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan dari Melvin L. Silberman yang mengatakan bahwa:

“Yang saya dengar saya lupa, Apa yang saya dengar dan lihat saya sedikit ingat, apa yang saya dengar, lihat, didiskusikan dan lakukan saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, apa yang saya ajarkan kepada orang lain saya menguasai”.¹²

Persoalan komunikasi itu dalam pandangan Yusuf Hadi Miarso, jarang muncul begitu saja, biasanya ia “ditenun” oleh berbagai hambatan yang diam-diam menyelinap. Kadang, pesan terjebak dalam verbalisme sehingga kata-kata terasa hampa makna. Tafsir yang semrawut justru membelokkan maksud awal. Belum lagi perhatian yang terpecah ke sana kemari, membuat lawan bicara setengah hadir, setengah tidak. Respons pun bisa lenyap begitu saja, seolah pesan menguap di udara, diperparah oleh minimnya kepedulian dari pihak yang mendengar. Seperti kata orang, suasana juga ikut “berbicara” ketika kondisi fisik lingkungan bising atau tidak nyaman, komunikasi pun mudah goyah..¹³

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala perangkat atau sarana yang dipakai dalam proses belajar, yang dirancang bukan sekadar untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk “menghidupkan” pikiran, menggugah rasa, serta menyalakan minat dan perhatian peserta didik, sehingga komunikasi

¹² *Ibid.*

¹³ Yusuf Hadi Miarso, *PBM PAI Di Sekolah: Eksistensi Dan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 1998), 270-271.

edukatif antara pendidik atau perancang media dan siswa bisa terjalin secara lebih efektif dan tepat sasaran.

Ketika media ini digunakan di ruang kelas, perhatian siswa cenderung lebih mudah tertangkap dan diarahkan, yang membuat fokus mereka tidak mudah terlepas, yang pada akhirnya turut menumbuhkan dorongan belajar yang lebih kuat. Lebih jauh lagi, keberadaan media pembelajaran juga membantu menghadirkan pengalaman yang lebih nyata dan dekat antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga proses memahami tidak lagi terasa kaku, melainkan lebih hidup, bermakna, dan mudah meresap.

Gagasan ini pun selaras dengan pesan yang dapat ditarik dari Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 89, yang menekankan bahwa penyampaian pesan melalui sarana yang jelas merupakan kunci agar manusia mampu menangkap makna dengan lebih terang dan tidak keliru dalam memahami.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ ۚ

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ۝٨٩

Artinya : “(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim”. (QS. An-Nahl 16 : 89)¹⁴

¹⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Kementerian Agama, 2019), 273.

Tafsir Kemenag RI menjelaskan bahwa Surah An-Nahl ayat 89 menggambarkan peristiwa pada hari kiamat, ketika setiap umat akan dihadapkan pada seorang nabi dari golongan mereka sendiri yang bertindak sebagai saksi atas seluruh perbuatan yang telah mereka lakukan. Pada saat itu, tidak ada lagi alasan yang dapat dipakai guna menghindari pertanggungjawaban, karena Al-Qur'an telah memberikan penjelasan yang lengkap mengenai berbagai aspek kehidupan, termasuk perbedaan antara yang elok dan tidak baik, yang halal dan haram, serta yang benar dan salah.¹⁵

Allah menurunkan kitab Al-Qur'an sebagai sarana untuk menerangkan berbagai hal, sekaligus menjadi petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi umat Islam. Kitab suci ini juga berfungsi menjelaskan secara jelas perbedaan antara yang elok dan buruk, halal dan haram, serta benar dan salah bagi seluruh manusia. Prinsip tersebut sejalan dengan peran media pembelajaran dalam proses pendidikan, yaitu sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara lebih jelas agar peserta didik mampu memahami serta menerapkannya dengan baik dalam kehidupan.

