

**PERSEPSI *AI VIDEO VEO 3* UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI DAN
KESADARAN SEJARAH MATERI KOLONIALISME DAN PERLAWANAN
BANGSA INDONESIA KELAS XI DI MAN 2 MALANG**

SKRIPSI

OLEH

NIM. 220102110038

RIZAL ZIBRAN



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PENGAJUAN

SKRIPSI

**PERSEPSI *AI VIDEO VEO 3* UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI DAN
KESADARAN SEJARAH MATERI KOLONIALISME DAN PERLAWANAN
BANGSA INDONESIA KELAS XI DI MAN 2 MALANG**

Diajukan untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Ilmu

Pengetahuan Sosial

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

OLEH

RIZAL ZIBRAN

NIM. 220102110038



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul **"Implementasi AI Video VEO 3 Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Kesadaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI Di MAN 2 Malang"** Oleh Rizal Zibran ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 12 Mei 2026.

Pembimbing,



Nailul Fauziyah, M.A
NIP. 19841209201802012131

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

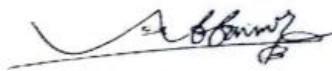
Skripsi dengan judul " **Persepsi AI Video Veo 3 Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Kesadaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI di MAN 2 Malang**" oleh **Rizal Zibran** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 10 Juni 2026

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003



Ketua Sidang

Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 19880530201802012129



Sekretaris Sidang

Nailul Fauziyah, M.A
NIP. 19841209201802012131



Dosen Pembimbing

Nailul Fauziyah, M.A
NIP. 19841209201802012131



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nailul Fauziyah, M.A
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rizal Zibran

Lamp : -

Malang 12 Mei 2026

Yang Terhormat

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum. Wr.Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan dari segi isi, bahasa maupun teknik penelitian dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rizal Zibran

NIM : 220102110038

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Implementasi AI Video VEO 3 Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Kesadaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI Di MAN 2 Malang

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



Nailul Fauziyah, M.A

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizal Zibran

NIM : 220102110038

Program Studi : Pendidikan IPS

Judul Skripsi : "Implementasi *AI Video Veo 3* Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Kesadaran Sejarah Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI Di MAN 2 Malang"
oleh Rizal Zibran

Menyatakan bahwa dengan sebenarnya skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis dan diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun,

Malang 2 Juni 2026

Hormat saya,

Rizal Zibran

NIM.220102110038



LEMBAR MOTTO

”Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir dan membahayakan nyawa ayah untuk hidup, sekarang aku berdiri disini, Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

(Penulis)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

KELUARGA

Kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Nanang S. dan Ibu Erna UR. orang tua paling hebat dalam hidup saya. Terimakasih telah mengusahakan anaknya ini untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Untuk segala dukungan finansial, semangat, kasih sayang, serta doa-doa yang tak pernah henti selalu mengiringi setiap perjalanan peneliti sampai di titik ini. Tidak lupa juga kepada kakak saya Nadia Putri Nilasari dan suami atas segala dukungan finansial, support, dan mendoakan yang terbaik untuk adiknya. Serta tidak lupa juga dipersembahkan kepada seluruh keluarga besar atas segala support dan doanya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

BAPAK IBU DOSEN DAN BAPAK IBU GURU

Kepada Ibu dosen pembimbing saya Ibu Nailul Fauziyah, M.A peneliti mengucapkan terimakasih banyak atas segala bimbingan, serta arahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa skripsi ini juga dipersembahkan kepada bapak ibu guru di MAN 2 Malang, yang telah memberikan izin, kesempatan serta segala bantuan selama peneliti melakukan penelitian di madrasah sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Persepsi AI Video VEO 3 Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Kesadaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI Di MAN 2 Malang”* dengan baik dan tepat waktu. Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati mengungkapkan terimakasih banyak dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Saiful Amin M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Nailul Fauziyah, M.A selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
5. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya kepada bapak ibu dosen program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dengan tulus memberikan ilmu, pengalaman, serta pembelajaran yang sangat berharga kepada penulis selama menempuh pendidikan
6. Terimakasih banyak kepada orang tua saya Bapak Nanang S, Ibu Erna U.R. yang

senantiasa memberikan dukungan baik secara finansial, semangat, maupun doa yang tiada henti sehingga memberikan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

7. Terimakasih banyak kepada kakak saya Nadia Putri N. dan Mas Irfan yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa terbaik. Serta terima kasih kepada keluarga besar yang senantiasa hadir membantu, mendukung, dan mendoakan yang terbaik bagi penulis
8. Terima kasih kepada mahasiswa NIM 220102110044 yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Teman-teman seangkatan PIPS 2022 terutama kelas C yang telah kebersamai, memberikan dukungan, doa, serta berbagai kenangan yang berkesan selama penulis menjalani proses pendidikan.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengacu pada pedoman transliterasi yang ditetapkan melalui keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, yang secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut.:

1. KONSONAN

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama (Latin)
ا	Alif	—	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	Ṣ	es (titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (titik di bawah)

ع	‘Ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa

diberi tanda. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis

dengan tanda (‘).

2. VOKAL

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama (Latin)
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U
اي	Fathah dan ya	AI	A dan I
او	Fathah dan wau	AU	A dan U

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xix
المخلص	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang Masalah	1
B Fokus Penelitian	10
C Rumusan Masalah	10
D Manfaat Penelitian	11
E Orisinalitas	12
F Definisi Istilah	18
G Sistematika Penulisan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
A Kajian Teori	24

B Perspektif Teori dalam Islam	47
C Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
A Pendekatan dan Jenis Penelitian	50
B Lokasi dan Waktu Penelitian	51
C Kehadiran Peneliti	52
D Subjek Penelitian	53
E Data dan Sumber Data	53
F Instrumen Penelitian	54
G Teknik Pengumpulan Data	58
H Pengecekan Keabsahan Data	60
I Analisis Data	61
J Prosedur Penelitian	63
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	65
A Paparan Data	65
B Hasil Penelitian	66
BAB V PEMBAHASAN	92
A Persepsi Video AI Dalam Pelajaran Sejarah	92
B Penggunaan AI dalam Meumbukan Motivasi Belajar	104
C Faktor Pendukung dan Penghambat	107
BAB VI PENUTUP	120
A Kesimpulan	120
B Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	16
Tabel 3.1 Observasi Motivasi Belajar	56
Tabel 3.2 Observasi Kesadaran Sejarah.....	56
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran Sejarah.....	57
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Siswa	57
Tabel 4.1 Identitas Sekolah	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pelaksanaan di kelas	74
Gambar 4.2 Lembar Refleksi Terbuka.....	78

ABSTRAK

Zibran, Rizal. 2026. *Persepsi AI Video VEO 3 Untuk Menumbuhkan Motivasi Dan Kesadaran Sejarah Materi Kolonialisme Dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI di MAN 2 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Nailul Fauziyah, M.A

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) membuka peluang baru dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk memvisualisasikan peristiwa masa lalu yang hanya tersedia dalam bentuk teks dan gambar statis. Pembelajaran sejarah sering dianggap membosankan karena dominasi metode ceramah dan keterbatasan media visual yang mampu menghadirkan kembali peristiwa sejarah secara kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji persepsi AI Video sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 2 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Lokasi penelitian berada di MAN 2 Malang. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan guru sejarah serta peserta didik kelas XI sebagai sumber data utama. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) persepsi AI Video VEO 3 dalam pembelajaran sejarah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru menyusun materi dan prompt sejarah, menghasilkan

video berbasis AI, kemudian memanfaatkannya sebagai media visualisasi peristiwa sejarah di kelas; (2) penggunaan AI Video Veo 3 mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan rasa percaya diri dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, media ini juga mampu menumbuhkan kesadaran sejarah melalui peningkatan empati terhadap peristiwa kolonialisme, pemahaman terhadap nilai perjuangan bangsa, serta kemampuan menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kehidupan masa kini; dan (3) faktor pendukung persepsi meliputi ketersediaan jaringan internet, tingginya literasi digital peserta didik, dukungan kebijakan madrasah, serta kemudahan penggunaan platform Veo 3. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan sarana pendukung pembelajaran, kebutuhan waktu dalam proses produksi video, potensi ketidaksesuaian visualisasi dengan fakta sejarah, serta keterbatasan kapasitas penyimpanan perangkat.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa AI Video Veo 3 dapat menjadi media pembelajaran sejarah yang inovatif dan efektif untuk membantu visualisasi sejarah, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik di MAN 2 Malang.

Kata Kunci: Artificial Intelligence, AI Video, Pembelajaran Sejarah, Motivasi Belajar, Kesadaran Sejarah.

ABSTRACT

Zibran, Rizal. 2026. *AI Video Perception VEO 3 to Grow Motivation and Historical Awareness of Colonialism and Resistance Material of the Indonesian Nation for Class XI at MAN 2 Malang*. Undergraduate Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Nailul Fauziyah, M.A.

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) technology has created new opportunities in history education, particularly in visualizing historical events that are often only available through written texts and static images. History learning is frequently perceived as monotonous due to the dominance of lecture-based instruction and the limited availability of visual media capable of presenting historical events in a contextual manner. Therefore, this study was conducted to examine the implementation of AI Video as a learning medium in teaching the topic of Colonialism and Indonesian Resistance at MAN 2 Malang.

This study employed a qualitative approach using a descriptive research design. The research was conducted at MAN 2 Malang. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving history teachers and eleventh-grade students as the primary sources of information. Data analysis was carried out through data reduction, data display, and conclusion drawing. The validity of the data was ensured through source and technique triangulation.

The findings reveal that: (1) the implementation of Veo 3 AI Video in history learning was conducted through three stages, namely planning, implementation, and evaluation. Teachers prepared historical materials and prompts, generated AI-based

videos, and utilized them as visualization media during classroom instruction; (2) the use of Veo 3 AI Video enhanced students' learning motivation, as reflected in increased attention, interest, participation, and self-confidence in learning history. Furthermore, the medium contributed to the development of historical consciousness by fostering empathy toward colonial experiences, strengthening understanding of the values of national struggle, and enabling students to connect past events with present-day realities; and (3) supporting factors included adequate internet access, students' digital literacy, institutional support from the school, and the user-friendly nature of the Veo 3 platform. Meanwhile, inhibiting factors consisted of limited classroom facilities, the time required for video production, the possibility of historical inaccuracies in AI-generated visualizations, and limited device storage capacity.

This study concludes that Veo 3 AI Video serves as an innovative and effective learning medium for history education. It facilitates historical visualization, enhances students' learning motivation, and promotes the development of historical consciousness among students at MAN 2 Malang

Keywords: Artificial Intelligence, AI Video, History Learning, Learning Motivation, Historical Consciousness.

الملخص

زبران، ريزال. 2026. تطبيق فيديوهات الذكاء الاصطناعي في تعليم التاريخ من أجل التصور البصري للأحداث التاريخية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية مالانغ. رسالة جامعية (المرحلة الجامعية الأولى)، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وإعداد المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية.. الحكومية مالانغ. المشرفة: نائلة الفوزية، الماجستير.

أدى التطور المتسارع لتقنيات الذكاء الاصطناعي إلى فتح آفاق جديدة في مجال تعليم التاريخ، ولا سيما في تجسيد الأحداث التاريخية التي غالبًا ما تُعرض من خلال النصوص المكتوبة والصور الثابتة فقط. ويُنظر إلى مادة التاريخ في كثير من الأحيان على أنها مادة دراسية مملة بسبب اعتمادها على أساليب التدريس التقليدية القائمة على الشرح اللفظي، فضلًا عن محدودية الوسائط البصرية القادرة على عرض الأحداث التاريخية بصورة واقعية وسياقية. لذلك هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن تطبيق الفيديو القائم على الذكاء الاصطناعي بوصفه وسيلة تعليمية في تدريس موضوع الاستعمار ومقاومة الشعب الإندونيسي في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمالانغ.

استخدمت هذه الدراسة المنهج النوعي بالتصميم الوصفي. وقد أُجريت الدراسة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمالانغ. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق، بمشاركة معلمة التاريخ وطلاب الصف الحادي عشر بوصفهم مصادر رئيسة للبيانات. كما جرى تحليل البيانات من خلال مراحل اختزال البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج. وتم التحقق من صحة البيانات باستخدام أسلوب التثليث في المصادر والتقنيات.

وأظهرت نتائج الدراسة أن: 1) (تطبيق فيديو الذكاء الاصطناعي «فيديو 3» في تعليم التاريخ تم من خلال ثلاث مراحل، وهي التخطيط والتنفيذ والتقييم؛ حيث قامت المعلمة بإعداد المادة التاريخية وصياغة الأوامر النصية اللازمة، ثم إنتاج مقاطع الفيديو المعتمدة على الذكاء الاصطناعي واستخدامها وسيلةً لتجسيد الأحداث التاريخية، أثناء عملية التعلم داخل الفصل الدراسي؛ 2) (أسهم استخدام فيديو «فيديو 3» في تعزيز دافعية الطلاب للتعلم ويتضح ذلك من خلال زيادة الانتباه والاهتمام والمشاركة والثقة بالنفس أثناء تعلم التاريخ. كما ساعدت هذه الوسيلة على تنمية الوعي التاريخي لدى الطلاب من خلال تعزيز التعاطف مع معاناة الشعب الإندونيسي خلال

فترة الاستعمار، وترسيخ فهم قيم الكفاح الوطني، وربط أحداث الماضي بواقع الحياة المعاصرة؛ 3 (تمثلت العوامل الداعمة في توافر خدمة الإنترنت المناسبة، وامتلاك الطلاب لمهارات الثقافة الرقمية، والدعم المؤسسي من المدرسة، وسهولة استخدام منصة «فيو 3». أما العوامل المعيقة فشملت محدودية المرافق التعليمية داخل الفصول الدراسية، والوقت اللازم لإنتاج الفيديوهات، واحتمالية وقوع أخطاء تاريخية في المشاهد التي ينتجها الذكاء الاصطناعي، بالإضافة إلى محدودية سعة التخزين في الأجهزة المستخدمة.

وخلصت الدراسة إلى أن فيديو «فيو 3» القائم على الذكاء الاصطناعي يُعد وسيلة تعليمية مبتكرة وفعالة في تعليم التاريخ، إذ يسهم في تجسيد الأحداث التاريخية بصورة أكثر وضوحًا، ويعزز دافعية الطلاب للتعلم، كما يدعم تنمية الوعي التاريخي لدى طلاب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثانية بمالانج.

الكلمات المفتاحية: الذكاء الاصطناعي، الفيديو القائم على الذكاء الاصطناعي، تعليم التاريخ، دافعية التعلم، الوعي التاريخي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk identitas, kesadaran nasional, dan pemahaman peserta didik terhadap perjalanan bangsa¹. Namun, pada praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali dihadapkan pada berbagai kendala, baik dari segi metode penyampaian maupun motivasi belajar siswa. Selama ini, pengajaran sejarah kerap menekankan pada hafalan fakta, tahun, dan tokoh sejarah, sehingga peserta didik lebih menempatkan sejarah sebagai mata pelajaran yang penuh beban dan kurang relevan dengan kehidupan mereka.

Remaja millennial saat ini mengalami banyak perubahan dan pergeseran yaitu terutama dalam aspek pemahaman tentang nilai-nilai sosial budaya². Kecenderungan metode ceramah dan berpusat pada guru (teacher-centered) membuat siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tingkat literasi sejarah siswa menengah di Indonesia masih rendah, terutama dalam keterampilan menghubungkan peristiwa dengan konteks yang lebih luas dan memahami sumber sejarah³.

¹ Sardiman Sardiman, "Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan," *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah* 13, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.21831/istoria.v13i1.17610>.

² Nailul Fauziyah and Islam, "EKSPLOKASI NILAI-NILAI SOSIAL BUDAYA PADA REMAJA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 6, no. 2 (2022).

³ Hieronymus Purwanta, "Indonesian Secondary History Literacy Skills Level: A Case Study of Public and Private High Schools in Sukoharjo Regency, Central Java," *Multidisciplinary Science Journal* 5, no. March 2020 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.31893/multiscience.2023050>.

Kecenderungan penggunaan metode ceramah yang berpusat pada guru (teacher-centered) membuat siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Dalam pelaksanaannya, dominasi pendidik sebagai pemegang otoritas tunggal atas informasi seringkali mereduksi esensi mata pelajaran sejarah menjadi sekadar aktivitas mekanis untuk menghafal deretan angka tahun dan nama tokoh. Akibatnya, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tingkat literasi sejarah siswa menengah di Indonesia masih tergolong sangat rendah. Mereka mengalami kendala kognitif yang serius, terutama dalam keterampilan menghubungkan peristiwa masa lalu dengan konteks realitas kekinian, serta lemah dalam melakukan analisis kritis terhadap sumber-sumber sejarah⁴. Dampak lanjutan dari pendekatan teacher-centered ini sangat merugikan perkembangan kognitif maupun afektif peserta didik. Siswa yang hanya diposisikan sebagai pendengar pasif cenderung lebih cepat mengalami kebosanan dan kejenuhan akademik⁵. Atensi mereka terhadap materi pelajaran menurun drastis karena pembelajaran berjalan secara monoton dan satu arah. Pembelajaran harus berkembang setiap saat untuk generasi yang lebih baik kedepannya, Hal ini di perlukan metode yang di perbarui terus menerus⁶. Lebih dari itu, metode monolog ini mematikan potensi siswa untuk membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills). Hal ini terjadi karena mereka tidak diberikan ruang inkuiri untuk mengeksplorasi narasi sejarah, melainkan hanya dituntut untuk menyalin pengetahuan murni dari lisan sang guru.

⁴ Laely Armiyati and Purwanta, "Penguatan Literasi Sejarah Melalui Historical Inquiry : Belajar Dari Singapura," *Journal of Sciences & Humanities "Estoria" Universitas Indraprasta PGRI* (5), no. (1) (2024).

⁵ Dila Puspita Sari and Khoirul Umam, "Penerapan Metode Literasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran SKI Di MA Darul Faizin Catak Gayam Jombang," *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 5 (2025): 2752–64.

⁶ Fauziyah and Islam, "EKSPLORASI NILAI-NILAI SOSIAL BUDAYA PADA REMAJA."

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di kelas XI MAN 2 Malang, ditemukan bahwa motivasi belajar sejarah peserta didik masih menempati urutan bawah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Siswa cenderung merasa jenuh dengan metode literasi konvensional, di mana buku teks yang tebal dan dominasi metode ceramah membuat sejarah dirasa sebagai beban hafalan yang membosankan. Kondisi ini secara langsung berdampak pada rendahnya kesadaran sejarah siswa, karena mereka kesulitan untuk berempati dan membayangkan realitas masa lalu hanya melalui narasi teks. Merespons tantangan tersebut, MAN 2 Malang yang dikenal adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan memiliki peluang besar untuk menggali informasi mengenai persepsi inovasi digital. Salah satu terobosan yang sangat relevan adalah pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) Video generatif, secara spesifik menggunakan platform Veo 3. Penggunaan AI Video Veo 3 ini diharapkan dapat memberikan dampak positif secara langsung terhadap pemulihan motivasi belajar melalui stimulus visual yang mutakhir.

Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi dalam pembelajaran sejarah, terutama melalui pemanfaatan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi digital. Seiring dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan, khususnya melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu inovasi terbaru adalah penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Video. AI Video merupakan teknologi yang memungkinkan pembuatan konten video secara otomatis berdasarkan teks atau narasi, sehingga guru dapat menghasilkan representasi visual dari suatu peristiwa tanpa harus merekam secara manual⁷. Dalam konteks pembelajaran sejarah, teknologi ini sangat relevan

⁷ Uriel Singer et al., "Make-a-Video: Text-To-Video Generation Without Text-Video Data," *11th International Conference on Learning Representations, ICLR 2023*, 2023, 1–13.

karena mampu memvisualisasikan peristiwa-peristiwa masa lalu yang tidak memiliki dokumentasi visual.

Studi internasional menunjukkan bahwa penggunaan AI Video memiliki potensi besar dalam menumbuhkan pemahaman, kesadaran sejarah dan motivasi belajar. Penelitian terdahulu menemukan bahwa video instruksional berbasis AI yang dirancang sesuai prinsip desain pembelajaran mampu meningkatkan efikasi diri, keterlibatan, serta capaian belajar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa video berbasis AI dapat memberikan pengalaman belajar yang sebanding dengan video tradisional⁸. Menurut penelitian terdahulu menekankan bahwa video sintetis yang dihasilkan AI dapat menjadi alternatif viable bagi video konvensional, terutama dalam pembelajaran daring. Dalam konteks pembelajaran sejarah, penelitian terdahulu menemukan bahwa AI video meningkatkan motivasi belajar sejarah melalui visualisasi kronologis yang lebih jelas⁹.

Kesadaran sejarah (historical consciousness) menempati posisi sentral sebagai orientasi kognitif dan afektif yang memampukan individu untuk memahami keterhubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Dalam konteks pendidikan di tingkat menengah, kesadaran sejarah bukan sekadar kemampuan kognitif untuk mereplikasi fakta-fakta kronologis, melainkan sebuah instrumen hermeneutis bagi peserta didik untuk memaknai keberadaan diri mereka dalam arus waktu. Penelitian terdahulu menegaskan bahwa identitas sebuah bangsa tidak dapat dikonstruksi secara instan, melainkan tumbuh melalui internalisasi memori kolektif

⁸ Nikolaos Pellas, "The Impact of AI-Generated Instructional Videos on Problem-Based Learning in Science Teacher Education," *Education Sciences* 15, no. 1 (2025), <https://doi.org/10.3390/educsci15010102>.

⁹ Soonkyu Jang et al., "An Exploration of the Impact of Generative AI Video on Historical Learning Motivation in Digital Textbooks" 01, no. 01 (2025): 23–36.

terhadap akumulasi pengalaman masa lampau yang menjadi landasan karakter bangsa¹⁰. Tanpa adanya kesadaran sejarah yang kokoh, peserta didik akan mengalami disorientasi identitas dan kehilangan kompas moral dalam menavigasi dinamika kehidupan sosial yang kian kompleks di era globalisasi. Oleh karena itu, pencapaian tingkat kesadaran ini merupakan tujuan akhir yang jauh lebih fundamental dibandingkan sekadar pencapaian nilai akademik dalam mata pelajaran sejarah.

Namun, realitas praksis di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang lebar antara idealisme kurikulum dengan tingkat kesadaran sejarah peserta didik. Masalah utama yang sering muncul adalah rendahnya kemampuan siswa untuk menarik relevansi batin antara peristiwa sejarah yang dipelajari dengan realitas kehidupan mereka saat ini. Penelitian terdahulu juga menyoroti bahwa pendekatan pembelajaran yang cenderung linear dan kaku sering kali memisahkan sejarah dari dimensi emosionalnya¹¹.

Urgensi penumbuhan kesadaran sejarah menjadi semakin krusial ketika dikaitkan dengan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Materi ini mengandung nilai-nilai perjuangan, pengorbanan, dan ketahanan mental yang seharusnya menjadi modal budaya bagi siswa. Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa melalui penguatan kesadaran sejarah, siswa diajak untuk tidak hanya mengetahui terjadinya eksploitasi, tetapi juga menumbuhkan empati terhadap penderitaan kolektif dan heroisme para pejuang¹². Rendahnya kesadaran sejarah pada

¹⁰ Hieronymus Agus Susilo, Yusuf Budi, M. Ari Kuwoto, "Pentingnya Kesadaran Sejarah Dalam Membangun Identitas Dan Karakter Bangsa," *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 7 No.1, no. 1 (2024): 12.