Sebelum media pembelajaran benar-benar turun gelanggang di ruang kelas, seorang pengajar semestinya tidak melangkah tanpa bekal. Ia perlu lebih dulu menelisik petunjuk teknis penggunaannya secara saksama agar tidak terjadi situasi canggung ketika alat sudah terlanjur dihadapkan pada siswa, tetapi justru

¹⁵ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, *Tafsir Ringkas Dan Lengkap Kemenag RI* (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 278.

pengajar sendiri gamang mengoperasikannya. Bukan hanya soal alat yang menjadi perhatian, melainkan juga suasana kelas yang harus dibaca dengan jeli seperti membaca arah angin sebelum layar dikembangkan karena kondisi belajar sangat menentukan kelancaran proses. Setelah semuanya dijalankan, barulah dilakukan evaluasi untuk menakar apakah kehadiran media tersebut benar-benar memperbaiki kualitas pembelajaran atau justru sebaliknya; dari situlah hasil penilaian kemudian diolah kembali sebagai bahan pertimbangan lanjutan bagi guru untuk memperbaiki langkah ke depan.¹⁶

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar bisa membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan bisa juga membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media diharapkan bisa membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga membantu siswa agar lebih mudah memahami pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar.¹⁷

Menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan berubah lebih menarik dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Kegiatan belajar dapat semakin menarik jika pengajar mampu menggunakan media pembelajaran tersebut secara efektif. Media pembelajaran tersebut tidak akan efektif jika pengajar tidak dapat

¹⁶Sadiman A.S. dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 17.

¹⁷ Arsyad A., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 2.

menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu, pengajar harus mengikuti langkah- langkah dalam menggunakan media pembelajaran dengan benar.¹⁸

Guru yang merupakan sebagai seorang pendidik memegang posisi sangat penting karena perannya berkaitan langsung dengan mutu dan keberhasilan pendidikan.¹⁹ Guru dalam menjalankan perannya menjadi kunci utama dalam mengimplementasikan kurikulum, sehingga dituntut untuk menghadirkan bermacam inovasi dalam proses pembelajaran, utamanya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Kehadiran media ini dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan juncto, Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 Bab II Pasal 12 ayat (1), yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, sekaligus memberikan ruang bagi pengembangan kreativitas, kemandirian, dan potensi mereka sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologisnya.²⁰

Pendidikan secara umum dipahami sebagai proses belajar dan mengajar. Lebih dari itu, pendidikan juga memiliki makna sebagai upaya mengangkat dan memuliakan martabat manusia melalui penyaluran berbagai potensi yang

¹⁸ Rival A. Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), 2.

¹⁹ Imron Fauzi, *Etika Profesi Keguruan* (Jember: IAIN Jember Press, 2018), 81.

²⁰ Pemerintah Pusat, "Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan," JDIH BPK, 2021, 1. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/165024/pp-no-57-tahun-2021>.

dimiliki, terutama dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan penanaman nilai-nilai kebajikan (*transfer of values*).²¹ Pendidikan tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan semata, tetapi juga mencakup pembinaan akhlak yang menjadi tanggung jawab lembaga Pendidikan Agama. Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah, dan Aliyah merupakan institusi pendidikan formal di bawah Kementerian Agama yang memberikan porsi lebih besar pada pembelajaran keagamaan dibandingkan sekolah umum. Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) tersebut adalah materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Jenjang pendidikan umum seperti SD, SMP, dan SMA, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) biasanya tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian dari Pendidikan Agama Islam. Walaupun demikian, materi SKI tetap berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik. Hal ini terlihat dari kisah-kisah teladan para tokoh Muslim, terutama Nabi Muhammad SAW, yang sarat dengan nilai moral. Melalui pembelajaran tersebut, siswa dapat meneladani sikap dan perilaku mulia dalam berdakwah, seperti ketekunan, kesabaran, dan keteguhan hati yang ditunjukkan oleh Nabi dan para sahabatnya.²²

Pemahaman yang baik tentang sejarah kebudayaan Islam dapat membantu siswa untuk memahami akar peradaban Islam, meneladani tokoh-tokoh besar,

²¹ Arifuddin Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kultura GP Press Group, 2008), 84.