¹¹ Hafidz Zachary, Nana Supriatna, and Didin Saripudin, "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah," *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru p-ISSN* 10, no. 2 (2025): 1111–19.

¹² Nurul Faizah Yusran, Andi Dewi, and Riang Tati, "Urgensi Kesadaran Sejarah Bagi Peserta Didik," *JIMPS* 9, no. 2 (2024): 514–23.

materi ini berisiko melunturkan rasa nasionalisme dan patriotisme siswa. Peserta didik yang gagal memahami beratnya perjuangan masa lalu cenderung akan bersikap apatis terhadap tantangan kedaulatan bangsa di masa kini. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang mampu menembus batas waktu dan menghadirkan suasana masa lalu secara imersif guna merangsang pertumbuhan kesadaran sejarah tersebut secara lebih autentik.

Integrasi teknologi kecerdasan buatan, seperti platform AI Video Veo 3, hadir sebagai solusi metodologis untuk menjembatani keterputusan antara imajinasi siswa dengan realitas sejarah kolonial yang abstrak. Visualisasi yang dihasilkan oleh AI mampu merekonstruksi lingkungan sosiologis dan atmosfer perjuangan dengan tingkat realisme yang tinggi, sehingga memicu apa yang disebut sebagai disrupsi afektif di dalam diri siswa. Penelitian terdahulu mencatat bahwa pendekatan visual yang inovatif dan terintegrasi dengan keterampilan berpikir historis dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan emosional dan kesadaran kritis peserta didik. Melalui pengalaman visual yang mendalam, siswa tidak lagi hanya memandang sejarah kolonialisme sebagai catatan kelam di buku teks, melainkan menyadarinya sebagai bagian dari jati diri yang membentuk kebebasan yang mereka nikmati hari ini¹³. Transformasi media pembelajaran ini diharapkan mampu mengubah orientasi belajar siswa dari sekadar tahu sejarah menjadi sadar sejarah, yang pada akhirnya akan memperkuat integritas moral dan wawasan kebangsaan mereka di tengah arus disrupsi digital.

¹³ Rinaldo Adi Pratama et al., "Enhancing Historical Consciousness in History Education through Integrating STEM Approach and Historical Thinking Skill," *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 1 (2024): 236–43, <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i1.20890>.

Konteks lokal di MAN 2 Malang memberikan peluang besar untuk menggali informasi persepsi AI Video dalam pembelajaran sejarah. MAN 2 Malang dikenal sebagai madrasah yang cukup adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan, namun belum banyak guru sejarah yang memanfaatkan teknologi AI Video secara sistematis. Penggunaan AI Video dapat memberikan dampak positif pada pemahaman siswa, kesadaran sejarah, motivasi belajar, dan di karenakan penelitian ini belum banyak diteliti.

Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di tingkat Madrasah Aliyah, khususnya di MAN 2 Malang, menekankan kemampuan siswa dalam menganalisis keterkaitan antara peristiwa sejarah global dengan konteks regional dan nasional Indonesia. Melalui jalur rempah, bangsa-bangsa Eropa seperti Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris berinteraksi dengan kerajaan-kerajaan Nusantara dan memunculkan sistem perdagangan serta kolonialisme yang berpengaruh besar terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan politik bangsa. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk mengidentifikasi karakteristik kolonialisme serta berbagai bentuk perlawanan rakyat Indonesia terhadap penjajahan, seperti Perang Diponegoro, Perang Pattimura, dan Perang Padri. Kompetensi lain yang harus dikuasai adalah mengomunikasikan hasil analisis mengenai dampak penjajahan Belanda di tingkat lokal maupun nasional melalui media tekstual, visual, dan digital. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah menuntut pemanfaatan teknologi yang inovatif agar siswa tidak hanya memahami fakta historis, tetapi juga mampu memvisualisasikan dan merefleksikan nilai perjuangan bangsa. Penelitian terdahulu integrasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran sejarah mampu memperkaya pengalaman belajar dengan menghadirkan peristiwa masa lalu secara kontekstual dan

interaktif, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan historis peserta didik¹⁴.

Namun, pada praktik pembelajaran di madrasah, terutama di MAN, penyajian materi sejarah seringkali masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah dan bacaan teks dari buku. Siswa dituntut menghafal nama tokoh, tahun peristiwa, dan kronologi sejarah tanpa didukung representasi visual yang menarik. Akibatnya, pemahaman terhadap konteks sejarah Islam menjadi terbatas dan kurang bermakna secara mendalam. Hal ini sejalan dengan terdahulu dalam penelitiannya bahwa siswa mengalami kesulitan memahami kronologi dan latar sosial sejarah karena kurangnya media visual yang mampu menggambarkan kehidupan masyarakat pada masa tersebut dan pembelajaran dengan video dapat meningkatkan siswa dalam pembelajaran sejarah¹⁵.

Permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia adalah minimnya dokumentasi visual berupa foto dan video asli dari masa tersebut. Sebagian besar peristiwa terjadi sebelum abad ke-20, ketika teknologi kamera dan dokumentasi belum dikenal luas di Nusantara. Akibatnya, guru sering hanya mengandalkan teks, ilustrasi, atau peta yang bersifat statis, sehingga siswa kesulitan membayangkan suasana sosial, politik, dan emosional dari peristiwa yang dipelajari¹⁶. Hal ini menjadikan pembelajaran sejarah terasa monoton dan kurang menggugah minat belajar siswa, terutama pada generasi digital yang terbiasa belajar

¹⁴ Nurul Fatimah and Dessy Octaviani, "Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0," *Jurnal Sejarah Indonesia* 6, no. 2 (2023): 168–79, <https://doi.org/10.62924/jsi.v6i2.32607>.

¹⁵ Tina Agustin, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN Selangit," *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 10, no. 2 (2025): 189–95, <https://doi.org/10.24114/ph.v10i2.68243>.

¹⁶ Karel Juniardi, "Visuasi Benda Cagar Budaya Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal," *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 2, no. 1 (2015): 22–35.

melalui media visual dan interaktif. Menurut penelitian terdahulu dalam jurnal *Historia Pedagogia*, keterbatasan sumber visual sejarah menuntut guru untuk berinovasi dengan media berbasis teknologi, seperti animasi atau video digital, agar proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna¹⁷. Penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam bentuk AI Video menjadi alternatif yang relevan karena dapat menciptakan visualisasi ulang peristiwa sejarah dengan narasi dan gambar yang dihasilkan otomatis oleh sistem AI, sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini memfokuskan pada penerapan platform Veo 3 sebagai terobosan inovatif. Penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan ini diharapkan tidak hanya menjadi pelengkap visual, tetapi secara terukur mampu menumbuhkan kembali motivasi belajar siswa yang sempat menurun akibat metode konvensional. Lebih jauh lagi, dengan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif melalui AI Video, siswa diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran sejarah yang mendalam, membangkitkan empati terhadap penderitaan masa lampau, dan memperkuat jati diri kebangsaan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji fenomena tersebut secara mendalam melalui penelitian ini.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penerapan AI Video dalam pembelajaran materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 2 Malang dapat menjadi terobosan inovatif dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan diharapkan tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap peristiwa sejarah, tetapi juga menumbuhkan

¹⁷ Haris Firmansyah, Pendidikan Sejarah, and Universitas Tanjungpura, "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Berpikir Sejarah Peserta Didik," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 7704–14.

rasa nasionalisme dan empati terhadap perjuangan para pahlawan bangsa. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi nyata bagi guru sejarah dalam mengembangkan media ajar yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan adanya AI Video, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, menarik, dan interaktif, sehingga pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap membosankan, melainkan menjadi sarana penting dalam membangun kesadaran sejarah dan jati diri kebangsaan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada bagaimana persepsi teknologi AI Video dapat digunakan untuk visualisasi sejarah meskipun dokumentasi sejarah hanya ada foto atau teks guna membantu siswa menggambarkan kejadian atau sejarah di bentuknya tempat bersejarah dalam mata pelajaran sejarah di MAN 2 Malang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi siswa kelas XI di MAN 2 Malang dengan penggunaan AI Veo 3?
2. Bagaimana persepsi terhadap AI video untuk menumbuhkan motivasi dan kesadaran sejarah?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pembelajaran sejarah menggunakan AI vidio?

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persepsi siswa kelas XI di MAN 2 Malang dengan penggunaan AI Veo 3.
2. Mendeskripsikan persepsi terhadap AI video untuk menumbuhkan motivasi dan kesadaran sejarah.
3. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat AI vidio

D. Manfaat Penelitian

Ditemukannya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Dalam penelitian ini, beberapa manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI). Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kajian-kajian selanjutnya yang membahas strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah, baik di sekolah maupun madrasah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak MAN 2 Malang dalam mengembangkan dan menggali informasi persepsi kebijakan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pemanfaatan AI Video sebagai media inovatif dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dalam penyusunan program sekolah yang mendukung pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh wawasan baru mengenai strategi pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan kontekstual melalui pemanfaatan AI Video. Penelitian ini juga memberikan contoh praktik penerapan teknologi AI dalam kelas, yang dapat dijadikan inspirasi atau diadaptasi untuk memperkaya variasi metode mengajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui penggunaan AI Video. Media ini diharapkan dapat membantu mereka memahami kronologi, tokoh, dan peristiwa sejarah dengan lebih jelas, sekaligus meningkatkan motivasi serta rasa ingin tahu dalam mempelajari sejarah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi strategi pembelajaran inovatif berbasis AI Video. Selain itu, hasil penelitian ini menjadi kontribusi orisinal bagi literatur pendidikan, mengingat pemanfaatan AI Video dalam pembelajaran sejarah di lingkungan madrasah, khususnya MAN 2 Malang, masih jarang dilakukan.

E. Orisinalitas Penelitian

1. Penelitian oleh Muhammad Abbassalam Kibari dkk. (Universitas Lambung Mangkurat) berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory¹⁸. AI menggunakan metode R&D 4D untuk menghasilkan media ajar berbasis AI.

¹⁸ M A Kibari and Ratumbusang, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory. AI Pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi Dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 867–80.

Hasilnya terbukti efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan AI untuk media pembelajaran berbasis video serta bertujuan meningkatkan efektivitas belajar. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada mahasiswa dengan pendekatan R&D, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif pada siswa MAN 2 Malang dengan materi Sejarah, serta menitikberatkan pada persepsi AI video dalam membantu visualisasi peristiwa sejarah.

2. Penelitian oleh Emy Wuryani dan Listyanto Aji Nugroho (Universitas Kristen Satya Wacana) berjudul Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E) membahas integrasi AI dengan pendidikan melalui konsep A.I.C.E¹⁹. Penelitian ini menekankan personalisasi pembelajaran, kurikulum adaptif, serta pelatihan guru dalam merancang pembelajaran berbasis AI. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan guru setelah mengikuti pelatihan. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan kecerdasan buatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah. Namun, penelitian sebelumnya fokus pada pelatihan guru dengan pendekatan A.I.C.E, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan implementasi AI video dalam membantu visualisasi sejarah pada siswa MAN 2 Malang. Dengan demikian, penelitian ini lebih berorientasi pada praktik langsung penggunaan media AI dalam kelas, bukan pada pelatihan guru.

¹⁹ Emy Wuryani and Listyanto Aji Nugroho, "Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi Dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E)," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 5345–52, <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4477>.

3. Penelitian oleh Nurul Fatimah dan Dessy Octaviani (STAI Syekh Jangkung) berjudul Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0 menggunakan metode historis²⁰. Penelitian ini menyoroti peluang dan tantangan AI dalam pembelajaran sejarah serta manfaatnya dalam meningkatkan efisiensi dan pemahaman siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas penerapan AI dalam pembelajaran sejarah. Perbedaannya, penelitian terdahulu bersifat konseptual-historis, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan praktik implementasi langsung AI video dalam pembelajaran di MAN 2 Malang.
4. Penelitian oleh Fani Azfar dan Sutiah Sutiah (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar menggunakan metode R&D dengan model ADDIE²¹. Penelitian ini menghasilkan media video avatar berbasis AI yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat dasar, terutama karena dapat mengakomodasi gaya belajar auditori dan visual. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut efektif membuat siswa lebih berimajinasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan AI sebagai media pembelajaran berbasis video untuk menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan produk dengan model ADDIE untuk siswa sekolah dasar,

²⁰ Fatimah and Octaviani, "Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0."

²¹ Fani Azfar and Sutiah Sutiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intelligence (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar," *Islamika* 6, no. 4 (2024): 1497–1509, <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5193>.

sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengkaji implementasi AI video dalam membantu visualisasi sejarah bagi siswa MAN 2 Malang

5. Penelitian oleh Anggili Pratama (Universitas Negeri Medan) berjudul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video dengan Menggunakan AI (veed.io) pada Komunitas Belajar Guru SD di Desa Kolam merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video²². Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform veed.io, sehingga guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, serta mampu menghasilkan video pembelajaran yang menarik. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung proses pembelajaran melalui media video. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada pelatihan guru SD dalam kegiatan PKM, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif pada siswa MAN 2 Malang dengan tujuan menggambarkan implementasi media AI video dalam membantu visualisasi sejarah di kelas.
6. Nasrodin, Muttaqin, & Dhavid Ahmad Dhani (MTs Negeri 7 Banyuwangi) Penerapan Video Animasi dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam Pemahaman Peserta Didik di Era Digital persamaannya yaitu Dalam Sejarah fokus meningkatkan pemahaman siswa atas materi sejarah yang

²² Anggili Pratama, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Menggunakan AI (Veed . Io) Pada Komunitas Belajar Guru SD Di Desa Kolam," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2025): 66–76.

abstrak melalui media visual. Perbedaannya sendiri Subjeknya siswa MTs (kelas tingkat menengah pertama), bukan Madrasah Aliyah. - Media yang digunakan adalah video animasi biasa, bukan secara spesifik AI Video (yakni video yang dihasilkan atau dibantu oleh AI). Penelitian ini tidak menggunakan AI Video sebagai media, hanya video animasi biasa, dan fokusnya pada SKI di MAN 2 Malang (MA), khususnya kelas XI semester genap.

7. Penelitian Internasional oleh Jang dkk. Penelitian dilakukan di konteks internasional (digital textbook), fokus pada pengembangan teori motivasi belajar sejarah. Perbedaannya yaitu menghadirkan *novelty* berupa pemanfaatan AI Video bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai media representasi sejarah digital yang menjembatani keterbatasan arsip visual kolonial.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

Nama Peneliti, Tahun, Judul, dan Jenis	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Muhammad Abbassalam Kibari dkk. (2023) – Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory.Ai pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM (Artikel)	Sama-sama memanfaatkan AI untuk media pembelajaran berbasis video.	Menggunakan metode R&D model 4D, subjek mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Fokus pada peningkatan hasil belajar dengan uji efektivitas.	Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif pada siswa MAN 2 Malang, fokus pada implementasi AI video dalam visualisasi sejarah.
Emy Wuryani & Listyanto Aji Nugroho (2024) – Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah	Sama-sama menggunakan AI untuk pembelajaran sejarah.	Fokus pada pelatihan guru dengan konsep A.I.C.E, pendekatan pada peningkatan kompetensi guru.	Penelitian ini berorientasi pada praktik langsung penggunaan AI video di kelas, bukan pelatihan guru.

Terdeferensiasi dengan A.I.C.E (Artikel)			
Nurul Fatimah & Dessy Octaviani (2023) – Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis AI 4.0 (Artikel)	Sama-sama membahas penerapan AI dalam pembelajaran sejarah.	Menggunakan metode historis, fokus pada analisis peluang dan tantangan AI dalam pendidikan.	Penelitian ini mengimplementasikan langsung AI video dalam kelas untuk membantu visualisasi sejarah.
Fani Azfar & Sutiah Sutiah (2024) – Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis AI bagi Peserta Didik Tingkat Dasar (Artikel)	Sama-sama menggunakan AI video untuk mendukung pemahaman siswa.	Menggunakan metode R&D model ADDIE, fokus pada siswa sekolah dasar dengan pengembangan produk video avatar.	Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif pada siswa MAN 2 Malang dengan implementasi AI video.
Anggili Pratama (2025) – Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video dengan AI (veed.io) pada Komunitas Guru SD di Desa Kolam (Artikel)	Sama-sama menggunakan AI untuk mendukung proses pembelajaran berbasis video.	Fokus pada pelatihan guru SD dalam kegiatan PKM, metode berupa sosialisasi, demonstrasi, dan praktik.	Penelitian ini berfokus pada siswa MAN 2 Malang dengan implementasi AI video untuk membantu visualisasi sejarah.
Nasrodin, Muttaqin, & Dhavid Ahmad Dhani (MTs Negeri 7 Banyuwangi) (2023) – Penerapan Video Animasi dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam	Dalam Sejarah fokus meningkatkan pemahaman siswa atas materi sejarah yang abstrak melalui media visual.	Subjeknya siswa MTs (kelas tingkat menengah pertama), bukan Madrasah Aliyah. - Media yang digunakan adalah video animasi biasa, bukan secara spesifik AI Video (yakni video yang	Penelitian menggunakan AI Video sebagai media, bukan hanya video animasi biasa, dan fokusnya pada SKI di MAN 2 Malang (MA), khususnya kelas XI semester genap. Penelitian ini juga menekankan visualisasi sejarah Islam seperti masa Abbasiyah, tokoh-

Pemahaman Peserta Didik di Era Digital (Artikel)		dihasilkan atau dibantu oleh AI).	ilmuwan, dan konteks kebudayaan yang lebih detail.
Soonkyu Jang dkk. (2025) – An Exploration of the Impact of Generative AI Video on Historical Learning Motivation in Digital Textbooks (Artikel)	Menggunakan AI Video dalam pembelajaran sejarah dan meneliti dampaknya terhadap motivasi belajar.	Penelitian dilakukan konteks internasional (digital textbook), fokus pada pengembangan teori motivasi belajar sejarah.	menghadirkan novelty berupa pemanfaatan AI Video bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai media representasi sejarah digital yang menjembatani keterbatasan arsip visual kolonial.

Dapat di ambil kesimpulan bahwa dengan membandingkan enam penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menempati posisi unik di antara kajian pembelajaran berbasis AI. Jika studi-studi sebelumnya berorientasi pada pengembangan sistem dan pelatihan tenaga pendidik, penelitian ini memberikan kontribusi praktis pada implementasi nyata media AI Video di ruang kelas sejarah di madrasah. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek teknologi, tetapi juga aspek pedagogis dan kultural bagaimana visualisasi buatan AI dapat menghidupkan kembali narasi sejarah yang sebelumnya hanya berbentuk teks. Dengan demikian, penelitian ini bernilai orisinal dan aplikatif, serta membuka peluang penelitian lanjutan di bidang AI Education dan pembelajaran sejarah berbasis visual generatif.

G. Definisi Istilah

1. Persepsi

Persepsi dalam penelitian ini adalah tanggapan, penilaian, dan sudut pandang subjektif dari subjek penelitian (siswa kelas XI dan guru sejarah di MAN 2 Malang) terhadap pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran AI Video Veo 3. Persepsi ini mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta efektivitas media tersebut dalam proses kegiatan belajar mengajar.

2. AI Video Veo 3

AI Video adalah teknologi kecerdasan buatan yang memungkinkan pembuatan konten video secara otomatis hanya dengan memasukkan teks atau narasi. Teknologi ini dapat menghasilkan visualisasi berupa animasi, ilustrasi, maupun adegan sinematik tanpa melalui proses perekaman manual. Dalam penelitian ini, AI Video dipahami sebagai media pembelajaran inovatif yang digunakan untuk menampilkan peristiwa sejarah yang sebelumnya tidak terdokumentasi, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

3. Materi Sejarah

Materi sejarah dalam penelitian ini merupakan seperangkat pengetahuan yang memuat peristiwa masa lalu umat manusia beserta proses, tokoh, tempat, waktu, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya untuk dipelajari secara ilmiah dan kritis oleh peserta didik. Materi sejarah tidak hanya menyajikan fakta-fakta kronologis, tetapi juga menekankan analisis sebab-akibat, kesinambungan, serta perubahan sosial yang terjadi dalam perjalanan waktu sebagai sarana pembentukan kesadaran sejarah peserta didik agar mampu memahami identitas bangsa dan menghargai perjuangan para pendahulu.

4. Motivasi

Motivasi dalam penelitian ini merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk memusatkan perhatian, berpartisipasi aktif, dan mempertahankan ketekunannya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks penelitian ini, motivasi merujuk pada ketertarikan, antusiasme, dan dorongan psikologis siswa kelas XI di MAN 2 Malang dalam mempelajari materi Sejarah Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Motivasi ini secara spesifik ditumbuhkan melalui stimulus afektif dan audiovisual yang dihasilkan oleh media AI Video Veo 3, di mana rekonstruksi visual sejarah yang realistis tersebut berfungsi untuk mengubah persepsi siswa dari yang sebelumnya menganggap sejarah sebagai beban hafalan tekstual yang monoton, menjadi sebuah pengalaman belajar yang dinamis, imersif, dan bermakna.

5. Kesadaran Sejarah

Kesadaran sejarah dalam penelitian ini adalah kemampuan reflektif dan afektif peserta didik dalam memahami keterhubungan antara peristiwa masa lalu, realitas masa kini, dan proyeksi di masa depan. Dalam penelitian ini, kesadaran sejarah diartikan sebagai bentuk internalisasi nilai-nilai perjuangan dari materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia, di mana siswa tidak sekadar menguasai fakta secara kognitif, namun mampu menumbuhkan empati historis serta menyadari relevansi sejarah terhadap pembentukan identitas nasional mereka. Tingkat kesadaran ini diukur dari kapasitas siswa dalam mengambil hikmah dari memori kolektif bangsa untuk memperkuat jati diri dan semangat nasionalisme di lingkungan MAN 2 Malang.