²² Ibnu Rusydi, "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 7 No. 1 (2021): 75–83, https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah.

dan mengaplikasikannya dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan materi SKI merupakan indikator penting dalam pengembangan karakter siswa yang Islami.²³ Pada tingkat Madrasah Aliyah yang mayoritas siswanya adalah Generasi Z, pembelajaran SKI dihadapkan berbagai tantangan unik yang perlu diatasi untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Gen- Z yang lahir di era internet, juga dikenal dengan istilah *iGeneration*, generasi net, atau generasi internet. Mereka menghadapi berbagai macam permasalahan karena cenderung intens berinteraksi dengan internet.²⁴ Dari kondisi ini guru perlu menyesuaikan metode dan model pembelajaran dengan gaya belajar siswa.

Pembelajaran SKI dalam pelaksanaannya di madrasah sering kali menghadapi berbagai problematika yang menghambat pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Salah satu masalah utama adalah minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah yang perlu mendapat perhatian khusus,²⁵ mayoritas siswa beranggapan SKI sebagai mata pelajaran yang menjenuhkan,²⁶ metode pembelajaran cenderung konvensional dan monoton seperti penggunaan metode ceramah yang masih dominan, kurangnya interaksi aktif, serta minimnya

²³ Novi Ariyanti and Nuke Ladyna Anggerawati, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah," *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2024): 67–77, <https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855>.

²⁴ Nazarmanto Suryati, Muzaiyanah, "Interaksi Komunikasi Generasi Milenial, Y, Dan Z Terhadap Orang Tua Menurut Perspektif Islam," *Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan (JKPI)* 6 No. 2 (2022): 20–29.

²⁵ Santika Dewi Hani Nurhayati, Hendar, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Kelas IV MI Hidayatul Muta'alimin Kota Bekasi," *Jurnal Tahsinia* 1 No. 2 (2020): 108–116, <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.170>.

²⁶ Dewi Mulyani Fitri Barokah, Nan Rahminawati, "Analisis Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Garut," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 1 No. 1 (2021): 15–20, <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i1.39>.

penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajari SKI secara mendalam.²⁷

Perkembangan teknologi yang pesat pada era Revolusi Industri 4.0 kini mengarah pada konsep baru yang dikenal sebagai *Society 5.0*. Gagasan ini pertama kali diperkenalkan di Jepang sebagai upaya menjawab tantangan dari kemajuan digital yang semakin kompleks. *Society 5.0* menitikberatkan pada terciptanya masyarakat yang berfokus pada kesejahteraan manusia dengan memanfaatkan berbagai inovasi teknologi. Konsep ini berhubungan antara manusia dengan teknologi, serta antar teknologi itu sendiri, menjadi semakin terintegrasi dan saling terhubung. Pemanfaatan teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things*, *big data*, *robotika*, hingga energi terbarukan diharapkan mampu memberikan solusi atas berbagai persoalan sosial, ekonomi, dan lingkungan yang dihadapi masyarakat modern.²⁸

Era *Society 5.0*, dunia pendidikan memainkan peran strategis dalam menyiapkan individu agar mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi. Sistem pendidikan diarahkan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang selaras dengan kemajuan teknologi, sekaligus membuka peluang akses belajar yang lebih meluas. Kurikulum yang menekankan penguasaan keterampilan digital, kemampuan bekerja sama,

²⁷ Moh. Tohet Mamluk Nurul Wada'ah, "Inovasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Probolinggo," *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Keislaman* 11 No. 2 (2024): 166–72, <https://doi.org/10.31102/alulum.11.2.2024.166-172>.