6. MAN 2 Malang

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Malang adalah salah satu lembaga pendidikan Islam setingkat SMA yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. Madrasah ini memiliki visi mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum dan agama serta adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dalam penelitian ini, MAN 2 Malang dipilih sebagai lokasi penelitian untuk mengkaji persepsi AI Video dalam pembelajaran sejara

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan kemudahan bagi pembaca dalam memahami isi penelitian, penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dan terstruktur. Sistematika ini bertujuan agar alur pembahasan tersaji secara runtut, jelas, serta logis, sehingga hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dapat dipahami dengan baik. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berfungsi sebagai dasar atau landasan awal penelitian. Bagian pendahuluan berisi penjelasan tentang alasan pentingnya penelitian dilakukan melalui uraian latar belakang masalah. Latar belakang menjelaskan fenomena yang ditemukan di lapangan, kesenjangan antara teori dengan praktik, serta urgensi penelitian. Selanjutnya, bab ini juga memuat rumusan masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah. Selain itu, disajikan pula tujuan penelitian yang menggambarkan arah pencapaian penelitian, baik tujuan umum maupun khusus. Manfaat penelitian juga dijelaskan, baik secara teoritis maupun praktis, agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata. Terakhir, bab ini dilengkapi dengan sistematika penulisan sebagai gambaran singkat isi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini menyajikan landasan teoritis yang menjadi kerangka berpikir penelitian. Kajian pustaka disusun dengan mengacu pada teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli sebelumnya, sehingga penelitian ini tetap berada dalam koridor ilmiah. Pada bagian ini dipaparkan teori yang relevan dengan topik penelitian, misalnya konsep dasar, pengertian, serta variabel-variabel penting yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik juga dipaparkan sebagai perbandingan sekaligus penguat posisi penelitian yang dilakukan. Bagian ini diakhiri dengan kerangka berpikir yang menggambarkan alur logis penelitian, mulai dari teori yang digunakan hingga bagaimana penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab metode penelitian berisi uraian tentang langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Bagian ini mencakup penjelasan mengenai pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, sehingga pembaca dapat memahami kerangka kerja penelitian. Selain itu, dijelaskan pula lokasi dan waktu penelitian sebagai informasi kontekstual. Selanjutnya, bab ini memaparkan data dan sumber data yang digunakan, baik data primer maupun sekunder. Teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, atau instrumen lainnya dijelaskan secara detail agar penelitian dapat direplikasi. Teknik analisis data juga dijabarkan sebagai proses pengolahan data hingga menghasilkan temuan penelitian. Untuk menjamin validitas, uji keabsahan data juga dipaparkan. Bagian ini ditutup dengan penjelasan mengenai tahapan penelitian secara runtut dari awal hingga akhir.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini merupakan bagian inti dari penelitian karena menyajikan hasil temuan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh dari sumber primer maupun sekunder diuraikan secara sistematis sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian hasil dilakukan secara deskriptif agar memudahkan pembaca memahami fenomena yang ditemukan di lapangan. Bab ini secara langsung diarahkan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun pada bab pendahuluan. Oleh karena itu, bagian ini menjadi sangat penting sebagai dasar dalam melakukan analisis pada bab berikutnya.

5. BAB V Pembahasan

Bagian pembahasan bertujuan untuk menganalisis serta menginterpretasikan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Temuan penelitian kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang relevan, serta dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu. Dengan demikian, pembahasan tidak hanya berfungsi sebagai penjelasan, tetapi juga sebagai sarana untuk menguji keabsahan hasil penelitian dalam kerangka teoritis dan praktis. Pembahasan juga bertujuan untuk memperlihatkan kontribusi penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik pendidikan. Selain itu, bagian ini berfungsi untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai implikasi temuan penelitian serta menegaskan jawaban atas rumusan masalah.

6. BAB VI Penutup

Bab terakhir memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun sebagai jawaban singkat dan padat terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kesimpulan tidak sekadar rangkuman, tetapi merupakan hasil pemikiran yang

mencerminkan inti dari penelitian. Jumlah kesimpulan disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah yang telah ditetapkan di awal. Selain itu, saran diberikan sebagai rekomendasi yang bersifat praktis maupun akademis. Saran ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik bagi peneliti selanjutnya, lembaga pendidikan, maupun pihak lain yang relevan dengan topik penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah pada hakikatnya menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan nasional, bukan sekadar sebagai mata pelajaran yang menuntut hafalan peristiwa masa lampau, melainkan sebagai instrumen strategis untuk mentransmisikan nilai-nilai kebangsaan dan membangun identitas kolektif. Proses pedagogis dalam disiplin ilmu sejarah menuntut adanya interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, dan sumber-sumber masa lalu untuk merekonstruksi pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana suatu peradaban atau entitas bangsa terbentuk. Kuntowijoyo menegaskan bahwa sejarah menyajikan fakta secara diakronis, ideografis, unik, dan empiris, sehingga mempelajarinya berarti melatih ketajaman analisis terhadap perubahan yang dialami manusia dalam dimensi waktu dan ruang²³. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah yang ideal harus mampu melampaui batas-batas tekstual dari buku teks menuju pada pembentukan kesadaran historis yang mendalam secara kognitif maupun afektif.

Dalam konteks pendidikan formal, khususnya di tingkat sekolah menengah atas atau madrasah aliyah, pembelajaran sejarah memiliki beban ganda yang harus disinergikan. Di satu sisi, mata pelajaran ini dituntut untuk memenuhi standar kompetensi kognitif berupa pemahaman kronologis, kausalitas, dan faktual terkait peristiwa-peristiwa penting, seperti masa

²³ Kuntowijoyo, *Pengantar Ilmu Sejarah* (Bentang Pustaka, 2013).

kolonialisme dan dinamika perlawanan bangsa Indonesia. Di sisi lain, sejarah mengemban misi afektif yang sangat krusial, yaitu menanamkan rasa nasionalisme, patriotisme, dan penghargaan terhadap pengorbanan para pendahulu bangsa. Menurut penelitian terdahulu mengemukakan bahwa pendidikan sejarah yang bermakna adalah pendidikan yang mampu menjembatani pengalaman empiris masa lalu dengan realitas kehidupan komunal masa kini, sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah dan memproyeksikan langkah masa depan secara lebih komprehensif²⁴. Kegagalan dalam mengorkestrasikan kedua beban ini sering kali bermuara pada alienasi siswa terhadap mata pelajaran sejarah, di mana mereka menganggap sejarah sebagai narasi usang yang terputus dari realitas hidup mereka sehari-hari.

Salah satu urgensi paling fundamental dari pembelajaran sejarah adalah pengembangan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*). Menurut penelitian terdahulu menjelaskan bahwa berpikir secara historis merupakan tindakan kognitif yang sangat kompleks dan sering kali berlawanan dengan intuisi alami manusia. Hal ini dikarenakan proses tersebut menuntut seseorang untuk menanggalkan bias atau prasangka masa kini (*presentism*) dan berupaya sekuat tenaga untuk memahami tindakan serta keputusan aktor-aktor sejarah berdasarkan konteks sosial, budaya, dan politik pada zamannya²⁵. Melalui proses berpikir yang ketat ini, peserta didik diajak untuk menguji keandalan sebuah sumber masa lalu, membandingkan berbagai interpretasi yang saling bertentangan, dan merumuskan argumentasi yang kokoh berdasarkan validitas

²⁴ Hamid Hasan, *Pendidikan Sejarah Indonesia : Isu Dalam Ide Dan Pembelajaran*, 1st ed. (Bandung : Rizqi Press., 2012, 2012).

²⁵ Jannet Van Drie and Carla Van Boxtel, "Historical Reasoning : Towards a Framework for Analyzing Students ' Reasoning about the Past," 2008, 87–110, <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9056-1>.

bukti. Kemampuan analitis ini menjadi sangat esensial di tengah era banjir informasi saat ini, di mana batas antara fakta empiris historis dan fabrikasi informasi untuk kepentingan politis sering kali sengaja dikaburkan. Dengan demikian, kelas sejarah berfungsi sebagai laboratorium sosiokultural yang melatih daya kritis, objektivitas, dan rasionalitas peserta didik.

Namun demikian, realitas praksis pembelajaran sejarah di Indonesia masih sering dihadapkan pada sejumlah problematika klasik yang belum sepenuhnya terurai. Pendekatan instruksional yang bersifat teacher-centered, di mana guru mendominasi ruang fisik kelas melalui metode ceramah satu arah, masih menjadi pemandangan yang mendominasi²⁶. Pendekatan semacam ini secara sistematis cenderung mereduksi keluhuran sejarah menjadi sekadar kompilasi nama tokoh pahlawan, deretan angka tahun, dan lokasi geografis yang harus dihafal secara mekanis menjelang ujian evaluasi akhir. Akibatnya, esensi sejarah sebagai sebuah epik kemanusiaan yang kaya akan nuansa psikologis, negosiasi, dan intrik politik menjadi terdegradasi dan kehilangan daya pikat aslinya. Kondisi kelesuan akademik ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran yang konvensional. Buku teks berbasis kertas acap kali gagal menyajikan visualisasi yang memadai untuk merepresentasikan kompleksitas suatu peristiwa yang epik, sehingga abstraksi sejarah tetap menjadi konsep abu-abu yang sulit diimajinasikan secara presisi oleh arsitektur kognitif peserta didik.

²⁶ Dadang Zenal Mutaqin, Nina Nursilah, and Muhammad Murojab, "Pembelajaran Berpusat Pada Guru (Teacher Center Learning) Pendahuluan," *Istajadda: Jurnal Magister Pendidikan AgamaIslam* 01 (2025): 95–104.

2. Kesadaran Sejarah

Penelitian ini mengadopsi teori kesadaran sejarah yang ditulis oleh Jörn Rüsen dalam bukunya *Theorizing Historical Consciousness* sebagai landasan analisis utama²⁷. Rüsen mendefinisikan kesadaran sejarah bukan sekadar sebagai memori pasif mengenai peristiwa masa lalu, melainkan sebagai sebuah operasi kognitif yang dinamis di mana manusia memaknai pengalaman waktu (*experience of time*) untuk membangun orientasi hidup di masa kini dan masa depan. Secara epistemologis, teori Rüsen menekankan bahwa sejarah berfungsi sebagai instrumen untuk memberikan makna pada perubahan waktu yang dialami manusia. Dalam konteks pendidikan, teori ini sangat relevan karena tidak hanya mengukur apa yang diketahui siswa tentang masa lalu, tetapi juga bagaimana siswa menggunakan pengetahuan tersebut untuk membentuk identitas dan mengambil keputusan moral. Berdasarkan sintesis terhadap teori Jörn Rüsen yang dikontekstualisasikan ke dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah, terdapat empat indikator utama yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat kesadaran sejarah siswa pada materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia:

a. Indikator Tradisional (Stabilitas Nilai)

Indikator pertama ini merujuk pada kemampuan siswa untuk memahami sejarah sebagai upaya menjaga keberlanjutan tradisi dan nilai-nilai masa lalu yang dianggap absolut. Dalam konteks materi kolonialisme, kesadaran tradisional bermanifestasi ketika siswa mampu mengenali dan mengagumi figur pahlawan sebagai simbol identitas bangsa yang tidak

²⁷ Jörn Rüsen, *Theorizing Historical Consciousness*, ed. Peter Seixas (Toronto: University of Toronto Press, 2004).

boleh dilupakan. Siswa memandang narasi perlawanan terhadap kolonialisme sebagai kewajiban moral untuk mempertahankan jati diri bangsa. *AI Video* dalam hal ini berfungsi untuk memperkuat penjelasan sejarah yang sering kali abstrak dalam teks, sehingga nilai-nilai keteladanan dari masa lalu dapat diterima sebagai warisan yang harus dijaga keutuhannya oleh generasi masa kini.

b. Indikator Eksempularis (Pelajaran Moral)

Indikator ini merujuk pada konsep *historia magistra vitae* (sejarah adalah guru kehidupan). Rüsen menjelaskan bahwa pada tahap ini, masa lalu dipahami sebagai kumpulan aturan atau pelajaran moral yang dapat digeneralisasikan untuk memandu tindakan di masa kini. Sinkronisasi dengan materi kolonialisme terjadi ketika siswa mampu memetik nilai-nilai perjuangan (seperti keberanian atau persatuan) sebagai contoh nyata yang harus diterapkan dalam kehidupan mereka saat ini.

c. Indikator Kritis

Rüsen menekankan adanya dekonstruksi terhadap narasi masa lalu yang dianggap mapan atau monolitik. Kesadaran kritis muncul ketika ada ketidaksesuaian antara tradisi dengan realitas masa kini, sehingga manusia mulai mempertanyakan kebenaran sejarah tersebut. Melalui bantuan *AI Video*, siswa didorong untuk melihat detail-detail sejarah dari sudut pandang yang lebih jelas dari pada yang ada pada buku teks, sehingga memicu kemampuan mereka untuk berpikir skeptis dan analitis terhadap ketidakadilan kolonial.

d. Indikator Genetik

Rüsen menekankan adanya dekonstruksi terhadap narasi masa lalu yang dianggap mapan atau monolitik. Kesadaran kritis muncul ketika ada ketidaksesuaian antara sejarah dengan realitas masa kini, sehingga siswa mulai mempertanyakan kebenaran sejarah tersebut. Melalui bantuan AI Video, siswa didorong untuk melihat detail-detail sejarah dari sudut pandang yang lebih jelas dari pada yang ada pada buku teks, sehingga memicu kemampuan mereka untuk berpikir skeptis dan analitis terhadap ketidakadilan kolonial.

Keempat indikator di atas menjadi parameter krusial dalam mengukur efektivitas persepsi *AI Video Veo 3* di MAN 2 Malang. Penggunaan teknologi ini dirancang untuk menyentuh setiap level indikator tersebut secara simultan. Gambaran yang realistis memperkuat indikator tradisional melalui representasi pahlawan yang hidup, mendukung indikator eksemplaris dengan menyajikan narasi pelajaran moral yang kuat, memicu indikator kritis melalui penyajian detail-detail peristiwa yang menggugah nalar, dan menguatkan indikator genetik dengan menampilkan alur perubahan zaman yang imersif. Dengan demikian, pengaplikasian teori Rüsen ini memberikan peta jalan yang jelas bagi peneliti untuk membuktikan bahwa teknologi kecerdasan buatan bukan sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen esensial dalam menumbuhkan kesadaran sejarah yang holistik.

Adanya teori Rüsen mengenai Kesadaran sejarah (*historical consciousness*) juga menempati kedudukan yang sangat esensial dan bertindak sebagai muara akhir dari seluruh proses pendidikan sejarah di institusi formal. Berbeda dengan pemahaman historis yang lebih menitikberatkan pada ranah

kognitif dalam mengurai fakta dan kausalitas empiris, kesadaran sejarah merupakan sebuah orientasi mental dan afektif yang bersifat sangat aktif. Menurut penelitian terdahulu menjelaskan bahwa kesadaran sejarah adalah instrumen kognitif tingkat tinggi yang memungkinkan seorang individu untuk menyintesis hubungan dialektis antara masa lalu, kenyataan hari ini, dan proyeksi masa depan²⁸. Seseorang yang memiliki kesadaran sejarah tidak sekadar mengetahui bahwa sebuah peristiwa telah terjadi, melainkan secara internal merasakan bahwa dirinya merupakan kelanjutan langsung dari rantai peristiwa tersebut. Dengan kata lain, kesadaran sejarah adalah kemampuan hermeneutis untuk merefleksikan pengalaman hidup manusia dari generasi sebelumnya sebagai pedoman dalam merespons berbagai problematika sosial, politik, dan kebudayaan di era kontemporer. Oleh sebab itu, pencapaian tingkat kesadaran ini menjadi indikator utama keberhasilan pendidikan sejarah yang sejati.

Dalam kerangka pembentukan karakter dan identitas nasional, kesadaran sejarah berfungsi sebagai kompas moral yang tak ternilai bagi generasi muda yang tengah mencari jati diri. Menurut penelitian terdahulu menegaskan bahwa identitas sebuah entitas bangsa tidak mungkin lahir dari ruang hampa yang ahistoris, melainkan dikonstruksi secara perlahan melalui kesadaran kolektif terhadap akumulasi pengalaman masa lalu²⁹. Sikap patriotisme, kebanggaan nasional, dan rasa kepemilikan terhadap tanah air sangat bergantung pada seberapa dalam generasi penerus menginternalisasi memori perjuangan para pendahulu mereka. Menurut penelitian terdahulu menguatkan argumentasi ini

²⁸ Pratama et al., "Enhancing Historical Consciousness in History Education through Integrating STEM Approach and Historical Thinking Skill."

²⁹ Agus Susilo, Yusuf Budi, M. Ari Kuwoto, "Pentingnya Kesadaran Sejarah Dalam Membangun Identitas Dan Karakter Bangsa."

dengan membuktikan bahwa interaksi antara kesadaran sejarah dan rasa nasionalisme memiliki korelasi yang sangat determinan³⁰. Peserta didik yang kesadaran sejarahnya tergugah akan memiliki dorongan psikologis untuk berkontribusi secara nyata bagi kemajuan masyarakatnya, karena mereka menyadari bahwa kebebasan dan kenyamanan hidup yang mereka nikmati hari ini adalah produk dari pengorbanan darah dan air mata generasi masa lampau.

Meskipun urgensi kesadaran sejarah ini diakui secara universal sebagai fondasi karakter bangsa, realitas praksis di lapangan sering kali memperlihatkan stagnasi pedagogis yang menghambat internalisasi nilai-nilai tersebut. Menurut penelitian terdahulu menyoroti bahwa salah satu akar permasalahan paling mendasar dalam pendidikan sejarah konvensional adalah kecenderungan para fasilitator pendidikan untuk mereduksi keagungan peristiwa masa lalu menjadi sekadar rentetan memori kognitif yang harus dihafal demi kepentingan ujian formal³¹. Pendekatan mekanis ini memisahkan sejarah dari dimensi emosionalnya, sehingga peristiwa-peristiwa epik pada masa lalu terasa sangat jauh dan terasing dari realitas empiris keseharian peserta didik. Ketidakmampuan ruang kelas tradisional dalam menghadirkan abstraksi sejarah menjadi pengalaman batin yang nyata atau *lived experience* membuat sejarah gagal menjalankan fungsi ontologisnya. Pada titik inilah, peserta didik hanya berada pada level "mengetahui" masa lalu, namun sama sekali belum "menyadari" relevansi masa lalu tersebut terhadap eksistensi kehidupan mereka saat ini.

³⁰ Muhammad Rezky Noor Handy, "Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Historical Awareness Dan Sikap Nasionalisme Peserta Didik," *Prabayaksa: Journal of History Education* 1, no. 1 (2021): 49–54.

³¹ Zachary, Supriatna, and Saripudin, "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah."

Untuk menjebol kebuntuan pedagogis dan mengatasi krisis abstraksi tersebut, diperlukan intervensi strategis melalui eksploitasi teknologi mutakhir, di mana batasan teks statis harus dilampaui. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) berbasis visual menawarkan paradigma baru yang sangat revolusioner dalam upaya merekonstruksi kesadaran sejarah generasi digital. Menurut penelitian terdahulu mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan generatif memiliki kapasitas analitik dan visual yang mampu memanipulasi ruang dan waktu secara komputasional³². Algoritma canggih pada platform AI pengolah video mampu mendekonstruksi narasi teks sejarah yang usang menjadi simulasi audiovisual yang sangat dinamis dan memikat. Proses transposisi dari medium tekstual menuju medium visual-sinematik ini secara drastis menurunkan hambatan kognitif siswa dalam berimajinasi. Saat siswa dapat menyaksikan masa lalu dihidupkan kembali dengan tingkat presisi visual yang tinggi, terjadi perpindahan fokus dari sekadar upaya menghafal logika peristiwa menuju proses asimilasi emosional secara langsung.

Signifikansi penggunaan media visual AI menjadi semakin tidak terbantahkan ketika materi instruksional difokuskan pada episode sejarah yang sarat akan benturan ideologi, asimetri kekuasaan, dan penderitaan sosial, sebagaimana yang tergambar secara nyata dalam historiografi masa kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia. Melalui keandalan generator video AI, dokumentasi arsip yang kaku mengenai eksploitasi ekonomi pada masa tanam paksa atau taktik perang gerilya yang digunakan oleh para pejuang

³² Wuryani and Nugroho, "Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi Dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E)."

lokal dapat dirender menjadi lingkungan visual tiga dimensi yang mengoyak batas empati. Visualisasi penderitaan kaum pribumi di bawah represi kolonial yang dihadirkan secara realistis tidak lagi memberikan ruang bagi siswa untuk bersikap apatis. Sebaliknya, hal ini memicu apa yang disebut sebagai disrupsi afektif; sebuah kondisi di mana siswa merasakan keterkejutan emosional yang memaksa mereka untuk melakukan refleksi moral. Kesadaran sejarah mekar secara maksimal ketika siswa mampu merasakan ketidakadilan masa lalu dan menyadari betapa mahalnyanya harga sebuah kedaulatan, yang kemudian mengkristal menjadi sikap penolakan terhadap segala bentuk neokolonialisme di masa kini.

3. Media Pembelajaran Berbasis AI Vidio Veo 3

Media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) Video Veo 3 merupakan inovasi teknologi pendidikan yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menghasilkan konten video pembelajaran secara otomatis dari teks, gambar, maupun narasi³³. Menurut penelitian terdahulu Pengembangan Media Video Dalam Mata Pelajaran Sejarah media video yang dikembangkan khusus untuk mata pelajaran Sejarah Islam terbukti layak dan efektif dilihat dari hasil validasi materi, media, dan desain serta respon siswa³⁴. Dalam penelitian itu, dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, penerapan sampai evaluasi, di mana komponen validasi ahli materi dan ahli media menjadi tolok ukur kelayakan, serta perhitungan efektivitas menggunakan rata-rata minat belajar siswa sebagai indikator. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa

³³ Pellas, "The Impact of AI-Generated Instructional Videos on Problem-Based Learning in Science Teacher Education."

³⁴ Mukhammad luqman Hakim, "Development of Video Media in the History of Islamic Culture History," *Jurnal Pedagogik* 06, no. 02 (2019): 300–331, <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>.

video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan pemahaman mereka terhadap konsep sejarah Islam yang diajarkan. Temuan ini mendukung bahwa media video bukan hanya alat bantu visual saja, melainkan medium yang mampu memperkaya interaksi belajar-mengajar melalui elemen audio-visual, narasi, dan ilustrasi animatif, sehingga siswa yang sebelumnya kesulitan memahami narasi sejarah yang kompleks atau abstrak menjadi lebih mudah menyerap materi. Penelitian Hakim ini relevan bagi penelitianmu karena memperlihatkan bagaimana video pembelajaran sebagai jenis media modern dapat memfasilitasi pemahaman sejarah; namun penelitianmu berbeda dengan mengkhususkan pada penggunaan AI Video untuk materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, sehingga ada unsur kebaruan dalam penggunaan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan fokus materi serta konteks sekolah yang spesifik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa AI Vidio merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan penyajian materi yang menarik dan informatif. Melalui fitur interaktif dan tampilan visual yang dinamis, media ini tidak hanya memudahkan penyampaian informasi, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik. AI Vidio memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran kontemporer, pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran telah menunjukkan potensi tinggi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kompleks, termasuk materi sejarah. Berdasarkan artikel lain, penerapan AI melalui media seperti

video animasi, chatbots, dan platform interaktif mampu mempersonalisasi pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, serta mendorong kemandirian belajar. Meskipun konteksnya tidak spesifik sejarah, konsep penggunaan AI untuk mengubah teks atau materi menjadi video pembelajaran sangat relevan untuk penelitianmu. Artikel tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis AI dapat divalidasi dan digunakan secara praktis oleh siswa (validasi ahli materi dan media dalam penelitian tersebut menghasilkan skor yang tinggi), serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran visual³⁵.

Berdasarkan kedua referensi tersebut, penelitianmu yang memfokuskan pada AI Video untuk materi sejarah kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia di MAN 2 Malang tetap memiliki ruang kebaruan karena menerapkan teknologi AI Video Veo 3 ke ranah sejarah dengan konteks sekolah menengah, sedangkan penelitian-penelitian yang ada banyak dipakai di materi umum atau subjek non-sejarah.