²⁸ Fricticarani, "Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi* Vol. 4 (2023): 56–68, <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JIPTI>.

keaktivitas, serta kecakapan dalam memecahkan masalah dirancang untuk membekali individu agar mampu menghadapi tantangan masyarakat yang kian kompleks dan dinamis.²⁹

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, khususnya di lingkungan madrasah, masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, hal ini juga terjadi di MAN 1 Kota Kediri, di mana proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) cenderung masih memakai metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Padahal fasilitas di sekolah cukup memadai dalam hal teknologi, tetapi kurang dimanfaatkan. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, dan tidak mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa. Padahal, mata pelajaran SKI memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pemahaman sejarah, dan nilai-nilai moral keislaman siswa. Ketika penyampaian materi dilakukan secara pasif dan tidak kontekstual, siswa cenderung menganggap SKI sebagai mata pelajaran yang membosankan dan bersifat hafalan semata. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata Pelajaran, bahwa nilai rata-rata asesmen peserta didik masih ≤ 80 .

Guru masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena keterbatasan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar. Banyak guru belum

²⁹ Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi," *Jurnal Kependidikan* Vol. 1 (2013): 24–44, <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>.

memanfaatkan platform digital seperti Canva secara maksimal, padahal Canva kini telah menyediakan berbagai fitur berbasis AI seperti *Magic Write*, *Text-to-Image*, dan *AI Presentation Generator* yang sangat potensial untuk membantu guru merancang media pembelajaran visual yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Keterbatasan ini berdampak pada kurangnya variasi media ajar, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital berbasis AI dengan realitas implementasinya di lapangan pendidikan, khususnya di madrasah. Dengan demikian, diperlukan suatu upaya pengembangan media pembelajaran berbasis AI yang dapat diintegrasikan dengan aplikasi Canva sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pengembangan ini diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa madrasah, sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Berdasarkan permasalahan yang terjadi tersebut, peneliti tertarik mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MAN 1 Kota Kediri.** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya minat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI, sekaligus menjadi kontribusi

nyata dalam memperkaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan madrasah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang mungkin terjadi dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MAN 1 Kota Kediri, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sehingga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI masih rendah, karena dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan kurang menarik dari segi penyajian materi.
3. Pemanfaatan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam media pembelajaran masih belum optimal, khususnya di lingkungan madrasah seperti MAN 1 Kota Kediri.
4. Guru belum menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif yang dapat memantik minat siswa dalam belajar SKI.

5. Belum tersedia media pembelajaran SKI yang interaktif dan kontekstual yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik belajar siswa.
6. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI belum mencapai target yang diharapkan, yang mungkin disebabkan oleh metode dan media pembelajaran yang kurang efektif.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di Aplikasi Canva mapel Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah di MAN 1 Kota Kediri
2. Validasi kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di aplikasi Canva pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah di MAN 1 Kota Kediri
3. Efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MAN 1 Kota Kediri

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di aplikasi Canva pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah di MAN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di aplikasi Canva pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah di MAN 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) di aplikasi Canva pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Umayyah dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MAN 1 Kota Kediri?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan produk media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2025/2026
2. Untuk mendeskripsikan validasi produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2025/2026
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MAN 1 Kota Kediri Tahun Ajaran 2025/2026

F. Spesifikasi Produk

Tujuan dari kegiatan penelitian serta pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran interaktif tentang materi Daulah Umayyah yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) melalui aplikasi Canva. Sebuah *website* pembelajaran yang didesain secara menarik kemudian menjadi produk akhir yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta prestasi peserta didik, setelah sebelumnya seluruh konsep dan kontennya dirancang dan diolah melalui proses pengembangan tersebut. Adapun spesifikasi dari bahan ajar yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbentuk *website* edukatif yang berfungsi sebagai sarana belajar interaktif. *Website* ini berisi materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikembangkan melalui aplikasi Canva berbasis AI, kemudian diintegrasikan ke dalam platform *web* agar dapat diakses secara online melalui komputer, laptop maupun perangkat *mobile* (*smartphone/tablet*).
2. Tema materi pembelajaran yang disajikan disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X Semester Genap materi Daulah Umayyah.
3. Konten materi berupa visual (materi *powerpoint* tekstual) dan dilengkapi tautan (*link*) yang dapat mengakses media pembelajaran pendukung berupa E-Modul dan video.