Media video berbasis AI mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan karena visualisasi sejarah yang lebih hidup dan kontekstual dan media AI tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana belajar aktif yang menstimulasi daya ingat visual siswa³⁶. Dari hal tersebut dapat disebutkan bahwa integrasi AI Video Veo 3 mampu memperkuat aspek visualisasi dalam pembelajaran, dan dalam konteks penelitian ini, persepsinya pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa

³⁵ Septiani Yahya Nurcahyani et al., "Pemanfaatan AI Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Ekonomi," *Jurnal Disrupsi Bisnis* 7, no. 6 (2024): 823–30.

³⁶ Siti Nurjanah and Leny Suryaning Astutik, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas 1 Sekolah Dasar," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 3 (2025): 111–15, <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1671>.

Indonesia di MAN 2 Malang diharapkan dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam dan bermakna.

4. Motivasi

Penelitian ini menggunakan landasan teoretis motivasi *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan secara orisinal oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Teori ini dipilih karena kemampuannya dalam menjelaskan bagaimana faktor eksternal, seperti penggunaan media pembelajaran inovatif AI Video Veo 3, dapat memicu pergeseran regulasi perilaku belajar peserta didik. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi bukanlah sebuah entitas tunggal, melainkan sebuah kontinum yang bergerak dari amotivasi, motivasi ekstrinsik, hingga motivasi intrinsik. Inti dari teori ini adalah adanya tiga kebutuhan psikologis dasar yang harus dipenuhi untuk memicu motivasi yang berkualitas, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*)³⁷. Dalam pembelajaran sejarah, ketika siswa merasa mampu memahami materi yang sulit melalui *Video AI (kompetensi)* dan merasa terlibat dalam proses eksplorasi visual (otonomi), maka motivasi belajar mereka akan tumbuh secara signifikan.

Deci dan Ryan menekankan bahwa motivasi intrinsik yakni dorongan untuk melakukan aktivitas belajar demi kepuasan batin dan rasa ingin tahu adalah level tertinggi dalam proses pendidikan. Namun, dalam materi sejarah yang sering dianggap membosankan, motivasi ekstrinsik melalui stimulasi media AI yang canggih bertindak sebagai katalisator awal. Melalui mekanisme *integrated regulation*, stimulasi dari AI Video tidak hanya berhenti sebagai

³⁷ Richard M Ryan and Edward L Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *University of Rochester* 55, no. 1 (2000): 68–78.

hiburan visual, tetapi diinternalisasi oleh siswa sebagai kebutuhan kognitif untuk memahami identitas bangsanya. Oleh karena itu, penerapan AI Video Veo 3 di MAN 2 Malang diposisikan sebagai instrumen untuk memenuhi kebutuhan siswa yang akan menggerakkan energi psikologis mereka untuk terlibat lebih dalam dalam diskursus kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia. Indikator motivasi belajar yang merujuk pada sintesis pemikiran Deci dan Ryan yang dikembangkan lebih lanjut dalam konteks instruksional. Indikator-indikator sebagai berikut:

a. Atensi dan Ketertarikan (*Interest and Attention*)

Indikator ini merujuk pada kesediaan siswa untuk memberikan perhatian penuh secara spontan terhadap materi yang disajikan. Dalam penggunaan AI Video, indikator ini terlihat dari fokus mata, konsentrasi, dan minimnya gangguan saat visualisasi sejarah diputar. Ketertarikan muncul karena media AI mampu menyajikan kebaruan (*novelty*) yang memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) siswa terhadap kelanjutan narasi sejarah.

b. Ketekunan dan Durasi Tugas (*Persistence and Task Duration*)

Motivasi yang kuat bermanifestasi dalam ketangguhan siswa untuk menyelesaikan tugas atau mengikuti alur pembelajaran meskipun materi tersebut sulit. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan persistensi dalam menganalisis detail-detail perlawanan bangsa yang ditampilkan dalam video, serta tidak mudah merasa jenuh saat proses diskusi mendalam berlangsung.

c. Usaha dan Intensitas (*Effort and Intensity*)

Indikator ini mengukur besarnya energi yang dikeluarkan siswa untuk memahami materi. Hal ini terlihat dari aktifnya siswa dalam bertanya, memberikan tanggapan terhadap visualisasi yang ditampilkan, serta upaya mereka untuk menghubungkan informasi *AI Video* dengan sumber-sumber sejarah tekstual lainnya

d. Efikasi Diri dan Rasa Kompeten (*Self-Efficacy and Competence*)

Sejalan dengan teori SDT, siswa yang termotivasi akan merasa yakin bahwa mereka mampu menguasai materi sejarah. Penggunaan visualisasi *AI* membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak (seperti strategi perang atau sistem ekonomi kolonial) dengan lebih mudah, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berargumen mengenai sejarah.

e. Orientasi Tujuan (*Goal Orientation*)

Siswa memiliki kesadaran terhadap tujuan mengapa mereka harus mempelajari sejarah. Motivasi ini terlihat ketika siswa mulai menyadari bahwa memahami kolonialisme adalah kunci untuk memahami jati diri mereka sebagai warga negara, sehingga aktivitas belajar dilakukan bukan sekadar karena perintah guru, melainkan karena kesadaran akan pentingnya pengetahuan tersebut.

Integrasi antara indikator di atas dengan penggunaan teknologi *AI Video* Veo 3 menciptakan sebuah ekosistem belajar yang adaptif bagi siswa kelas XI di MAN 2 Malang. Motivasi belajar tidak lagi dipandang sebagai hasil dari tekanan akademik, melainkan sebagai respons alami terhadap lingkungan belajar yang menstimulasi indra visual dan nalar secara simultan. Tantangan terbesar

dalam materi kolonialisme adalah siswa tidak melihat kejadian tersebut dan sedikitnya dokumentasi pada masa tersebut yang berakibat membuat siswa membaca buku teks. Dengan kehadiran AI, imajinasi tersebut dihidupkan kembali. Hal ini memicu flow state, sebuah kondisi psikologis di mana siswa begitu terabsorpsi dalam aktivitas belajar sehingga mereka kehilangan rasa lelah atau bosan. Keberadaan motivasi bertindak sebagai determinan mutlak bagi keberhasilan pencapaian tujuan instruksional; secerdas apa pun kapabilitas intelektual yang dimiliki oleh seorang peserta didik, tanpa adanya motivasi yang memadai, proses transformasi pengetahuan tidak akan pernah mencapai titik optimalnya.

Motivasi diklasifikasikan ke dalam dua dimensi fundamental, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik bersumber dari kepuasan batin dan dorongan rasa ingin tahu murni terhadap substansi keilmuan itu sendiri, sementara motivasi ekstrinsik dipantik oleh stimulus dari luar diri, seperti intervensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif, metode pengajaran pendidik yang interaktif, maupun orientasi terhadap pencapaian prestasi. Dalam konteks pendidikan formal, tugas terberat seorang guru sejarah adalah merancang sebuah ekosistem belajar yang mampu merangsang motivasi ekstrinsik sedemikian rupa sehingga seiring berjalannya waktu, stimulasi tersebut dapat terinternalisasi secara utuh menjadi motivasi intrinsik yang permanen di dalam struktur kesadaran peserta didik.

Problematika krisis motivasi belajar sering kali muncul sebagai salah satu hambatan pedagogis yang paling kompleks, sistemik, dan persisten. Pembelajaran sejarah kerap kali terjebak dalam stigma negatif sebagai mata pelajaran yang bersifat statis, kering secara emosional, dan sangat

membosankan. Stigma destruktif ini pada dasarnya bermuara dari pendekatan instruksional konvensional yang terlampaui mendewakan metode ceramah verbal satu arah serta orientasi hafalan mekanis terhadap teks-teks masa lalu. Ketika materi sejarah yang sarat akan intrik, seperti era ekstraktif kolonialisme dan eksploitasi perlawanan bangsa, hanya disajikan melalui narasi monolitik dari buku paket tanpa dukungan representasi visual yang meyakinkan, peserta didik dipastikan akan mengalami disonansi kognitif. Mereka gagal merangkai benang merah relevansi antara rentetan peristiwa yang terjadi berabad-abad lampau dengan realitas empiris kehidupan mereka saat ini. Akibat dari keterputusan konteks ini, motivasi intrinsik siswa gagal terstimulasi, dan pembelajaran sejarah pada akhirnya tereduksi menjadi sekadar beban akademik yang terpaksa dipelajari murni demi memenuhi tuntutan nilai angka pada evaluasi akhir semester, tanpa sekalipun menyisakan jejak kesadaran historis yang bermakna bagi kepribadian mereka.

Krisis motivasi ini menjadi semakin tajam dan mendesak untuk diselesaikan ketika sistem pendidikan dihadapkan pada pergeseran profil demografis peserta didik yang kini sepenuhnya didominasi oleh Generasi Z. Penelitian terdahulu menjelaskan secara rinci bahwa Generasi Z merupakan populasi digital natives (penduduk asli digital) yang seluruh arsitektur kognitif, kebiasaan sosial, dan preferensi belajarnya telah terkalibrasi secara permanen oleh penetrasi teknologi informasi, internet berkecepatan tinggi, serta konsumsi media sosial yang masif sejak usia dini³⁸. Generasi ini memiliki kecenderungan gaya belajar yang sangat bertumpu pada stimulus visual, interaktivitas layar, dan

³⁸ Ira Fatmawati, "Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z," *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 5, no. 1 (2025): 25–39, <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>.

kecepatan pemrosesan multimedia. Oleh karena itu, model pembelajaran sejarah ortodoks yang mengandalkan bahan bacaan teks panjang yang monoton dipastikan sudah tidak lagi relevan, dan secara drastis akan melunturkan tingkat atensi serta motivasi mereka. Motivasi belajar Generasi Z tidak dapat dipicu menggunakan cara-cara pedagogi abad ke-20; mereka secara alamiah menuntut adanya integrasi teknologi mutakhir yang mampu menyajikan pengalaman belajar (*learning experience*) yang imersif, dinamis, dan memiliki kedekatan dengan habituasi konsumsi media digital mereka sehari-hari. Pada titik inilah, rekayasa media pembelajaran modern bertransformasi status dari sekadar opsi pelengkap estetis menjadi sebuah prasyarat mutlak untuk dapat merebut dan mempertahankan atensi belajar mereka.

Untuk merespons tantangan degradasi motivasi pada peserta didik Generasi Z tersebut, intervensi teknologi mutakhir berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) hadir menawarkan jalan keluar pedagogis yang sangat revolusioner. Menurut penelitian terdahulu dalam riset terkininya mengonfirmasi bahwa pemanfaatan teknologi AI generatif sebagai instrumen utama media pembelajaran memiliki korelasi positif yang sangat kuat dan pengaruh yang signifikan terhadap eskalasi motivasi belajar peserta didik ³⁹. Dalam pembelajaran sejarah, teknologi AI khususnya sistem AI pengolah video seperti platform Veo 3 memiliki kapasitas komputasional tanpa preseden untuk mendekonstruksi narasi teks sejarah yang usang menjadi simulasi audiovisual hiper-realistis beresolusi tinggi. Ketika siswa dihadapkan pada tayangan video yang secara presisi merekonstruksi atmosfer mencekam dari kedatangan armada

³⁹ Sifana Alqorana et al., "Integritas Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Digital Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2026): 196–212, <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/sosial.v4i1.1589>.

kapal dagang VOC, atau merender penderitaan sosiologis rakyat pribumi di bawah sistem Cultuurstelsel (Tanam Paksa), media ini secara instan membajak perhatian visual siswa. Stimulus audiovisual yang mendalam ini bertindak sebagai injeksi motivasi ekstrinsik yang luar biasa efektif, yang dengan cepat meruntuhkan dinding kebosanan siswa terhadap mata pelajaran sejarah dan mengubahnya menjadi rasa penasaran intelektual (*intellectual curiosity*) yang membara.

Mekanisme psikologis dari peningkatan motivasi melalui media AI Video ini juga beroperasi melalui penyederhanaan beban kognitif (*cognitive load*) peserta didik. Inovasi pembelajaran menggunakan instrumen Artificial Intelligence mampu mentransformasi ruang kelas menjadi ekosistem yang jauh lebih adaptif terhadap kebutuhan visual siswa. Melalui visualisasi kecerdasan buatan, jurang ruang dan waktu yang selama ini menjadi kelemahan bawaan ilmu sejarah berhasil dijembatani⁴⁰. Ketika peserta didik melihat pergerakan pasukan dan strategi perang perlawanan daerah divisualisasikan dengan grafis tingkat tinggi, otak mereka memproses informasi tersebut melalui secara verbal dan piktorial. Kemudahan dalam mencerna visualisasi ini secara beriringan menurunkan tingkat frustrasi akademik siswa saat mereka harus mempelajari materi sejarah kolonialisme yang notabene sarat akan kompleksitas intrik geopolitik dan detail spasial. Pada saat siswa merasa bahwa materi sejarah ternyata mudah dipahami dan sangat memanjakan mata, tingkat efikasi diri mereka seketika meroket. Peningkatan efikasi diri ini merupakan salah satu prediktor psikologis paling absolut bagi tumbuhnya motivasi belajar yang

⁴⁰ Mustofa Ahmad, "Pengaruh Penerapan Artificial Intelligence Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di MTsN 3 Nganjuk" (Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2025).

konsisten dan berkelanjutan. Video AI generatif tidak hanya menyulap materi sejarah menjadi sesuatu yang terlihat modern dan futuristik bagi Generasi Z, tetapi juga menjadikannya secara epistemologis lebih ramah untuk dianalisis dan diingat.

5. Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia

Materi mengenai kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia menempati kedudukan yang sangat fundamental dalam struktur kurikulum pendidikan sejarah, khususnya pada jenjang kelas XI di tingkat sekolah menengah atas dan madrasah aliyah. Secara konseptual, materi ini tidak dirancang sekadar untuk memberikan rekaman kronologis yang bersifat linier mengenai kapan dan di mana bangsa-bangsa Barat menancapkan hegemoni mereka di Nusantara. Lebih dari itu, materi ini memikul beban filosofis sebagai laboratorium analitis bagi peserta didik untuk membedah anatomi kekerasan struktural, mengeksplorasi strategi bertahan hidup masyarakat lokal, serta memahami akar historis dari konstruksi identitas kebangsaan. Menurut penelitian terdahulu mengemukakan bahwa penanaman kesadaran sejarah melalui materi-materi krusial seperti ini merupakan prasyarat mutlak untuk mencegah alienasi generasi muda dari masa lalunya, sekaligus menjadi tameng ideologis agar bangsa ini tidak mengulangi kealpaan politik dan sosial di masa depan⁴¹.

Pengkajian terhadap fase kolonialisme mengharuskan siswa untuk menggunakan lensa multiperspektif, di mana mereka tidak hanya membaca sejarah dari sudut pandang penakluk (Eurocentric), melainkan secara aktif menggali narasi-narasi penderitaan dan kegigihan perjuangan dari kacamata masyarakat terjajah (Indonesiacentric). Substansi materi kolonialisme pada

⁴¹ Yusran, Dewi, and Tati, "Urgensi Kesadaran Sejarah Bagi Peserta Didik."

dasarnya merangkum proses dehumanisasi dan eksploitasi sistemik yang bersinggungan langsung dengan ketahanan kultural masyarakat bumiputera. Pembahasan mengenai sistem ekonomi ekstraktif, seperti Tanam Paksa (Cultuurstelsel) yang digagas oleh Van den Bosch, hingga kebijakan Pintu Terbuka, memperlihatkan bagaimana infrastruktur kolonial secara metodis menghisap kekayaan alam Nusantara sembari meminggirkan hak asasi manusia. Di sisi lain, terminologi perlawanan bangsa Indonesia bertindak sebagai antitesis langsung terhadap penindasan tersebut. Perlawanan ini bermanifestasi dalam berbagai spektrum, mulai dari perlawanan fisik bersenjata yang dipimpin oleh tokoh-tokoh lokal, ulama, dan bangsawan daerah, hingga bertransformasi menjadi pergerakan diplomasi politik modern di awal abad ke-20.

Untuk kata sejarahnya itu sendiri secara etimologis, istilah sejarah berasal dari bahasa Arab “*syajaratun*” yang berarti pohon kayu, menggambarkan asal-usul, pertumbuhan, dan perkembangan suatu peristiwa layaknya cabang-cabang pohon. Selain itu, terdapat pula istilah “*scientie*” yang memiliki makna serupa dengan “*historia*”, yaitu pengetahuan tentang peristiwa masa lalu⁴². Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan manusia pada masa lampau, beserta hubungan sebab akibat dan perkembangannya dalam berbagai aspek. Pengetahuan tentang sejarah berguna sebagai sumber pengalaman yang dapat dijadikan pedoman untuk kehidupan masa kini serta sebagai arahan dalam mencapai cita-cita di masa depan⁴³. Dalam konteks Pendidikan Sejarah merupakan kajian tentang pengalaman manusia di

⁴² Kuntowijaya, “Metode Penelitian Sejarah,” *Seri Publikasi Pembelajaran* 1, no. April (2021): 1–4.

⁴³ Bagja Sulfemi Wahyu, “Hubungan Persepsi Peserta Didik Tentang Kompetensi Guru Mata Pelajaran Sejarah Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor,” *Jurnal Fascho* 5, no. 2 (2016): 1–18.

masa lampau yang meninggalkan jejak atau peninggalan, baik pada masa lalu maupun masa sekarang⁴⁴.

Dengan demikian, sejarah tidak hanya berfungsi sebagai rekaman peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran dan identitas bangsa. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat memahami proses perkembangan masyarakat, menumbuhkan rasa nasionalisme, serta belajar dari berbagai peristiwa untuk mengambil hikmah dan nilai moral di dalamnya. Oleh karena itu, pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi muda yang kritis, berwawasan luas, dan mampu menghargai perjuangan serta warisan leluhur sebagai dasar dalam menghadapi tantangan masa depan.

Dalam mempelajari sejarah, diperlukan pemahaman terhadap unsur-unsur yang membentuk peristiwa sejarah itu sendiri. Unsur-unsur ini membantu kita melihat suatu peristiwa secara utuh, tidak hanya dari segi waktunya, tetapi juga dari tempat kejadian, tokoh yang terlibat, serta peristiwa yang terjadi. Dengan memahami setiap unsur, kita dapat menafsirkan makna dan keterkaitan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya secara lebih mendalam. Terdapat empat unsur utama dalam sejarah, yaitu⁴⁵:

- a. Waktu, yang menunjukkan kapan peristiwa terjadi.
- b. Ruang, yang menjelaskan di mana peristiwa berlangsung.
- c. Pelaku sejarah, yaitu individu atau kelompok yang terlibat dalam peristiwa.
- d. Peristiwa, yaitu kejadian nyata yang menjadi objek kajian sejarah.

⁴⁴ Titin Ariska Sirnayatin, "Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 3 (2017): 312–21, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>.

⁴⁵ Rachmawati and Andi Suryadi, "Berpikir Kronologis, Sinkronik, Diakronik, Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah," *Deepening of Indonesian History Material PPG in Position, Kemenristekdikti*, no. 1 (2018): 10.

Selain itu ada beberapa ciri dari sejarah yaitu⁴⁶ :

1. Bersifat Unik

Setiap peristiwa sejarah hanya terjadi satu kali dan tidak akan terulang dengan cara yang sama. Misalnya, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945 hanya terjadi sekali dalam sejarah bangsa Indonesia.

2. Bersifat Abadi

Peristiwa sejarah tidak akan berubah atau hilang meskipun waktu terus berjalan. Sejarah akan selalu dikenang dan diingat sebagai bagian dari perjalanan manusia atau bangsa, seperti perjuangan para pahlawan kemerdekaan yang tetap dikenang hingga kini.

3. Bersifat Kausalitas (Sebab Akibat)

Setiap peristiwa sejarah memiliki sebab dan akibat yang saling berkaitan. Tidak ada peristiwa sejarah yang terjadi secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu dan menimbulkan dampak bagi masa sesudahnya.

4. Bersifat Empiris

Sejarah didasarkan pada bukti nyata yang dapat diuji kebenarannya, seperti dokumen, peninggalan arkeologi, foto, atau kesaksian saksi sejarah. Hal ini menjadikan sejarah bersifat ilmiah karena berlandaskan pada fakta yang dapat diverifikasi.

⁴⁶ Paulina Br Simbolon, "Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter," *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 2, no. 1 (2023): 95–101, <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

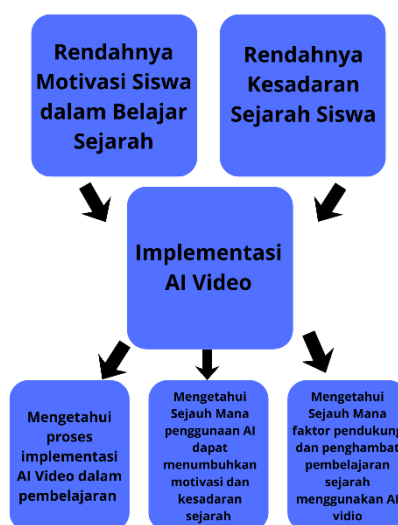
Dalam perspektif Islam, sejarah dipandang sebagai sumber pelajaran dan hikmah bagi manusia agar mampu memahami perjalanan hidup serta kebesaran Allah SWT. Pandangan ini sejalan dengan firman Allah dalam Surah Yusuf ayat 111 :

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya : Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.

Ayat ini menegaskan bahwa kisah-kisah yang terdapat dalam Al-Qur'an yang juga merupakan bagian dari sejarah bukan hanya sekadar cerita masa lalu, tetapi mengandung nilai-nilai pendidikan, moral, dan spiritual. Melalui peristiwa yang dialami umat terdahulu, manusia diajak untuk mengambil ibrah (pelajaran) agar dapat memperbaiki diri, memperkuat keimanan, dan menghindari kesalahan yang sama di masa depan. Dengan demikian, dalam pandangan Islam, sejarah berfungsi sebagai cermin kehidupan yang memberikan petunjuk dan pelajaran berharga bagi manusia yang mau berpikir dan mengambil hikmah dari setiap peristiwa yang terjadi.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

Pada Kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan keterkaitan antara dua permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah di MAN 2 Malang, yaitu rendahnya motivasi dan kesadaran sejarah siswa. Kedua permasalahan tersebut menimbulkan kesenjangan dalam pemahaman sejarah yang seharusnya mampu membangkitkan kesadaran historis dan nilai nasionalisme siswa. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menghadirkan kembali peristiwa masa lalu secara visual, menarik, serta kontekstual salah satunya melalui penerapan AI Video. Masalah pertama yaitu rendahnya motivasi siswa terhadap pembelajaran sejarah sering kali disebabkan oleh penyajian materi yang cenderung monoton, didominasi ceramah, dan minim visualisasi. Berdasarkan terdahulu, disebutkan bahwa media pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan perhatian siswa karena tampilannya lebih interaktif dan menyesuaikan karakteristik peserta didik

generasi digital⁴⁷. Penggunaan media digital yang menampilkan visual dinamis juga meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih dekat dengan materi yang disajikan.

Masalah kedua yaitu kurangnya kesadaran sejarah, di mana sebagian besar peristiwa penting seperti sistem tanam paksa dan perlawanan daerah terjadi sebelum era dokumentasi modern yang membuat kesadaran sejarah siswa belum tumbuh. Penelitian lain menyebutkan bahwa dalam Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan, kecerdasan buatan (AI) memiliki potensi untuk menggantikan keterbatasan sumber visual konvensional melalui pembuatan video dan ilustrasi digital yang realistis⁴⁸. AI dapat mengubah teks naratif menjadi video edukatif yang merepresentasikan peristiwa masa lalu secara kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami alur sejarah dan nilai perjuangan bangsa yang di gunakan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah di sekolah⁴⁹.

⁴⁷ Ayu Eka Meiliawati, "Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas," *Infonika : Jurnal Pendidikan Informatika* 01, no. April (2024): 5–9.

⁴⁸ Yahya Nurcahyani et al., "Pemanfaatan AI Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Ekonomi."

⁴⁹ Yusran, Dewi, and Tati, "Urgensi Kesadaran Sejarah Bagi Peserta Didik."

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan dengan bertumpu pada pendekatan kualitatif (*qualitative approach*). Menurut penelitian terdahulu menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif dirancang secara khusus untuk mengeksplorasi serta menyelami makna yang terbangun dari fenomena sosial atau kemanusiaan melalui data yang bersifat naratif dan analitis, penelitian ini tidak menggunakan kalkulasi angka dan statistik⁵⁰. Pemilihan haluan metodologis ini bukanlah tanpa alasan, melainkan didasarkan pada karakteristik masalah yang sedang diteliti di lapangan. Fokus utama dari studi ini adalah menelisik bagaimana persepsi teknologi Artificial Intelligence (AI) Video, khususnya platform Veo 3, mampu merestrukturisasi dinamika pembelajaran sejarah di dalam kelas. Karena variabel yang dikaji yakni motivasi belajar dan kesadaran sejarah merupakan entitas psikologis, kognitif, dan afektif yang sangat kompleks, pengukurannya tidak dapat direduksi murni menjadi deretan angka. Pendekatan kualitatif memberikan ruang gerak epistemologis bagi peneliti untuk menangkap nuansa emosional dan pergeseran empati peserta didik secara utuh

Adapun jenis penelitian yang diadopsi dalam rancangan ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut penelitian terdahulu menegaskan bahwa desain deskriptif kualitatif beroperasi dengan memosisikan peneliti sebagai instrumen kunci (key instrument) yang bertugas merekam, mengurai, dan melukiskan suatu

⁵⁰ Helaluddin, "Mengenal Lebih Dekat Dengan Pendekatan Fenomenologi : Sebuah Penelitian Kualitatif," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2019): 1–15.

fenomena faktual di lingkungan aslinya secara komprehensif⁵¹. Dalam kerangka penelitian ini, metode deskriptif diaplikasikan untuk merekam secara presisi setiap tahapan intervensi pedagogis pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 2 Malang. Melalui kacamata deskriptif ini, peneliti akan membedah kondisi awal kejenuhan belajar siswa, mengobservasi pergeseran tingkat atensi saat visualisasi sejarah realistis ditayangkan, dan menarasikan bagaimana epos masa lalu tersebut pada akhirnya diinternalisasi menjadi kesadaran sejarah oleh peserta didik.

Penelitian menganalisis kejadian yang merepresentasikan pengalaman nyata dari para subjek penelitian, yaitu siswa kelas XI dan guru mata pelajaran sejarah. Data yang dihimpun nantinya tidak sekadar mengonfirmasi "apakah" media AI Video Veo 3 berhasil menumbuhkan motivasi, melainkan diorientasikan untuk menjawab pertanyaan esensial mengenai "bagaimana" dan "mengapa" stimulus audiovisual tersebut mampu menyentuh sisi terdalam dari kesadaran sejarah siswa. Dengan mengandalkan kedalaman observasi partisipatif serta wawancara yang intensif, hasil akhir dari penelitian deskriptif ini diharapkan mampu menyajikan deskripsi. Pemaparan faktual tersebut pada akhirnya dapat dijadikan rujukan akademis dan praktis bagi upaya pelestarian sejarah bangsa melalui inovasi teknologi kecerdasan buatan di lingkungan madrasah.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kabupaten Malang, yang terletak di Jalan Raya Talok, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara

⁵¹ Wiwin Yuliani, "Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling," *Quanta Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 1–10, <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.

sengaja (purposive) karena MAN 2 Kabupaten Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan terbuka terhadap inovasi media pembelajaran. Selain itu, sekolah ini memiliki mata pelajaran sejarah yang aktif dikembangkan baik dari sisi materi, media, maupun metode penyajiannya. Ketersediaan sarana pendukung seperti proyektor, komputer, dan fasilitas pendukung pembelajaran digital juga menjadikan MAN 2 Kabupaten Malang sebagai tempat yang sesuai untuk menggali informasi persepsi media ajar berupa AI video.

Letak sekolah yang strategis di wilayah Turen memungkinkan peneliti melakukan observasi dan koordinasi secara langsung dengan guru serta peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan secara nyata bagaimana persepsi penggunaan AI video dalam pembelajaran sejarah mampu membantu proses visualisasi materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa-peristiwa sejarah.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan secara langsung sebagai instrumen utama sekaligus pelaksana penelitian. Peneliti terlibat secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga analisis data. Kehadiran peneliti di lapangan diperlukan untuk melakukan observasi, wawancara, serta pengumpulan data yang berkaitan dengan persepsi media pembelajaran AI video pada materi sejarah di MAN 2 Kabupaten Malang. Selama proses penelitian, peneliti menjalin komunikasi dan koordinasi dengan guru mata pelajaran sejarah serta pihak sekolah guna memperoleh izin dan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian.

Peneliti juga berupaya untuk menjaga etika penelitian dengan bersikap sopan, menghormati lingkungan sekolah, serta menjaga kerahasiaan data yang diperoleh dari narasumber. Kehadiran peneliti di lingkungan sekolah tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai fasilitator dalam proses menggali informasi persepsi media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti dapat memahami secara mendalam bagaimana penggunaan AI video dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan materi sejarah serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran sejarah.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian kualitatif ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* (penarikan sampel bertujuan). Artinya, informan tidak dipilih secara acak, melainkan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang dinilai paling mengetahui dan dapat memberikan informasi terdalam mengenai fokus penelitian. Informan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu peneliti menetapkan Ibu Tiwi selaku guru mata pelajaran Sejarah kelas XI MAN 2 Malang sebagai informan kunci. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa beliau merupakan praktisi utama yang secara langsung merencanakan, mengoperasikan, dan mengevaluasi penggunaan AI Video Veo 3 di dalam kelas. Beliau memiliki kapasitas penuh untuk memberikan pandangan (persepsi) terkait faktor pendukung, penghambat, serta efektivitas pedagogis media tersebut. Peneliti mewawancarai 7 (tujuh) orang siswa kelas XI sebagai perwakilan dari populasi kelas. Pemilihan ketujuh siswa ini dilakukan melalui proses penyaringan (screening) berbasis instrumen lembar refleksi. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan AI Video selesai, peneliti membagikan lembar refleksi kepada seluruh siswa. Peneliti kemudian menyeleksi 7 siswa yang memberikan uraian

jawaban refleksi paling komprehensif, kritis, dan representatif (jawaban terbaik). Ketujuh siswa ini dipilih karena dinilai memiliki kemampuan artikulasi yang baik dalam mendeskripsikan perubahan motivasi dan kesadaran sejarah yang mereka alami.

E. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan peneliti selama proses menggali informasi persepsi media pembelajaran AI vidio pada materi sejarah di MAN 2 Kabupaten Malang. Data ini mencakup informasi mengenai proses pelaksanaan pembelajaran, respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut, serta hasil belajar yang tampak selama kegiatan berlangsung. Sumber utama data dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan AI vidio. Guru memberikan informasi mengenai perencanaan, strategi, dan kendala dalam penerapan media ajar, sedangkan peserta didik memberikan data mengenai pengalaman belajar, tingkat pemahaman, dan ketertarikan mereka terhadap materi sejarah setelah menggunakan media tersebut.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data sekunder berupa dokumen pendukung seperti bahan ajar sejarah, hasil evaluasi siswa, serta foto atau catatan lapangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data sekunder ini digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data primer yang diperoleh peneliti di lapangan. Dengan memadukan kedua jenis data tersebut, peneliti dapat memperoleh gambaran yang utuh mengenai efektivitas dan persepsi penggunaan AI vidio dalam membantu visualisasi materi sejarah di MAN 2 Kabupaten Malang.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) karena peneliti sendiri yang secara langsung merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan menganalisis data di lapangan. Sebagai instrumen utama, peneliti berfungsi untuk menentukan fokus penelitian, memilih informan, mengumpulkan data, menilai kualitas data, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil temuan di lapangan. Selain peneliti sebagai instrumen utama, digunakan pula instrumen pendukung untuk membantu proses pengumpulan data, yaitu:

1. Pedoman Observasi

Digunakan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media AI vidio. Pedoman ini mencakup aspek-aspek seperti aktivitas guru, keterlibatan siswa, penggunaan media ajar, serta suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pedoman Wawancara

Digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI. Pertanyaan dalam wawancara meliputi pengalaman dalam menggunakan AI vidio, kendala yang dihadapi, serta persepsi terhadap efektivitas media tersebut dalam membantu visualisasi materi sejarah.

3. Dokumentasi

Instrumen ini berupa catatan lapangan, foto kegiatan pembelajaran, RPP, serta hasil tugas atau evaluasi siswa yang berkaitan dengan penerapan media AI vidio. Data dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Dengan menggunakan kombinasi instrumen tersebut, peneliti dapat memperoleh data yang valid dan komprehensif mengenai proses serta dampak AI video dalam pembelajaran sejarah di MAN 2 Kabupaten Malang.

Tabel 3.1 Observasi Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	Fokus Pengamatan
1	Atensi dan Ketertarikan	Fokus pandangan siswa ke arah media video dan minimnya gangguan aktivitas di luar konteks belajar.
2	Ketekunan	Konsistensi siswa dalam mengikuti alur penceritaan sejarah dari awal hingga akhir durasi video.
3	Usaha dan Intensitas	Inisiatif siswa dalam mencatat detail visual atau menanggapi pertanyaan pemantik saat video dihentikan sejenak.
4	Efikasi Diri	Keberanian dan kelancaran siswa saat diminta menceritakan kembali peristiwa berdasarkan apa yang dilihat.
5	Orientasi Tujuan	Kesungguhan siswa dalam mendiskusikan materi kolonialisme sebagai kebutuhan untuk memahami identitas bangsa.

Tabel 3.2 Observasi Kesadaran Sejarah

No	Indikator Kesadaran Sejarah	Fokus Pengamatan
1	Tradisional	Fokus pandangan siswa ke arah media video dan minimnya gangguan aktivitas di luar konteks belajar.
2	Eksemplaris	Konsistensi siswa dalam mengikuti alur penceritaan sejarah dari awal hingga akhir durasi video.
3	Kritis	Inisiatif siswa dalam mencatat detail visual atau menanggapi pertanyaan

		pemantik saat video dihentikan sejenak.
4	Genetik	Keberanian dan kelancaran siswa saat diminta menceritakan kembali peristiwa berdasarkan apa yang dilihat.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran Sejarah

No	Fokus Pertanyaan	Butir Pertanyaan
1	Persepsi Media	Menurut pengamatan Ibu, bagaimana efektivitas alur penyampaian materi kolonialisme menggunakan media <i>AI Video Veo 3</i> tadi??
2	Respons Motivasi	Apakah Ibu melihat perbedaan signifikan pada antusiasme siswa saat media ini diterapkan dibandingkan dengan metode biasanya?
3	Respons Kesadaran	Apakah menurut Ibu visualisasi tersebut berhasil menumbuhkan empati perjuangan pahlawan dengan lebih baik?
4	Kedalaman Diskusi	Bagaimana penilaian Ibu terhadap kualitas jawaban atau pertanyaan siswa setelah mereka menyaksikan rekonstruksi visual tersebut??
5	Hambatan & Saran	Apa kendala teknis atau kekurangan yang Ibu catat dari praktik mengajar saya menggunakan media AI ini untuk perbaikan ke depannya??

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Siswa

No	Fokus Pertanyaan	Butir Pertanyaan
1	Minat dan Atensi (Motivasi)	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran sejarah menggunakan AI Vidio?
2	Kompetensi (Motivasi)	Apakah pembelajaran menggunakan AI Vidio membuat kamu lebih tertarik mempelajari sejarah?

3	Usaha (Motivasi)	Apakah media AI Vidio membantu kamu memahami peristiwa sejarah lebih mudah?
4	Empati Tradisional (Kesadaran Sejarah)	Saat melihat adegan penderitaan rakyat atau perjuangan pahlawan di video, apa yang paling menyentuh perasaanmu?
5	Pelajaran Eksemplaris (Kesadaran Sejarah)	Inspirasi apa yang bisa kamu ambil dari sosok pahlawan tersebut untuk kehidupanmu sebagai pelajar saat ini?
6	Berpikir Kritis (Kesadaran Sejarah)	Setelah melihat video tadi, apa pendapatmu tentang alasan Belanda menjajah Indonesia yang katanya ingin "menyejahterakan" rakyat?
7	Relevansi / Genetik (Kesadaran Sejarah)	Menurutmu, mengapa kita yang hidup di zaman sekarang tetap harus memahami peristiwa kolonialisme yang terjadi ratusan tahun lalu?

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yang saling melengkapi untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam mengenai persepsi penggunaan AI Vidio dalam pembelajaran sejarah di MAN 2 Kabupaten Malang. Adapun teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik observasi yang digunakan adalah observasi partisipan. Observasi partisipan adalah peneliti terlibat secara ganda dan langsung dengan kegiatan subjek yang sedang diamati⁵². Dalam pelaksanaan observasi di dalam kelas, peneliti dibantu oleh 1 (satu) orang observer tambahan. Pelibatan observer ini bertujuan untuk membantu merekam dan mencatat dinamika kelas, reaksi siswa, serta kendala teknis secara lebih

⁵² Tika Hestiarini Utami, Halimatus Sa, and Faiqatul Munawwarah, "Metode Pengumpulan Data Kualitatif," *Demalogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education* 3, no. 3 (2025): 133–42.

objektif dan menyeluruh saat media AI Video Veo 3 diimplementasikan. Observer dibekali dengan instrumen berupa lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti, sehingga data yang diamati tetap fokus pada indikator motivasi, kesadaran sejarah, dan keterlaksanaan teknis media. Pemilihan observasi partisipan ini didasarkan pada pertimbangan teknis dan pedagogis, di mana peneliti memiliki penguasaan yang lebih komprehensif terhadap alur media kecerdasan buatan tersebut. Selama proses pembelajaran materi Kolonialisme berlangsung, peneliti secara simultan mengamati dan mencatat respons afektif, tingkat atensi, serta dinamika interaksi siswa (motivasi dan kesadaran sejarah) saat visualisasi ditayangkan. Untuk menjaga objektivitas dan memastikan tidak ada momen yang terlewat saat peneliti sedang mengajar, proses observasi ini juga didukung oleh dokumentasi visual dan catatan lapangan (*field notes*) yang direkam sesegera mungkin setelah jam pelajaran usai.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam terhadap guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI. Wawancara dengan guru bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, kendala, dan evaluasi dalam penggunaan AI Vidio. Sedangkan wawancara dengan siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan, pengalaman belajar, serta pengaruh media tersebut terhadap pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman yang telah disiapkan agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar sejarah, foto kegiatan pembelajaran, hasil tugas atau evaluasi siswa, serta catatan lapangan selama proses penelitian berlangsung. Data dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pendukung dan untuk memperkuat hasil temuan penelitian.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Terdapat beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk menilai keabsahan data dalam penelitian kualitatif, yaitu sebagai berikut⁵³:

a. Credibility (Derajat Kepercayaan)

Credibility menggambarkan sejauh mana hasil penelitian dapat dipercaya dan mencerminkan realitas yang sebenarnya. Suatu penelitian dianggap kredibel apabila mampu menampilkan gambaran yang akurat mengenai masalah, situasi, kelompok sosial, maupun pola interaksi yang diteliti, serta memperoleh pengakuan dari para partisipan. Upaya untuk meningkatkan credibility dapat dilakukan dengan memperpanjang waktu penelitian, mengulang proses wawancara dan observasi, melakukan triangulasi untuk mengecek konsistensi data, serta melibatkan partisipan dalam proses verifikasi hasil melalui *member checking*.

b. Transferability (Keteralihan) dan Dependability (Kebergantungan)

- 1) *Transferability* berkaitan dengan sejauh mana temuan penelitian dapat diterapkan pada situasi atau konteks lain yang memiliki

⁵³ Dedi Susanto, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

kesamaan. Hal ini dapat dicapai dengan menyajikan deskripsi penelitian secara mendetail, sistematis, dan komprehensif agar peneliti lain dapat memanfaatkannya sebagai acuan.

- 2) *Dependability* berhubungan dengan tingkat konsistensi hasil penelitian apabila penelitian yang sama dilakukan kembali dengan metode serupa. Untuk menjaga dependabilitas, peneliti perlu mengelola data dengan baik, melakukan audit bersama pembimbing atau rekan sejawat, serta menyerahkan hasil transkrip untuk ditelaah ulang.

c. Confirmability (Kepastian) dan Authenticity (Keaslian)

- 1) *Confirmability* menekankan pentingnya keterbukaan dan transparansi dalam proses penelitian sehingga hasilnya dapat diverifikasi atau dikonfirmasi oleh pihak lain. Hal ini dapat diwujudkan melalui refleksi terhadap temuan, diskusi dengan sejawat (*peer review*), konsultasi dengan pakar, maupun mempresentasikan hasil penelitian untuk mendapatkan umpan balik.
- 2) *Authenticity* mengacu pada orisinalitas penelitian, baik dari sisi data maupun temuan baru yang dihasilkan. Keaslian ini dapat dijaga dengan memastikan bahwa penelitian belum pernah dipublikasikan sebelumnya, membandingkan hasil dengan penelitian terdahulu, mengidentifikasi perbedaan signifikan, serta menonjolkan keunikan dan keunggulan dari penelitian yang dilakukan.

Selain menggunakan triangulasi teknik (menggabungkan data observasi, wawancara, dan refleksi), peneliti juga menerapkan triangulasi penyidik/pengamat (*investigator triangulation*). Hal ini dilakukan dengan

melibatkan 1 (satu) orang observer sejawat selama proses observasi kelas berlangsung. Catatan lapangan dari observer tersebut kemudian dikomparasikan dengan catatan pribadi peneliti untuk menghindari bias subjektivitas dan memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik benar-benar merepresentasikan kondisi nyata di lapangan.

I. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Menurut mereka, proses analisis data melibatkan empat tahap utama yang seringkali berlangsung secara bersamaan dan saling terkait, yaitu⁵⁴

1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Tahap ini merupakan proses mengumpulkan informasi yang relevan dari sumber penelitian, seperti wawancara, observasi, dokumen, atau catatan lapangan. Data yang dikumpulkan harus lengkap dan mendalam untuk memberikan gambaran yang akurat mengenai fenomena yang diteliti.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menyajikannya secara sistematis sehingga lebih mudah dianalisis. Penyajian ini bisa berupa tabel, bagan, diagram, atau narasi yang memudahkan peneliti untuk melihat pola, hubungan, dan tren yang muncul dari data

3. Pereduksian Data (Data Condensation)

⁵⁴ Matthew B Milles and A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*, ed. Sage, 4th ed. (SAGE Publications, 2018).

Tahap ini melibatkan proses merangkum, memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data sehingga menjadi informasi yang lebih ringkas namun tetap mewakili fenomena yang diteliti. Pereduksian data membantu peneliti untuk menyoroti aspek penting dan mempermudah interpretasi hasil.

4. Penarikan Kesimpulan (Conclusion Drawing)

Tahap terakhir adalah membuat interpretasi dan kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan, disajikan, dan direduksi. Kesimpulan ini dapat berupa temuan sementara maupun temuan akhir yang memberikan pemahaman mendalam terhadap masalah penelitian.

Secara keseluruhan, model Miles dan Huberman menekankan bahwa analisis data bukanlah proses linear yang kaku, melainkan bersifat iteratif. Peneliti dapat kembali ke tahap sebelumnya saat menemukan pola baru atau memerlukan klarifikasi, sehingga pemahaman terhadap data terus berkembang selama penelitian berlangsung.

J. Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengikuti beberapa prosedur yang terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu persiapan awal, pelaksanaan di lapangan, dan penyusunan laporan. Penjelasan tiap tahapan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Awal

Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi lapangan untuk menentukan lokasi penelitian yang tepat. Selanjutnya, peneliti berkonsultasi dengan dosen wali mengenai judul penelitian yang akan diajukan. Setelah memperoleh persetujuan dan tanda tangan dosen wali, judul skripsi didaftarkan ke jurusan, dan peneliti mendapatkan dosen pembimbing.

Kemudian, peneliti melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing hingga judul penelitian disetujui. Tahap ini ditutup dengan pengajuan permohonan surat izin observasi pra-lapangan dari fakultas, yang nantinya disampaikan ke sekolah sebagai lokasi penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan di Lapangan

Setelah menerima surat izin dan mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, peneliti kembali ke lokasi penelitian untuk melakukan observasi pra-lapangan. Selanjutnya, peneliti mulai menyusun proposal skripsi dengan menulis latar belakang, landasan teori, serta mengumpulkan referensi yang relevan dengan topik penelitian. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian, seperti daftar pertanyaan wawancara yang ditujukan kepada guru, kepala sekolah, maupun siswa.

3. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap terakhir mencakup pengumpulan seluruh data yang diperoleh di lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian dianalisis, diinterpretasikan, dan disusun menjadi laporan penelitian sesuai pedoman penulisan karya ilmiah di FITK. Pada tahap ini pula, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh selama penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. PAPARAN DATA

1. Profil MAN 2 Malang

Identitas lengkap dari MAN 2 Malang adalah seperti yang terdapat pada tabel di bawah

Tabel 4.1 Identittas Sekolah

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	MAN 2 Malang
2	NPSN	20584237
3	Provinsi	Jawa Timur
4	Kecamatan	KEC. Turen
5	Kelurahan	Turen
6	Jalan	Jl. Mayor Damar No. 35 Pagedangan
7	Kode Pos	65175
8	Telepon	(0341) 823094
9	Daerah	Perkotaan
10	Status Sekolah	Negeri
11	Akreditasi	B
12	No.SK Akreditasi	Kw.13.4/4/PP.00.6/92/2010
13	Tanggal Akreditasi	22-10-2020
14	Luas Tanah/Lahan	6.789 m ²

2. Visi dan Misi

Visi Madrasah

Terwujudnya generasi muslim yang beriman, bertaqwa, memiliki pengetahuan, ketrampilan dan kecerdasan yang tinggi serta menguasai teknologi dan berakhlaqul karimah.