4. *Website* yang dihasilkan dari AI Canva terdiri dari beberapa halaman utama, yakni: beranda yang menampilkan pengantar, tujuan pembelajaran, dan navigasi ke setiap topik; galeri visual yang menampilkan gambar yang mendukung pemahaman peristiwa sejarah Islam; Materi SKI yang berisi ringkasan materi pembelajaran dalam format visual interaktif yang dilengkapi dengan tautan (*link*) yang dapat mengakses media pembelajaran pendukung berupa E-Modul dan video; Kuis dan Evaluasi yang berisi soal latihan berbasis pilihan ganda, isian, dan game edukatif.
5. Menggunakan desain interaktif dan responsif (dapat menyesuaikan ukuran layar perangkat) serta dominasi warna dan elemen grafis bernuansa Islam.

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam dalam penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X menggunakan media pembelajaran berbasis AI pada aplikasi canva.
 - b. Khasanah keilmuan dapat diperkaya melalui inovasi dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X, khususnya dengan pemanfaatan media berbasis kecerdasan buatan (AI) yang diimplementasikan melalui aplikasi Canva.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peserta didik, produk ini dapat mempermudah pemahaman materi melalui media pembelajaran interaktif yang lebih menarik serta meningkatkan efektivitas dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Bagi guru, produk ini membantu proses penyampaian materi menjadi lebih praktis dan mudah dipahami oleh siswa.
- c. Bagi madrasah atau sekolah, produk ini dapat menjadi tambahan media pembelajaran yang berkualitas sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.
- d. Bagi peneliti, melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman mengenai respons yang diberikan oleh guru serta peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* yang diintegrasikan ke dalam aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada materi Daulah Umayyah kelas X.

H. Penegasan Istilah

Penulis perlu untuk memberikan penjelasan istilah yang terdapat dalam judul ini untuk menghindari terjadinya pembahasan yang melebar, kesalahpahaman interpretasi, serta memudahkan pemahaman tentang judul di atas.

1. Definisi Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.³⁰

b. Media Pembelajaran

media pembelajaran adalah suatu alat yang dijadikan sumber belajar dalam proses pembelajaran sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima baik oleh para peserta didik.³¹

c. *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan suatu teknologi berbasis komputer yang dirancang untuk membentuk sistem cerdas, sehingga mampu menjalankan berbagai tugas yang umumnya membutuhkan kemampuan manusia, seperti pengolahan visual, komunikasi, penarikan kesimpulan, hingga pengambilan keputusan.³²

d. Aplikasi Canva

Aplikasi Canva merupakan alat desain grafis yang dibuat pada tahun 2012 oleh pengusaha Australia Melanie Perkins menggunakan format *drag-and-drop* yang akrab bagi pengguna rata-rata serta profesional desain.³³

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, 2019, 38.

³¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta, 2007), 162.

³² Yaping Qiu and Nor Asniza Ishak, Junjie Pan, "Effectiveness of Artificial Intelligence (AI) in Improving Pupils' Deep Learning in Primary School Mathematics Teaching in Fujian Province," Ed. Vijay Kumar, *Computational Intelligence and Neuroscience 2022*, 1.

³³ Alison Paige Gehred, "Canva," *Journal of the Medical Library Association* Vol. 2 (2020): 108, <http://jmla.pitt.edu/ojs/jmla/article/view/940>.

e. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah berbasis Islam adalah salah satu bidang studi yang membahas mengenai asal-usul, perkembangan, serta peran kebudayaan dan peradaban Islam pada masa lalu.³⁴

f. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan kepada kegiatan belajar disertai dengan usaha dan keyakinan untuk mempelajari dan mencari sesuatu.³⁵

g. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang berhasil dikuasai oleh peserta didik sebagai dampak dari proses belajar, yang dapat dilihat dan dinilai melalui penampilan atau perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik tersebut.³⁶

³⁴ Munawir, "Penanaman Nilai-Nilai Keislaman Untuk Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)," *Journal of Islamic Education* Vol. 2 (2022): 126.

³⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 3.

³⁶ Siti Suprihatin Dkk, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* Vol. 8 (2020): 67.