Misi

1. Memaksimalkan layanan edukasi, bimbingan, dan pelatihan yang berpusat pada kebutuhan peserta didik.

2. Mengelola sekaligus mengoptimalkan seluruh aset madrasah, yang mencakup elemen sumber daya manusia, fasilitas pendukung, hingga finansial.
 3. Mendorong keterlibatan aktif masyarakat guna mengakselerasi kualitas pendidikan yang bernapaskan nilai-nilai Islam.
 4. Merawat sinergi dan hubungan baik dengan seluruh elemen masyarakat di sekitar lingkungan sekolah.
3. Kondisi Tenaga Pendidik

Kondisi tenaga pendidik di Man 2 Malang yaitu di sekolah ini terdapat 43 pengajar. Dalam hal ini menyangkut 20 orang berstatus sebagai pegawai negeri sipil dan 23 orang sebagai guru tidak tetap titik sementara itu pada bagian administrasi terdapat 9 tenaga kependidikan yang terdiri atas dua pegawai PNS dan 7 pegawai tidak tetap yang secara keseluruhan jajaran guru staf madrasah Aliyah 2 Malang menunjukkan kompetensi dan profesionalisme yang cukup. Dengan memiliki struktur organisasi guru yang memadai dan sesuai standar seperti adanya kepala sekolah wakil kepala sekolah guru staf tata usaha sudah menjadikan cukup untuk standar institusi pada umumnya

B. Hasil Penelitian

Bagian hasil penelitian ini memaparkan rangkaian data, temuan empiris, serta konstruksi persepsi komprehensif yang diperoleh peneliti selama berada di lokasi penelitian, yakni MAN 2 Malang. Seluruh data kualitatif ini dihimpun secara sistematis melalui teknik observasi partisipatif, studi dokumentasi terhadap iklim akademis madrasah, serta wawancara mendalam kepada informan kunci. Sebelum peneliti mengeksplorasi persepsi inti siswa dan guru mengenai

pemanfaatan AI Video melalui platform Veo 3, peneliti terlebih dahulu memetakan persepsi dan sudut pandang subjek terhadap problematika dasar dalam pembelajaran sejarah konvensional di kelas XI. Langkah ini dinilai sangat krusial guna memahami secara objektif bagaimana orientasi berpikir, tingkat ketertarikan, serta hambatan psikologis siswa dalam mengasimilasi nilai-nilai kesejarahan sebelum adanya intervensi media digital modern.

Berdasarkan hasil penjajakan awal dan pengamatan mendalam terhadap iklim belajar mengajar, ditemukan adanya persepsi kolektif mengenai stagnasi penyampaian materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Model pembelajaran yang masih bersandar pada pendekatan teacher-centered (ceramah) dipersepsikan oleh siswa sebagai aktivitas pasif yang kurang memberikan ruang inkuiri. Kondisi ini berimplikasi langsung pada merosotnya atensi dan fokus kognitif peserta didik selama di kelas. Fenomena ini diperkuat oleh analisis persepsi dari sudut pandang Ibu Tiwi, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Sejarah, melalui wawancara pada tanggal 22 Januari 2026. Beliau mempersepsikan bahwa karakteristik materi sejarah yang padat narasi seringkali menjadi bumerang ketika disampaikan secara monolog, sehingga memicu kejenuhan psikologis pada diri siswa:

Pancen mboten gampang Mas Rizal kalau mau buat anak-anak fokus penuh ke sejarah, apalagi kalau materinya sudah masuk kolonialisme. Sejarah itu kan narasi panjang, kalau saya cuma pakai metode ceramah atau cerita terus di depan, ya lare-lare gampang bosen, ada yang ngantuk, ada yang malah sibuk sendiri. Biasanya ya saya selingi pakai PPT, tak kasih gambar-gambar biar gak sepi banget. Tapi ya tetap saja, gambarnya kan mati, gak gerak. Dadi anak-anak itu kurang bisa ngebayangno suasana zaman perjuangan dulu itu aslinya gimana. Memang tidak mudah Mas Rizal kalau mau buat anak-anak fokus penuh ke sejarah. Sejarah itu kan narasi panjang, kalau saya cuma pakai metode ceramah terus, ya anak-anak mudah bosan. Biasanya saya selingi pakai PPT, saya beri gambar. Tapi tetap saja gambarnya kan mati. Jadi anak-anak kurang bisa membayangkan suasana zaman perjuangan dulu itu aslinya bagaimana.

Sudut pandang pendidik di atas berkorelasi linear dengan persepsi yang berkembang di kalangan siswa. Mayoritas peserta didik mengonstruksikan mata pelajaran sejarah bukan sebagai ruang rekonstruksi masa lalu yang bermakna, melainkan sebagai beban hafalan angka tahun dan nama tokoh yang menjemukan. Persepsi negatif ini terefleksi secara jelas melalui pengakuan jujur salah satu siswa kelas XI, yakni Rafi, yang mengutarakan preferensi serta pandangannya terhadap kedudukan pelajaran sejarah di sekolah:

Jujur ya Mas, kalau saya ditanya pelajaran apa yang paling disukai, ya nomor satu tetep olahraga lah, enak bisa gerak. Terus kedua mungkin saya suka Fiqih atau pelajaran yang banyak praktiknya. Kalau sejarah itu jujur saya taruh urutan belakang Mas, soalnya boseni (membosankan). Isine cuma dengerin cerita perang sama ngafalin tahun-tahun yang banyak banget.

Persepsi yang senada mengenai beratnya beban literasi konvensional juga diutarakan oleh Rina, siswi kelas XI lainnya. Dalam ruang kognitifnya, Rina mempersepsikan media cetak berupa buku teks sejarah sebagai sebuah hambatan psikologis sebelum proses belajar dimulai akibat dominasi teks yang padat tanpa adanya variasi stimulus visual. Ia mengungkapkan aspirasinya terhadap kebutuhan media yang lebih dinamis:

Sejarah itu buku paket kande pol Mas (tebal sekali), isinya tulisan semua. Bacaannya banyak banget jadi bikin kita itu males duluan sebelum mulai belajar. Makanya kalau gak disuruh baca atau mau ada ulangan ya kita gak bakal buka buku sejarah Mas. Luwih enak (lebih enak) kalau ada tontonannya, atau ada video yang jelasin materinya, gak cuma tulisan tok.

Melalui komparasi hasil wawancara di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa posisi mata pelajaran sejarah dalam hierarki preferensi siswa kelas XI MAN 2 Malang berada pada tingkat yang rendah akibat determinasi metode ceramah dan media cetak yang kaku. Rendahnya minat ini berakar dari persepsi siswa yang mengidentikkan sejarah dengan aktivitas menghafal buku teks yang

tebal, yang secara tidak langsung mengikis daya retensi kognitif mereka terhadap materi. Realitas empiris inilah yang mendasari urgensi perubahan paradigma pembelajaran dari sekadar transfer pengetahuan menjadi pengelolaan persepsi berbasis teknologi visual. Menanggapi dinamika perseptual tersebut, peneliti melakukan diskusi lanjutan dengan Ibu Tiwi guna menjajaki ekspektasi dan persepsi beliau terhadap integrasi teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence). Pada pertemuan kedua tanggal 23 Februari 2026, Ibu Tiwi memaparkan persepsi optimisnya bahwa platform AI Video Veo 3 dapat menjadi stimulan visual yang merombak cara pandang siswa terhadap sejarah:

Saya setuju banget kalau pembelajarannya didigitalisasikan, apalagi pakai AI Video kayak Veo 3 itu. Tantangan kita sekarang memang literasinya anak-anak itu rendah banget Mas. Kalau nggak dipancing pakai sesuatu yang visualnya kuat, ya mereka gak bakal dapet apa-apa dari buku paket. Dengan AI ini kan materi kolonialisme yang abstrak itu bisa divisualisasikan. Muga-muga wae (semoga saja) anak-anak dadi luwih semangat dan nggatekake pas materi sejarah diputar di depan kelas nanti.

Hasil observasi peneliti kian mengukuhkan bahwa upaya guru dalam menghidupkan suasana kelas melalui kuis manual atau tebak-tebakan sejarah belum mampu menyentuh level pemahaman bermakna (*meaningful learning*). Aktivitas tersebut dipersepsikan siswa hanya sebagai selingan interaktif sesaat, namun gagal merekonstruksi detail peristiwa masa lalu secara utuh karena keterbatasan media PowerPoint yang bersifat statis. Oleh sebab itu, ekspektasi terhadap pengintegrasian platform Veo 3 diorientasikan untuk merevolusi keterbatasan imajinasi spasial dan temporal siswa dalam mengasimilasi materi kolonialisme secara lebih konkret.

Pada bagian hasil penelitian ini selanjutnya, Guna menguraikan temuan penelitian secara sistematis, komprehensif, dan terarah, maka pada bagian hasil

penelitian ini selanjutnya peneliti akan menyajikan data mendalam yang dikelompokkan secara rigid berdasarkan tiga fokus rumusan masalah utama, yaitu Persepsi siswa kelas XI di MAN 2 Malang terhadap penggunaan platform AI Video Veo 3 dalam proses pembelajaran sejarah, Persepsi subjek mengenai efektivitas AI Video dalam menumbuhkan dimensi motivasi belajar serta kesadaran sejarah dan Analisis faktor pendukung dan faktor penghambat yang memengaruhi jalannya pemanfaatan teknologi AI Video Veo 3 di lingkungan MAN 2 Malang.

1. Persepsi Siswa Kelas XI di MAN 2 Malang dengan Penggunaan AI Veo 3

Tanggapan dan konstruksi pemikiran peserta didik terhadap sebuah inovasi teknologi merupakan parameter utama dalam menilai keberhasilan sebuah pembaruan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengumpulan data di lapangan, diperoleh gambaran komprehensif mengenai bagaimana ragam persepsi yang terbangun di kalangan siswa kelas XI MAN 2 Malang ketika dihadapkan pada pemanfaatan platform AI Video Veo 3 pada mata pelajaran sejarah. Ruang persepsi ini tidak terbentuk secara instan, melainkan lahir dari proses adaptasi teknologi yang dialami langsung oleh siswa sebagai subjek didik, yang kemudian dikomparasikan dengan pengalaman mereka selama mengikuti pola pembelajaran konvensional.

Sebelum peneliti mengeksplorasi secara verbal mengenai dimensi persepsi tersebut melalui wawancara mendalam, peneliti terlebih dahulu melakukan proses penyaringan (screening) yang ketat menggunakan instrumen lembar refleksi pasca-pembelajaran yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas XI. Langkah metodologis ini diambil untuk memetakan kecenderungan jawaban tertulis secara

objektif. Dari hasil pemetaan lembar refleksi tersebut, peneliti menerapkan teknik purposive sampling untuk menyeleksi 7 (tujuh) orang siswa yang memiliki uraian jawaban paling kritis, komprehensif, dan representatif (jawaban terbaik). Ketujuh siswa inilah yang kemudian dijadikan sebagai informan utama dalam sesi wawancara mendalam, guna menguak tabir persepsi psikologis dan kognitif mereka terhadap kehadiran teknologi kecerdasan buatan di dalam kelas.

a. Persepsi AI Video Veo 3 Untuk Media Ajar Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI di MAN 2 Malang

Dimensi persepsi pertama ini menyoroti bagaimana subjek penelitian memandang urgensi, arah perencanaan, serta ekspektasi awal terhadap peralihan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penjajakan awal, guru dan siswa mempersepsikan bahwa materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia merupakan salah satu topik yang paling sulit ditangkap substansinya apabila hanya bersandar pada media statis. Materi ini dipersepsikan "kering" karena penuh dengan rangkaian peristiwa kronologis, deretan angka tahun, dan kompleksitas nama tokoh Barat maupun lokal yang abstrak.

Guna menjembatani problem tersebut, persepsi operasional yang dibangun oleh guru sejarah, Ibu Tiwi, S.Pd., pada koordinasi awal tanggal 22 Januari 2026, berorientasi pada rekonstruksi narasi teks tebal menjadi instruksi teks deskriptif (prompt) yang presisi. Beliau memandang bahwa esensi dasar dari perencanaan media ini adalah menjaga agar visualisasi yang dihasilkan oleh teknologi kecerdasan buatan tetap berada pada koridor akurasi sejarah yang sah, serta mampu mengubah pola belajar yang menjemukan menjadi ruang apresiasi yang edukatif. Dalam wawancara yang dilakukan pada

pertemuan awal tersebut, Ibu Tiwi menjelaskan alasan di balik pentingnya perencanaan media yang matang.

Ngeten nggih Mas Rizal, sing jenenge rencana niku kudu mateng dhisik (Begini ya Mas Rizal, yang namanya rencana itu harus matang dulu). Kita nggak bisa langsung asal kasih video ke anak-anak tanpa tahu tujuannya buat apa. Saya sama jenengan kemarin kan sudah diskusi, materi kolonialisme ini kan luas banget. Jadi di tahap rencana ini, saya bener-bener milih bagian mana yang paling pas buat dijadiin video AI. Yo opo carane (Ya bagaimana caranya) biar narasi yang biasanya bikin ngantuk di buku itu bisa dadi tontonan sing narik kawigaten (bisa jadi tontonan yang menarik perhatian) tapi tetep edukatif. Pokok'e materi sejarah niku mboten angsal melenceng (Pokoknya materi sejarah itu tidak boleh melenceng), harus sesuai fakta meskipun yang bikin itu mesin AI.

Lebih lanjut, perencanaan teknis melibatkan pemilihan platform Veo 3.

Alasan pemilihan Veo 3 dibandingkan platform video generator lainnya adalah kemampuannya dalam menghasilkan kualitas visual yang sangat tinggi dan realistis berdasarkan deskripsi teks yang mendetail. Hal ini sangat penting dalam visualisasi sejarah, karena peneliti ingin menampilkan gambaran kapal-kapal dagang Eropa, benteng-benteng kuno, hingga suasana medan perang perlawanan rakyat secara lebih dramatis agar emosi dan jiwa perjuangan masa lalu dapat dirasakan oleh siswa kelas XI,

Dari sudut pandang teknis, subjek memandang pemilihan platform Veo 3 sebagai keputusan yang sangat tepat. Hal ini didasarkan pada persepsi awal bahwa kualitas visual yang dihasilkan oleh platform generatif ini memiliki tingkat realisme yang sangat tinggi (hiper-realistis). Karakteristik visual yang sinematik ini sangat dibutuhkan untuk memfasilitasi kebutuhan imajinasi spasial-temporal siswa SMA/MA, terutama dalam merekonstruksi detail arsitektur kapal dagang Eropa abad ke-17, bentuk benteng kuno VOC, hingga dramatisasi atmosfer medan pertempuran. Melalui rancangan naskah yang

berbasis penceritaan (storytelling), ekspektasi awal dibentuk agar video berdurasi pendek (3 hingga 5 menit) ini mampu mengunci fokus perhatian siswa sejak menit pertama.

Lebih lanjut, pada koordinasi kedua tanggal 23 Februari 2026, fokus orientasi diarahkan pada kesiapan fasilitas pendukung serta manajemen ekspektasi siswa ketika berinteraksi dengan media di kelas. Ibu Tiwi, S.Pd., mempersepsikan bahwa keberadaan teknologi canggih ini tidak boleh mereduksi peran guru di kelas atau memosisikan siswa sebagai penonton yang pasif. Sebaliknya, beliau memandang video AI sebagai instrumen pemantik diskusi kritis (katalisator inkuiri) yang akan memicu siswa untuk membandingkan temuan visual dengan data otentik di buku paket. Beliau memaparkan strategi tersebut:

Rencana saya nanti, video AI ini bukan cuma diputar terus ditinggal Mas. Saya sudah nyusun rencana di RPP kalau video itu jadi pemicu diskusi (jadi pemicu diskusi). Dadi bocah-bocah tak kon nonton dhisik (Jadi anak-anak saya suruh nonton dulu), baru nanti kita bedah apa yang mereka lihat sama apa yang ada di buku. Sesuai rencana kita wingi (Sesuai rencana kita kemarin), kita harus nyiapin daftar pertanyaan juga buat mereka. Dadi nggih niku Mas, persiapane pancen kudu detail (Jadi ya itu Mas, persiapannya memang harus detail), mulai dari videonya sendiri sampe opo sing bakale dilakoni bocah-bocah (sampai apa yang bakal dilakukan anak-anak) setelah nonton videonya nanti.

Rangkaian data di atas membuktikan bahwa seluruh persiapan konseptual dirancang untuk mengelola persepsi awal siswa. Dengan mempersiapkan instrumen observasi serta durasi video yang proporsional, subjek didik diorientasikan untuk mengalami transisi cara belajar: dari yang semula menganggap sejarah sebagai kewajiban menghafal narasi kaku, menjadi sebuah aktivitas mengamati representasi masa lalu yang logis dan

menarik. Selain persiapan media dan materi, perencanaan juga mencakup penyiapan instrumen observasi untuk melihat bagaimana reaksi siswa saat video diterapkan. Peneliti menyiapkan catatan lapangan untuk merekam perubahan suasana kelas, tingkat keaktifan siswa, hingga kendala-kendala yang mungkin muncul secara tidak terduga. Perencanaan ini juga mempertimbangkan durasi video yang dihasilkan. Berdasarkan diskusi, disepakati bahwa video yang diproduksi melalui Veo 3 tidak boleh terlalu panjang, sekitar 3 hingga 5 menit saja per fragmen peristiwa, agar konsentrasi siswa tetap terjaga dan masih ada sisa waktu yang cukup untuk sesi diskusi mendalam.

Secara keseluruhan, Peneliti harus melakukan beberapa kali percobaan untuk mendapatkan hasil visual yang benar-benar mewakili suasana kolonialisme abad ke-17 hingga ke-19. Perencanaan yang holistik ini menjadi bukti bahwa implementasi AI Video Veo 3 bukan sekadar tren penggunaan teknologi semata, melainkan sebuah upaya yang terstruktur untuk merevitalisasi metode pembelajaran sejarah agar lebih relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik di era digital.

- b. Persepsi Siswa terhadap Dinamika Pembelajaran dan Visualisasi Nyata AI Video Veo 3 di Dalam Kelas



Gambar 4.1 Pelaksanaan di Kelas

Dimensi persepsi kedua berfokus pada apa yang dirasakan, dilihat, dan dialami secara aktual oleh siswa ketika media AI Video Veo 3 dioperasikan di dalam ruang kelas pada pertengahan bulan Maret 2026. Sesi penayangan visual ini memicu reorganisasi total terhadap cara pandang siswa mengenai materi kolonialisme, sekaligus memunculkan tanggapan langsung mengenai kualitas teknologi serta kendala infrastruktur yang melingkupinya. Tahap pelaksanaan merupakan aktualisasi dari seluruh rancangan yang telah disusun oleh peneliti bersama guru pengampu mata pelajaran sejarah. Pada tahap ini, media AI Video Veo 3 diujicobakan secara langsung di dalam ruang kelas untuk melihat bagaimana respons nyata dari peserta didik, serta bagaimana dinamika interaksi yang terbangun ketika teknologi kecerdasan buatan mengambil peran sebagai medium penyampai narasi masa lalu.

Berdasarkan catatan lapangan peneliti, proses pelaksanaan ini dilakukan di kelas XI pada pertengahan bulan Maret 2026. Sebelum pembelajaran ini dimulai, Ibu Tiwi terlebih dahulu melakukan kegiatan apersepsi untuk memancing ingatan siswa mengenai materi minggu sebelumnya. Beliau kemudian memberikan instruksi awal (pratonton) agar para siswa tidak hanya memposisikan diri sebagai penonton pasif, melainkan harus mengamati

elemen-elemen spesifik dalam video, seperti kondisi masyarakat pribumi saat sistem monopoli diterapkan, serta bagaimana bentuk persenjataan yang digunakan saat perlawanan daerah terjadi.

Namun, realitas pelaksanaan di lapangan tidak selalu berjalan mulus sesuai dengan skenario di atas kertas. Namun, dinamika di lapangan menunjukkan adanya gap antara ekspektasi teknologi canggih dengan realitas prasarana madrasah. Ketiadaan fasilitas Smart TV dan keterbatasan unit proyektor LCD yang normal memaksa guru melakukan adaptasi logistik yang cukup menyita waktu di awal sesi. Ibu Tiwi mengisahkan persepsi kerepotan fisik yang dialaminya demi memenuhi hak visual siswa:

Pas dinten H implementasi niku, kulo kedah lari-lari riying nang gudang Mas. Soale kelas sing tak ajar pas iku proyektore gak iso murup (tidak bisa menyala). Dadi ya ngoten, kudu sabar rebutan kalih guru sanese (harus sabar berebut dengan guru lain). Kadang ya sing bikin capek itu persiapan nyolok-nyolok kabel sama nyari proyektornya ini lho. Tapi nggih tetep semangat kulo, sing penting arek-arek mengko iso nonton videone (tapi ya saya tetap semangat, yang penting anak-anak nanti bisa menonton videonya).

Setelah kendala teknis teratasi dan proyektor berhasil memancarkan visual ke papan tulis, Ibu Tiwi mulai memutar video sejarah yang telah digenerate menggunakan Veo 3. Tayangan berdurasi sekitar lima menit tersebut menampilkan visualisasi hiper-realistis mengenai kedatangan armada kapal Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di pelabuhan Nusantara, dilanjutkan dengan cuplikan visual penderitaan rakyat pada masa Cultuurstelsel (Tanam Paksa), dan berpuncak pada atmosfer heroik Perang Diponegoro.

Peneliti melakukan observasi non-partisipan dari belakang kelas untuk merekam reaksi siswa. Hasil pengamatan menunjukkan adanya pergeseran atmosfer kelas yang sangat drastis. Jika pada pertemuan sebelumnya (yang menggunakan metode ceramah) banyak siswa yang terlihat meletakkan kepala di atas meja atau sibuk sendiri, kali ini pandangan mayoritas

siswa terkunci pada layar. Detail visual yang dihasilkan oleh AI, seperti asap mesiu di medan pertempuran hingga ekspresi lelah para pekerja paksa, seolah menghapus batasan waktu dan membawa siswa menyaksikan langsung kepingan sejarah tersebut.

Bagi guru, perubahan respons sensorik siswa ini memberikan persepsi kemudahan pedagogis yang sangat signifikan. Beban instruksional guru dalam mendeskripsikan situasi masa lalu yang abstrak dan berjarak ratusan tahun menjadi jauh lebih efisien karena ditopang oleh media penengah yang andal. Ibu Tiwi memberikan tanggapannya pasca-pembelajaran:

Pancen beda tenan Mas Rizal (Memang beda sekali Mas Rizal). Biasane arek-arek iku lek jam awan (biasanya anak-anak itu kalau jam siang) sudah mulai kriyep-kriyep ngantuk. Apalagi kalau saya sudah ngomongin perjanjian-perjanjian sama tahun penjajahan. Tapi pas video AI-ne diputer, kabeh podo melongo nggatekake (semua pada terbengong memperhatikan), matane fokus nang layar. Kulo minangka guru ya melu seneng (saya sebagai guru ya ikut senang), luwih enteng (lebih ringan) nerangno bacute karena mereka sudah punya gambaran kasarnya di kepala.

Tanggapan yang selaras dan sarat akan antusiasme terekam dari ruang persepsi siswa. Rafi, informan siswa yang sebelumnya menempatkan mata pelajaran sejarah pada daftar paling bawah karena faktor kebosanan, mengonstruksikan pengalaman menonton video AI sebagai sebuah disrupsi visual yang sangat keren (mbois). Penggabungan elemen visual beresolusi tinggi dengan audio yang dinamis terbukti mampu meruntuhkan kejenuhan kognitif siswa:

Asli Mas, kaget kulo. Biasane lek sejarah kan gurune sing maju terus nerangno (Biasanya kalau sejarah kan gurunya yang maju terus menerangkan) pakai PPT yang gambarnya cuma foto pahlawan hitam putih. Iki moro-moro ono video koyok film ngono (Ini tiba-tiba ada video seperti film begitu). Kelihatan jelas kapal-kapale Londo pas teko nang pelabuhan, terus suasanane perang. Luwih mbois (lebih keren) dan luwih nyantol nang utek (lebih menempel di otak) ketimbang moco tulisan tok.

Dari kacamata fenomenologi, ungkapan "luwih mbois dan luwih nyantol nang utek" mengindikasikan bahwa media AI Video Veo 3 berhasil memfasilitasi kebutuhan gaya belajar Generasi Z yang bercorak audio-visual. Keberhasilan visualisasi ini berdampak pada jalannya fase diskusi interaktif setelah video dijeda. Karena siswa telah memiliki basis gambaran visual yang konkret di kepalanya, mereka mempersepsikan diri mereka lebih siap dan berani untuk mengacungkan tangan. Pertanyaan dan komentar yang mengemuka dari siswa berkembang menjadi lebih kritis, analitis, dan beralih dari sekadar ingatan faktual dasar (kapan) menuju penalaran kausalitas sejarah yang mendalam (mengapa).

Berdasarkan persepsi siswa di kelas Pelaksanaan di kelas XI ini membuktikan bahwa kehadiran AI Video bukan sekadar sebagai alat hiburan visual (gimmick), melainkan berfungsi sebagai katalisator kognitif. Teknologi Veo 3 berhasil mengejawantahkan teks-teks sejarah kolonial yang kaku ke dalam format medium yang paling relevan dengan gaya belajar Generasi Z, yaitu pembelajaran berbasis audio-visual. Meskipun terdapat hambatan minor terkait fasilitas proyektor di awal pelaksanaan, secara keseluruhan, proses integrasi teknologi pada tahap ini berjalan dengan tingkat efektivitas partisipasi siswa yang sangat memuaskan.

c. Persepsi Evaluatif Siswa terhadap Dampak AI Video Veo 3 dalam Menumbuhkan Motivasi dan Kesadaran Sejarah

Dimensi persepsi ketiga berfokus pada hasil penilaian autentik mengenai sejauh mana intervensi media berbasis kecerdasan buatan ini mampu

menumbuhkan perubahan perilaku afektif (motivasi) dan orientasi nilai (kesadaran sejarah). Proses evaluasi ini dijalankan melalui instrumen Lembar Refleksi Terbuka (Open-ended Reflection) yang dianalisis secara kualitatif, dikombinasikan dengan pengamatan mendalam selama pengerjaan tugas tertulis tersebut. Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini, evaluasi pembelajaran tidak diorientasikan pada pencapaian angka atau tes pilihan ganda (kuantitatif), melainkan menggunakan pendekatan evaluasi autentik berupa Lembar Refleksi Terbuka. Evaluasi ini berisi instrumen soal uraian berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang dirancang khusus untuk mengukur indikator kesadaran sejarah siswa (empati, pelajaran moral, nalar kritis, dan relevansi masa kini) setelah mereka menyaksikan tayangan AI Video Veo 3. Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan indikator *Self-Determination Theory* dan sesuai indikator teori kesadaran sejarah Jörn Rüsen. Melalui soal uraian ini, siswa dituntut untuk merekonstruksi pemahamannya ke dalam bentuk narasi tertulis yang mendalam, sehingga peneliti dapat menangkap makna afektif dan pergeseran paradigma siswa terhadap materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia.



Gambar 4.2 Lembar Refleksi Terbuka

Berdasarkan komparasi data pasca-implementasi, siswa dan guru mempersepsikan bahwa penggunaan AI Video Veo 3 secara nyata telah mengubah paradigma belajar sejarah dari aktivitas menghafal menjadi pemahaman bermakna. Guru merasakan adanya reduksi beban instruksional yang signifikan karena konsep-konsep dasar materi kolonialisme telah terasimilasi dengan baik di dalam memori jangka panjang siswa. Tahapan terakhir dalam sebuah siklus penerapan media pembelajaran adalah evaluasi. Tahap ini dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan teknologi AI Video melalui platform Veo 3 dalam persepsi subjek untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Di MAN 2 Malang, proses evaluasi tidak hanya dilakukan melalui soal yang tertera di atas tetapi juga berupa pengamatan dan wawancara terhadap siswa tenaga pendidik selama pengerjaan soal.

Berdasarkan data yang dihimpun melalui wawancara dan observasi pasca-implementasi, hasil evaluasi menunjukkan tren yang sangat positif. Temuan paling mendasar yang diamati oleh peneliti adalah terjadinya peningkatan daya komprehensi (pemahaman) peserta didik secara signifikan terhadap materi sejarah kolonialisme. Sebelum menggunakan media AI, siswa cenderung terjebak pada proses menghafal teks secara mekanis tanpa memahami konteks peristiwanya. Namun, setelah diintervensi menggunakan visualisasi dari Veo 3, siswa mampu merekonstruksi alur sejarah tersebut dengan bahasa mereka sendiri.

Hal ini dikonfirmasi langsung oleh Ibu Tiwi dalam sesi wawancara evaluasi Beliau mengungkapkan rasa leganya karena media ini secara nyata telah meringankan beban mengajarnya, terutama dalam hal menanamkan konsep dasar sebelum melangkah ke materi yang lebih kompleks. Ibu Tiwi memaparkan:

Alhamdulillah Mas Rizal, pas evaluasi wingi (kemarin) kelihatan banget bedanya. Waktu tak pancing pertanyaan atau pas ngerjain soal latihan, arek-arek sing maune (anak-anak yang awalnya) pasif iku saiki iso (sekarang bisa) njawab pakai bahasanya sendiri. Kulo minangka guru ya krasa luwih enteng (Saya sebagai guru ya merasa lebih ringan). Lek (kalau) mau masuk ke materi perlawanan daerah selanjutnya, kulo mboten perlu (saya tidak perlu) ngulang dari nol lagi nerangin betapa kejamnya penjajah. Konsep dasar iku wes nyantol nang uteke arek-arek (Konsep dasar itu sudah menempel di otak anak-anak) gara-gara nonton video wingi.

Pernyataan Ibu Tiwi di atas mengindikasikan bahwa Veo 3 berhasil menciptakan sebuah jembatan kognitif. Ketika abstraksi mengenai penderitaan rakyat pada masa penjajahan dan heroisme tokoh-tokoh perlawanan telah divisualisasikan dengan apik oleh AI, guru tidak perlu lagi menghabiskan banyak durasi jam pelajaran untuk mendeskripsikan ulang latar belakang peristiwa. Waktu yang tersisa di kelas akhirnya dapat dialokasikan untuk kegiatan yang memacu Higher Order Thinking Skills (HOTS), seperti analisis komparatif mengenai strategi perlawanan di berbagai daerah.

Dari sudut pandang peserta didik, hasil evaluasi juga memperlihatkan adanya penurunan tingkat kecemasan akademik saat menghadapi materi sejarah. Mata pelajaran yang sebelumnya identik dengan "beban hafalan buku tebal", perlahan mulai dipandang sebagai narasi masa lalu yang logis dan saling berkesinambungan. Rafi, salah satu siswa kelas XI, membagikan pandangannya mengenai dampak video tersebut terhadap cara belajarnya:

Luwih penak Mas saiki (Lebih enak Mas sekarang). Lek pas ulangan atau ditanya Bu Tiwi, kulo gak perlu ngafal mati (saya tidak perlu menghafal buta) buku paket. Karena pas ngerjain soal, sing kebayang (yang terbayang) itu adegan di videonya. Kayak oh, bentuke kapal VOC iku ngene (bentuknya kapal VOC itu begini), terus pahlawane perange pake senjata iki (pahlawannya perangnya pakai senjata ini). Dadi luwih gampang paham alur ceritanya tanpa harus baca teks sing muwbulet (teks yang berbelit-belit).

Selain pemahaman kognitif, evaluasi dari segi afektif juga menunjukkan perkembangan. Peneliti mencatat adanya peningkatan rasa empati kesejarahan di kalangan siswa. Melalui visualisasi wajah-wajah rakyat pribumi yang bekerja paksa yang di-generate oleh kecerdasan buatan, siswa kelas XI MAN 2 Malang tidak lagi melihat sejarah kolonialisme sekadar sebagai angka tahun di atas kertas, melainkan sebagai tragedi kemanusiaan riil yang pernah menimpa bangsa Indonesia. Sentuhan emosional inilah yang seringkali gagal disampaikan oleh buku teks konvensional, namun berhasil difasilitasi oleh media AI Video.

Secara keseluruhan, tahapan evaluasi dalam implementasi Secara menyeluruh, persepsi kolektif yang terbentuk di MAN 2 Malang menegaskan bahwa platform AI Video Veo 3 memiliki kelayakan yang sangat tinggi untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum sejarah secara berkelanjutan. Teknologi ini terbukti andal dalam menyelaraskan antara kebutuhan visual Generasi Z dengan tuntutan pemahaman materi sejarah yang kompleks. Meskipun demikian, subjek penelitian memberikan catatan evaluatif bahwa akurasi rekayasa teks (prompting) harus tetap dikontrol secara ketat oleh guru sejarah, agar visualisasi yang disajikan terhindar dari risiko halusinasi sistem dan tetap berpijak pada kebenaran fakta historis yang otentik.

2. Persepsi Terhadap AI Video Veo 3 dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar dan Kesadaran Sejarah Peserta Didik

Untuk menjawab rumusan masalah kedua mengenai bagaimana persepsi subjek terhadap penggunaan AI Video Veo 3 dalam menumbuhkan motivasi dan kesadaran sejarah (historical consciousness), peneliti melakukan analisis mendalam terhadap data fenomenologis yang diperoleh dari hasil wawancara dengan peserta didik serta konfirmasi observasional dari guru mata pelajaran sejarah. Ruang persepsi ini sangat esensial untuk dibedah karena efektivitas sebuah inovasi media tidak hanya diukur dari kecanggihan teknologinya, melainkan dari bagaimana teknologi tersebut dirasakan, dimaknai, dan diinternalisasi oleh siswa dalam merombak orientasi belajar mereka. Pemaparan analisis persepsi ini diklasifikasikan ke dalam dua variabel utama yang dikomparasikan dengan indikator teoretis yang relevan.

a. Persepsi Siswa terhadap Dampak AI Video Veo 3 pada Pertumbuhan Motivasi Belajar

Pertumbuhan motivasi belajar diukur menggunakan indikator Self-Determination Theory yang mencakup aspek atensi, ketertarikan, usaha, dan efikasi diri (rasa mampu)⁵⁵. Berdasarkan hasil penggalan persepsi di lapangan, temuan menunjukkan adanya lonjakan motivasi yang sangat tajam pada diri siswa setelah mereka berinteraksi dengan media AI. Pada aspek atensi dan ketertarikan intrinsik, siswa mempersepsikan tayangan visual hiper-realistis dari platform Veo 3 sebagai pendobrak (icebreaker) atas kebuntuan dan kejenuhan akademik. Dominasi teks yang sebelumnya dianggap sebagai

⁵⁵ Ryan and Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being."

pemicu kantuk, kini tergantikan oleh narasi visual yang sinematik. Perubahan persepsi emosional ini secara jujur diungkapkan oleh Siswa AA dalam kutipan wawancara berikut:

Niku biasanya kalau sejarah itu saya sering ngantuk Pak karena materinya cuma baca buku teks yang tebal. Tapi pas Bapak menayangkan video AI tadi, rasanya kayak nonton film bioskop. Saya jadi penasaran tokoh ini nanti nasibnya gimana yo, jadi saya perhatikan terus dari awal sampai akhir.

Pernyataan Siswa AA mengindikasikan bahwa AI Video Veo 3 berhasil mengubah persepsi siswa terhadap posisi mata pelajaran sejarah, dari yang semula dianggap sebagai "kewajiban membaca yang melelahkan" menjadi sebuah "pengalaman sinematik yang memancing rasa ingin tahu". Lebih lanjut, pertumbuhan motivasi ini juga menyentuh aspek efikasi diri (self-efficacy). Siswa merasa tingkat kompetensi dan kepercayaan diri mereka meningkat pesat karena dibantu oleh visualisasi spasial. Hal ini secara gamblang disoroti oleh Siswa MR ketika merefleksikan persepsinya terhadap materi yang rumit:

Kalau dulu disuruh bayangkan taktik gerilya Pangeran Diponegoro itu susah banget, bingung posisinya gimana. Tapi karena di video tadi kelihatan jelas kondisi medannya, saya jadi jauh lebih paham. Kalau sekarang disuruh maju ke depan buat cerita ulang, insyaallah saya berani dan bisa.

Persepsi Siswa MR membuktikan bahwa media kecerdasan buatan tidak sekadar menyuapi siswa dengan gambar, tetapi berfungsi sebagai jembatan kognitif (cognitive bridge) yang memperkuat keyakinan diri siswa. Konfirmasi atas tumbuhnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik ini juga divalidasi oleh pandangan Guru Mata Pelajaran Sejarah, Ibu Tiwi, S.Pd., yang bertindak sebagai pengamat (observer) selama proses intervensi media berlangsung di kelas:

Saya mengamati anak-anak yang biasanya pasif atau suka ngobrol sendiri di belakang, tadi matanya banyak yang fokus semua ke layar. Ada yang baru sing membuat mereka tertarik. Intensitas mereka bertanya setelah video selesai juga jauh lebih hidup dari biasanya.

Temuan dari hasil wawancara di atas diperkuat dan diselaraskan oleh catatan observasi triangulasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung di kelas XI MAN 2 Malang. Berdasarkan pengamatan fenomena kelas, saat media AI Video Veo 3 mulai memancarkan proyeksi visualnya, persepsi kolektif siswa yang semula diwarnai oleh kasak-kusuk ketidakpedulian langsung bertransformasi menjadi ruang atensi yang sangat kondusif. Pandangan mata seluruh peserta didik terkunci sepenuhnya pada representasi hiper-realistis mengenai kondisi sosiologis masa kolonial. Peneliti mengamati adanya perubahan ekspresi wajah siswa seperti tatapan mata yang tertuju pada layar dan gestur tubuh yang condong ke depan yang menunjukkan rasa takjub dan ketertarikan emosional yang tinggi. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya yang menggunakan metode konvensional di mana beberapa siswa tampak mengantuk atau memainkan alat tulis, kehadiran stimulus audiovisual berbasis kecerdasan buatan ini terbukti berhasil merebut dan mempertahankan atensi peserta didik secara penuh dari awal hingga akhir tayangan.

b. Persepsi Siswa terhadap Efektivitas AI Video dalam Menumbuhkan Kesadaran Sejarah

Selain motivasi, eskalasi kesadaran sejarah siswa dianalisis menggunakan empat tipologi Jörn Rüsen: tradisional (empati), eksemplaris (moral), kritis, dan genetik (relevansi). Data kualitatif yang terhimpun menunjukkan bahwa siswa mempersepsikan stimulus visual AI bukan hanya

sebagai saluran transfer informasi kognitif (transfer of knowledge), melainkan sebagai medium yang berhasil menembus dan mengoyak kesadaran afektif mereka. Pada level kesadaran tradisional dan eksemplaris, representasi visual penderitaan rakyat pribumi di bawah sistem kolonial dipersepsikan secara mendalam sehingga memicu letupan reaksi emosional berupa historical empathy (empati sejarah). Proses internalisasi rasa iba dan kebanggaan moral ini dipaparkan secara reflektif oleh Siswa NZ:

Pas lihat ndelok niku Pak Tanam Paksa, rasanya kasihan dan agak marah. Kelihatan banget rakyat kita dulu kurus-kurus dan disiksa. Dari situ saya sadar betapa hebatnya kesabaran dan perjuangan pahlawan zaman dulu. Semangat pantang menyerah mereka itu yang bikin saya terinspirasi buat nggak gampang mengeluh soal tugas sekolah.

Kutipan di atas menunjukkan bagaimana siswa mampu memproyeksikan nilai-nilai moral masa lalu ke dalam laku kehidupannya saat ini (kesadaran eksemplaris). Lebih jauh lagi, pada level kesadaran kritis dan genetik, pemanfaatan AI Video terbukti mampu menstimulasi kemampuan perseptual siswa dalam mendekonstruksi narasi sejarah (mitos penjajah) dan memahami relevansinya dengan realitas kebangsaan kontemporer. Pemahaman tingkat tinggi ini diutarakan secara artikulatif dan kritis oleh Siswa RF:

Video tadi bikin saya mikir kritis, Kak. Belanda dulu bilangny mau bikin kita sejahtera lewat politik etis atau peradaban, tapi di video kelihatan jelas niat aslinya cuma mengurus kekayaan alam kita. Makanya, kemerdekaan yang kita rasakan sekarang di MAN 2 ini mahal banget harganya. Kita belajar nyaman sekarang karena darah mereka dulu, jadi kita nggak boleh menyia-nyiakan kemerdekaan ini.

Korelasi linear antara pengakuan lisan dengan realitas interaksi di lapangan juga terekam jelas pada aspek perkembangan orientasi kesadaran

sejarah peserta didik. Melalui pengamatan sistematis, rekonstruksi masa lalu yang ditayangkan oleh Veo 3 dipersepsikan oleh siswa sebagai pengalaman empiris, yang secara efektif mencegah sejarah berhenti pada level hafalan kognitif yang steril. Peneliti mencatat adanya penyerapan nilai yang sangat kuat saat siswa menyaksikan visualisasi dampak sosio-ekonomi era kolonial. Suasana transisi emosional ini tervalidasi dari ekspresi wajah siswa yang mendadak khidmat, hening, dan penuh empati saat mencermati fragmen-fragmen penderitaan dalam video.

Manifestasi dari kedalaman persepsi sejarah ini mencapai titik puncaknya pada saat sesi aktivitas diskusi kelompok diaktifkan pasca-penayangan video. Berdasarkan catatan lapangan, terdapat lonjakan kualitas argumentasi siswa yang sangat tajam; mereka tidak lagi membahas sejarah secara tekstual, melainkan secara spontan mampu menarik benang merah relevansi historis. Siswa secara kritis mampu mengorelasikan pola taktik "adu domba" (*divide et impera*) di masa kompeni dengan urgensi merawat kohesi sosial serta bahaya misinformasi yang memecah belah persatuan bangsa di era digital saat ini. Kemampuan penalaran analogis ini membuktikan bahwa memori kolektif yang dikonstruksi melalui stimulus AI tidak sekadar menjejalkan materi, tetapi berhasil mengasah kepekaan orientasi ruang dan waktu siswa.

Pada tahap akhir evaluasi persepsi, komitmen moral tersebut didokumentasikan secara otentik melalui instrumen lembar refleksi mandiri. Mayoritas uraian gagasan yang dituangkan siswa bermuara pada tumbuhnya kesadaran moral untuk menjaga kedaulatan bangsa di masa depan sebagai bentuk tanggung jawab sejarah. Berdasarkan seluruh paparan data

fenomenologis di atas, dapat ditarik konklusi yang kokoh bahwa subjek penelitian mempersepsikan kehadiran AI Video Veo 3 bukan sebagai ornamen pelengkap visual (gimmick), melainkan sebagai instrumen pedagogis transformatif yang secara efektif dan holistik mampu melejitkan motivasi belajar sekaligus membumikan kesadaran sejarah pada peserta didik kelas XI di MAN 2 Malang.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan AI Video Veo 3 di MAN 2 Malang

a. Faktor Pendukung

Implementasi media pembelajaran berbasis AI Video melalui platform Veo 3 di MAN 2 Malang berjalan dengan baik dan lancar. Meskipun ini merupakan hal baru dalam mata pelajaran sejarah, proses adaptasi teknologi tersebut dapat diterima dengan cepat. Akan tetapi, di balik kelancaran implementasi inovasi digital tersebut, tentunya terdapat berbagai faktor yang saling berkolaborasi mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Adapun faktor-faktor pendukung dalam implementasi media berbasis AI Video Veo 3 ini adalah sebagai berikut:

1) Ketersediaan Jaringan Internet (Wi-Fi) yang Memadai

Faktor pendukung pertama adalah ketersediaan sarana konektivitas internet. Mengingat platform Veo 3 merupakan sistem kecerdasan buatan berbasis cloud computing (komputasi awan), proses penerjemahan teks (prompt) menjadi video membutuhkan transfer data yang cukup besar.. Hal ini memberikan keleluasaan bagi guru sejarah,

Ibu Tiwi, untuk melakukan rendering video tanpa kendala. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara bersama beliau yang menyatakan:

Alhamdulillah Mas, senajan (meskipun) sarana proyektor di kelas itu kadang masih harus ganti-gantian sama guru lain, tapi fasilitas Wi-Fi nang kene iku banter (di sini itu cepat). Veo 3 niku kan butuh sinyal sing kuat. Untunge pas kulo (untungnya pas saya) generate video materi kolonialisme atau pas mau muter videone di depan anak-anak, jaringane lancar mboten rewel babar blas (jaringannya lancar tidak rewel sama sekali). Dadi kulo mboten kesuwen nunggu (Jadi saya tidak terlalu lama menunggu).

2) Karakteristik dan Literasi Digital Peserta Didik

Peserta didik di MAN 2 Malang, khususnya kelas XI, merupakan Generasi Z yang tumbuh berdampingan dengan teknologi. Mereka memiliki literasi digital yang baik dan sangat terbiasa dengan konsumsi konten informasi berformat audio-visual pendek. Karakteristik ini menjadi faktor pendukung yang sangat kuat karena gaya belajar mereka beresonansi dengan output yang dihasilkan oleh Veo 3. Peralihan dari metode ceramah ke metode tayangan visual membuat siswa lebih cepat merespons materi. Hal ini terbukti dari wawancara dengan Rafi, salah satu siswa kelas XI:

Arek-arek saiki kan pancen luwih seneng (Anak-anak sekarang kan memang lebih suka) nonton Mas timbang moco (daripada membaca) buku teks yang tebal. Pas ada video AI sejarah ini, kita ngerasa lebih nyambung aja. Luwih mbois (Lebih keren) dan gampang dibayangin. Dadi pas disuruh diskusi sama Bu Tiwi ngomongin sistem tanam paksa, otak kita itu lebih cepet nangkep karena wes nonton (sudah menonton) visualisasinya duluan

3) Dukungan Institusional dan Visi Madrasah

Keberhasilan adopsi teknologi di dalam kelas tidak lepas dari dukungan pimpinan dan kebijakan institusi. Sesuai dengan Visi MAN 2

Malang yang mencantumkan cita-cita untuk mewujudkan generasi yang "menguasai teknologi", inisiatif guru dalam memanfaatkan Artificial Intelligence mendapatkan ruang kebebasan akademik yang luas. Kepala madrasah dan kurikulum memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengeksplorasi media baru selama hal tersebut relevan dan mampu meningkatkan mutu pendidikan. Ibu Tiwi mengkonfirmasi iklim positif ini:

Sekolah kene iku (sekolah sini itu) sangat ngedukung Mas kalau gurune gelem (gurunya mau) inovasi. Apalagi kan visi madrasah kita memang didorong meleak teknologi. Dadi pas kulo nyoba (Jadi pas saya mencoba) masukin AI Veo 3 ini ke RPP sejarah, mboten wonten halangan (tidak ada halangan) dari pihak sekolah. Malah didukung penuh ben (biar) pembelajarannya gak monoton.

4) Fleksibilitas dan Kemudahan Platform Veo 3

Faktor pendukung internal dari media itu sendiri adalah User Interface (antarmuka) dari Veo 3 yang ramah pengguna (user-friendly). Untuk menggunakan AI ini, seorang guru tidak perlu memiliki keahlian programming atau kemampuan editing video tingkat lanjut (*premiere/after effects*). Cukup dengan memasukkan deskripsi narasi sejarah secara detail melalui teks (*prompt*), mesin akan mengerjakannya secara otomatis. Kemudahan ini menghilangkan rasa cemas dari guru sejarah yang mungkin merasa gagap teknologi. Terkait hal ini, Ibu Tiwi menambahkan:

Sing kulo seneng saking (Yang saya suka dari) Veo 3 ini ya karena praktis Mas. Kulo niki kan guru sejarah, dudu (bukan) guru IT. Nek kon (kalau disuruh) ngedit video potong-potong manual ya mumet (pusing). Tapi pakai AI ini gampang, tinggal ngetik prompt ceritane, misal 'suasana kapal VOC datang', lha kok moro-moro (tiba-tiba) dadi video sing apik (jadi video yang bagus). Fleksibel banget buat bantu guru.

b. Faktor Penghambat

Masalah implementasi media pembelajaran berbasis AI Video Veo 3 di MAN 2 Malang tidak terlepas dari berbagai tantangan dan kendala di lapangan. Meskipun dukungan infrastruktur jaringan dan antusiasme siswa tergolong tinggi, proses transisi dari pembelajaran konvensional menuju digitalisasi visual ini masih membentur realitas ketersediaan sarana fisik di ruang kelas. Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan wawancara mendalam, terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat atau kendala dalam implementasi media pembelajaran ini. Adapun faktor-faktor penghambat tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterbatasan Perangkat Keras (Proyektor dan ketiadaan Smart TV)

Faktor penghambat utama yang paling dirasakan oleh guru dalam pengimplementasian media AI Video adalah tidak meratanya fasilitas penunjang visual di setiap ruang kelas. Meskipun MAN 2 Malang memiliki kualitas jaringan Wi-Fi yang baik, namun ruang kelas XI belum dilengkapi dengan fasilitas Smart TV yang terintegrasi. Hal ini mengharuskan guru untuk bergantung sepenuhnya pada penggunaan LCD Projector. Sayangnya, ketersediaan proyektor di madrasah ini jumlahnya terbatas dan tidak terpasang secara permanen (*standby*) di setiap kelas, sehingga penggunaannya harus digilir antar guru mata pelajaran. Ibu Tiwi mengeluhkan kondisi ini sebagai hambatan yang cukup merepotkan:

Nggih niku Mas, hambatanane sing paling krasa ya nang alat (Ya itu Mas, hambatannya yang paling terasa ya di alat). Di kelas-kelas kan urung ono (belum ada) Smart TV, terus proyektores ya terbatas. Dadi lek pas kulo (Jadi kalau pas saya) mau muter video AI ini, kadang kudu rebutan dhisik (harus rebutan dulu) sama

guru lain. Kalau pas kelasnya nggak ada proyektor, kulo kudu mlayu nang gudang (saya harus lari ke gudang) buat pinjam. Iku sing kadang marai capek (Itu yang kadang bikin capek) sebelum mulai ngajar.

2) Manajemen Waktu dalam Persiapan Teknis di Kelas

Sebagai dampak turunan dari terbatasnya fasilitas proyektor, muncul faktor penghambat kedua yakni tersitanya waktu efektif pembelajaran (time management). Proses pengambilan proyektor dari gudang atau ruang tata usaha, pemasangan kabel VGA/HDMI ke laptop, hingga penyesuaian fokus layar ke papan tulis membutuhkan waktu setidaknya 10 hingga 15 menit. Dalam jam pelajaran sejarah yang durasinya terbatas, pemotongan waktu ini tentu mengurangi porsi durasi untuk sesi diskusi inti materi kolonialisme. Hal ini juga dirasakan oleh siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Rafi:

Kadang iku kepotong waktu pas masang-masang kabel Mas. Pas Bu Tiwi ngambil proyektor, arek-arek (anak-anak) di kelas malah rame sendiri. Terus kadang layare miring-miring kurang pas. Dadi ya lumayan nyita waktu, padahal kita wes (sudah) penasaran pengen ndang (segera) nonton video kelanjutane Perang Diponegoro

3) Kompleksitas Perumusan Prompt (Instruksi) yang Sesuai Fakta Sejarah

Selain faktor perangkat keras, faktor penghambat juga datang dari sisi teknis penggunaan AI itu sendiri. Meskipun antarmuka Veo 3 terbilang mudah, namun menghasilkan video sejarah yang akurat adalah tantangan tersendiri. Kecerdasan buatan seringkali mengalami hallucination (halusinasi AI) atau menghasilkan gambar yang terlalu condong ke budaya Barat jika prompt yang dimasukkan kurang spesifik. Ibu Tiwi harus bekerja ekstra keras dan teliti dalam merangkai kata demi kata agar visualisasi prajurit VOC atau pejuang Nusantara

tidak melenceng dari fakta sejarah. Beliau memaparkan kesulitan penyusunan prompt ini:

Nggawe kalimat perintah utowo prompt nang Veo 3 niku yo gampang-gampang susah Mas (Membuat kalimat perintah atau prompt di Veo 3 itu ya gampang-gampang susah Mas). Kadang lek kulo ngetik 'tentara penjajah', sing metu malah gambare koyok tentara Amerika (yang keluar malah gambarnya seperti tentara Amerika) zaman koboi, kan mboten pas kalih sejarah kene (kan tidak pas dengan sejarah sini). Dadi kulo kudu bolak-balik ngedit kata-katane (Jadi saya harus bolak-balik mengedit kata-katanya), misal kudu ditambahin 'seragam VOC abad 17, latar Nusantara'. Butuh ketelitian ekstra pokoknya, soale iki (soalnya ini) pelajaran sejarah, mboten angsal (tidak boleh) melenceng.

4) Kurangnya Kapasitas Penyimpanan Perangkat Guru (Storage)

Faktor penghambat terakhir yang ditemui adalah masalah penyimpanan data. Video dengan kualitas visual tinggi (HD/4K) yang dihasilkan oleh platform kecerdasan buatan seperti Veo 3 umumnya memiliki ukuran file yang sangat besar. Mengingat Ibu Tiwi harus memproduksi beberapa video untuk berbagai sub-bab materi kolonialisme (seperti Kebijakan Daendels, Tanam Paksa, hingga perlawanan daerah), kapasitas memori laptop pribadi beliau cepat penuh. Hal ini memaksa beliau untuk rutin memindahkan data ke Flashdisk atau menghapus file lama agar laptop tidak mengalami penurunan performa saat digunakan untuk mengajar.

Videone niku ukurane gedhe-gedhe Mas (Videonya itu ukurannya besar-besar Mas). Baru bikin beberapa materi ae memori laptop kulo wes (sudah) ampir penuh. Dadi kulo kudu rajin-rajin mindah nang flashdisk ben laptop kulo mboten lemot (biar laptop saya tidak lemot) pas digawe ngajar.

Secara keseluruhan, meskipun kehadiran Veo 3 memberikan angin segar dalam metode pengajaran sejarah, madrasah dan pendidik masih harus berhadapan dengan kendala teknis dan infrastruktur.

Faktor-faktor penghambat ini menjadi catatan penting bahwa digitalisasi pendidikan tidak cukup hanya mengandalkan perangkat lunak (*software AI*), melainkan harus berjalan beriringan dengan pemenuhan perangkat keras (*hardware*) serta keterampilan literasi spesifik guru dalam mengendalikan mesin kecerdasan buatan.

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian fenomenologis yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, bab ini akan mengulas lebih mendalam mengenai temuan lapangan yang dikaitkan dengan panalisis teori pendidikan serta komparasi dengan penelitian terdahulu. Fokus utama pembahasan ini tidak lagi melihat media sebagai benda mati, melainkan diarahkan pada bagaimana persepsi, respons kognitif, dan pengalaman subjektif subjek penelitian terhadap penggunaan platform AI Video Veo 3 dalam menjembatani abstraksi materi sejarah kolonialisme. Analisis komprehensif ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana orientasi pemikiran peserta didik dan guru dalam memaknai integrasi teknologi kecerdasan buatan, serta bagaimana dinamika perseptual tersebut merombak ekosistem pembelajaran sejarah yang selama ini dipandang kaku dan konvensional.

A. Persepsi Siswa Kelas XI di MAN 2 Malang dengan Penggunaan AI Veo 3

Tumbuhnya persepsi positif dari peserta didik terhadap penggunaan AI Video Veo 3 pada materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 2 Malang tidak muncul secara tiba-tiba. Persepsi ini merupakan hasil bentukan dari fase orientasi dan perencanaan konseptual yang sangat sistematis. Secara teoretis, fase pra-pembelajaran ini berpijak pada model desain instruksional yang menekankan pada analisis persepsi dan karakteristik pembelajar sebagai langkah fundamental. Pemilihan Veo 3 didasarkan pada pandangan bahwa platform ini memiliki kapabilitas sintesis visual tingkat tinggi guna merekonstruksi peristiwa masa lalu yang miskin arsip dokumentasi autentik.

Melalui langkah ini, hambatan abstraksi yang sering dikeluhkan siswa dapat dieliminasi sejak dalam ranah rancangan. Proses pembentukan persepsi dalam ekosistem media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan di MAN 2 Malang ini dapat dibedah melalui pandangan teoretis mengenai desain sistem pembelajaran. Teori tersebut menegaskan bahwa setiap inovasi media pendidikan harus dikonstruksi melalui fase persiapan mental, penerapan stimulus, dan pengukuran respons agar tujuan instruksional dapat diinternalisasi secara maksimal oleh siswa⁵⁶. Adapun penjelasan teoretis dan analitis dari tahapan perencanaan berdasarkan hasil penelitian di lapangan adalah sebagai berikut

Perencanaan pembelajaran sejatinya merupakan fase konseptual di mana seorang pendidik mendesain arsitektur pengalaman belajar yang akan memengaruhi cara pandang peserta didik. Dalam konteks pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) di MAN 2 Malang, persiapan media ini dipersepsikan bukan sekadar aktivitas menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara administratif, melainkan sebuah proses transformasi pedagogis. Pendidik dituntut untuk menyinergikan tiga domain utama: pengetahuan konten sejarah, keahlian mendidik (pedagogi), dan kecakapan mengoperasikan teknologi mutakhir. Sinergi ini dalam literatur akademik dikenal dengan istilah Technological Pedagogical Content Knowledge atau TPACK⁵⁷. Berdasarkan temuan penelitian di lapangan, konstruksi pengenalan media AI Video Veo 3 dibangun melalui pemaknaan sistematis yang saling berkesinambungan, yaitu:

a. Analisis Karakteristik Siswa dan Kebutuhan Kurikulum

⁵⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran (Cetakan Ketiga)*, Prenada Media Group. Prenada Media Group (Kencana, 2013), http://library.fis.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=2165.

⁵⁷ Wuryani and Nugroho, "Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi Dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E)."

Langkah awal dari perombakan metode ini bersumber dari kepekaan persepsi pendidik dalam mengidentifikasi masalah pedagogis di kelas. Guru sejarah menyadari secara tajam adanya kesenjangan antara karakteristik siswa Generasi Z yang memiliki gaya belajar sangat visual dan terbiasa dengan literatur digital dengan format materi Kolonialisme yang didominasi oleh deretan teks panjang di buku paket tebal. Pandangan ini sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai literasi di era revolusi industri, yang menegaskan bahwa pendidik mutlak harus merekonstruksi kemasan materi agar ekuivalen dengan kebiasaan konsumsi informasi siswa modern⁵⁸. Oleh karena itu, perencanaan dimulai dengan menetapkan bahwa penderitaan rakyat pada masa tanam paksa dan heroisme daerah memerlukan intervensi media visual yang dinamis agar persepsi siswa terhadap sejarah kembali hidup.

b. Pemilihan Ekosistem Teknologi AI (Platform Veo 3)

Setelah urgensi visualisasi terpetakan, langkah selanjutnya adalah penentuan piranti lunak yang presisi. Keputusan untuk menggunakan Veo 3 didasarkan pada persepsi subjek mengenai efisiensi dan kualitas hiper-realistis yang ditawarkannya. Berbeda dengan pandangan tradisional yang menganggap aplikasi penyuntingan video sangat merepotkan, Veo 3 memungkinkan generative AI untuk mengambil alih beban teknis. Hal ini membuktikan bahwa guru mempersepsikan kecerdasan buatan bukan sebagai entitas ancaman yang menggantikan perannya di kelas, melainkan sebagai kolaborator (AI Collaborated Education) yang mempermudah

⁵⁸ Hamidulloh Ibda Farid Ahmadi, *Konsep Dan Aplikasi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*, ed. Dian Marta Wijayanti (CV. Pilar Nusantara, 2019), https://books.google.co.id/books?id=_gPhDwAAQBAJ.

diferensiasi instruksional, sehingga fokus guru dapat dialihkan pada pendalaman substansi alih-alih persoalan teknis penyuntingan⁵⁹.

c. Perancangan Intruksi

Langkah ketiga ini merupakan inti dari inovasi berbasis kecerdasan buatan. Aspek paling krusial dalam pembentukan media ini adalah persepsi pendidik terhadap kebenaran sejarah. Guru tidak serta-merta menyerahkan otoritas keilmuan kepada mesin. Terdapat proses penerjemahan kurikulum ke dalam bahasa komputasi melalui prompt engineering (rekayasa instruksi). Guru sejarah mempersepsikan perlunya deskripsi naratif yang sangat presisi mengenai detail masa lalu, seperti postur kapal VOC, kondisi geografis, hingga corak seragam pejuang. Kehati-hatian dalam menyusun instruksi teks ini merupakan langkah preventif untuk menangkal bias algoritma atau halusinasi sistem (AI hallucination), di mana mesin berpotensi mendistorsi visualisasi sejarah⁶⁰. Sikap ini menunjukkan tegaknya integritas akademik, di mana orisinalitas fakta tetap dipersepsikan sebagai panglima tertinggi.

d. Integrasi Media ke dalam Skenario Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam perencanaannya, video AI dipersepsikan bukan sebagai substitusi total atas keseluruhan jam pelajaran atau sekadar sarana hiburan pasif. Subjek pendidik memosisikan tayangan ini murni sebagai stimulus pada tahapan kegiatan inti. Guru merancang pertanyaan pemantik berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang dikorelasikan langsung dengan

⁵⁹ Wuryani and Nugroho, "Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi Dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E)."

⁶⁰ Alqorana et al., "Integritas Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Digital Peserta Didik."

adegan-adegan spesifik dalam video. Melalui orientasi ini, kehadiran tayangan Veo 3 memiliki pijakan pedagogis yang kokoh; ia dipersepsikan sebagai katalisator untuk memprovokasi diskusi kritis siswa mengenai dampak kolonialisme, bukan sekadar tontonan rekreatif semata⁶¹.

e. Pemetaan dan Mitigasi Kendala Infrastruktur

Langkah terakhir diakhiri dengan evaluasi persepsi mengenai kapasitas fasilitas fisik madrasah. Mengingat Veo 3 adalah platform berbasis komputasi awan (cloud-based), guru menyadari betul bahwa sehebat apa pun visualisasi yang diciptakan, ia akan berujung pada kegagalan mutlak (system failure) jika tidak ditopang oleh stabilitas Wi-Fi dan ketersediaan LCD Proyektor di kelas⁶². Kesadaran akan pemetaan kendala infrastruktur ini membuktikan kematangan manajerial pendidik sebelum membawa teknologi ke ruang kelas.

Seluruh rangkaian tahapan awal di atas mengonfirmasi bahwa penggunaan AI di MAN 2 Malang bukan sebuah adopsi teknologi yang impulsif. Pendidik berhasil memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang menjembatani kebutuhan literasi sejarah siswa kelas XI di era digital. Fase aktualisasi di kelas merupakan momentum krusial di mana rancangan persepsi teoritis berbenturan langsung dengan realitas pengalaman siswa. Dalam konteks penelitian ini, penayangan media AI Video Veo 3 dipersepsikan oleh siswa bukan sekadar sebagai perpindahan media cetak

⁶¹ Vivi Aprillia Susianti, "Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi Pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum," *Media Informasi* 33, no. 2 (2024): 181–92, <https://doi.org/10.22146/mi.v33i2.15910>.

⁶² Mohsen Attaran, Sharmin Attaran, and Bilge Gokhan Celik, "Promises and Challenges of Cloud Computing in Higher Education: A Practical Guide for Implementation Construction Management Education View Project Sustainability Rating Systems View Project," *Journal of Higher Education Theory and Practice* 17, no. 6 (2020): 20–38, <https://www.researchgate.net/publication/320719465>.

ke layar, melainkan sebuah orkestrasi kognitif yang merevolusi cara mereka melihat sejarah. Pelaksanaan ini dilakukan dengan mengikuti sistematika prosedur instruksional yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, yang secara teoretis selaras dengan prinsip manajemen kelas berbasis teknologi⁶³.

Dinamika perseptual ini terekam jelas pada sistematika prosedur instruksional berikut, yang secara teoretis selaras dengan prinsip manajemen kelas berbasis teknologi:

1) Kegiatan Awal

Pada fase prakondisi ini, fokus diarahkan pada pengkondisian kesiapan psikologis peserta didik melalui aktivitas apersepsi yang provokatif secara intelektual. Pendidik memberikan stimulus lisan yang memancing imajinasi siswa mengenai keterbatasan bukti visual autentik masa penjajahan, lalu menawarkan AI sebagai solusinya. Di sisi lain, siswa juga mempersepsikan adanya dinamika logistik ketika guru harus menyiapkan proyektor yang terbatas. Meskipun keterbatasan perangkat keras ini mengharuskan pendidik melakukan upaya ekstra dan sempat memicu penundaan, mitigasi yang telah dipersiapkan guru berhasil menjaga ritme atensi siswa. Kegiatan awal ini dipersepsikan sangat esensial untuk membangun jembatan antara pengetahuan dasar siswa dengan stimulus baru yang akan disajikan⁶⁴.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan episentrum dari transformasi persepsi dalam penelitian ini. Saat video hasil generate platform Veo 3 memancarkan visual

⁶³ Fatimah and Octaviani, "Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0."

⁶⁴ Rafidah Atsir, "Pengaruh Apersepsi Berbantuan Platform Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa" 2 (2025): 1–6, <https://doi.org/10.70125/jetsar>.

kedatangan armada VOC dan penderitaan Cultuurstelsel, terjadi ledakan atensi yang luar biasa. Dampak sensorik dari penayangan ini memiliki relevansi mutlak dengan Teori Pengkodean Ganda (Dual Coding Theory), yang merumuskan bahwa asimilasi informasi historis akan mencapai titik optimal apabila otak memproses stimulus verbal dan visual secara simultan⁶⁵.

Kesesuaian teori ini terbukti secara empiris dari transisi perilaku siswa kelas XI. Berdasarkan temuan di lapangan, siswa yang awalnya mempersepsikan pelajaran sejarah sebagai beban hafalan yang "membosankan" dan "membuat mengantuk", secara refleks mengunci atensi mereka pada layar. Representasi sinematik ini sukses mendobrak dinding kebosanan akademis. Sebagaimana ditegaskan oleh penelitian terdahulu, AI generatif memiliki keunggulan absolut dalam menginjeksi historical empathy (empati kesejarahan). Melalui visualisasi wajah-wajah pribumi yang lelah atau asap mesiu peperangan, siswa MAN 2 Malang tidak lagi menelan sejarah sebagai entitas fiktif, melainkan merasakannya sebagai realitas kemanusiaan⁶⁶.

Namun, keistimewaan dinamika kelas di MAN 2 Malang terletak pada persepsi siswa terhadap kehadiran pedagogis guru. Siswa menyadari bahwa teknologi tidak dibiarkan mengambil alih kelas sepenuhnya. Di tengah penayangan, pendidik menjeda (pause) video untuk melempar pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) terkait mengapa persenjataan pribumi berani melawan

⁶⁵ Lulus Anggun Listiyani et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran Dual Coding Dalam Bentuk Audiovisual Terhadap Tingkat Pemahaman Belajar Pada Siswa Kelas V & VI Di SDN 2 Korowelanganyar," *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat* 3, no. 5 (2025): 128–35, <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i5.2250>.

⁶⁶ Azri Isnaini Tanjung et al., "Development of Video Learning Media Based on History to Improve Social Studies Achievement Azri," *Inovasi Kurikulum* 22, no. 3 (2025): 1431–46.

senapan kolonial. Hal ini memvalidasi teori bahwa integrasi AI membutuhkan intervensi guru sebagai fasilitator kritis⁶⁷. Mesin AI berfungsi sebagai penyedia lanskap visual, sementara guru bertugas merajut lanskap tersebut menjadi pemahaman analitis yang mendalam

3) Kegiatan Penutup

Tahap akhir dari interaksi kelas ini dipersepsikan sebagai ruang konsolidasi daya ingat dan validasi materi. Pasca-tayangan, guru dan siswa tidak sekadar menutup pelajaran, melainkan melakukan validasi silang. Mengingat persepsi awal guru akan risiko bias visual akibat perumusan instruksi, guru mengajak siswa untuk membandingkan temuan di layar dengan narasi otentik pada buku paket sejarah. Proses komparasi di ujung sesi ini merupakan pengejawantahan dari literasi kritis⁶⁸.

Peserta didik diarahkan untuk memiliki persepsi analitis, di mana mereka tidak boleh menelan mentah-mentah produk buatan mesin AI, melainkan harus tetap menjadikan literatur primer/sekunder sebagai pijakan kebenaran⁶⁹. Hasilnya, siswa merasa puas karena materi perlawanan daerah terpatri kuat di memori jangka panjang mereka, dan ketajaman skeptisisme akademik terhadap media digital semakin terasah. Kolaborasi antara visualisasi Veo 3 yang memukau dan manajemen persepsi guru yang tanggap berhasil menciptakan ekosistem kelas yang empatik dan modern.

⁶⁷ Wuryani and Nugroho, "Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi Dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E)."

⁶⁸ Dewi Sandra Amelia and Fajar Arianto, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMK Ipiems Surabaya" 2 (2024): 306–12.

⁶⁹ Nuruz Tri Wilujeng, J. Priyanto Widodo, and Satrio Wibowo, "Planning, Implementation, and Evaluation of Problem-Based Learning in Improving Students' Critical Thinking Skills on History Subjects," *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* 9, no. 2 (2025): 441–49, <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i2.4136>.

4) Evaluasi Dalam Implementasi AI Video Untuk Media Ajar Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI di MAN 2 Malang

Evaluasi pada dasarnya dipersepsikan sebagai sebuah rangkaian pemindaian untuk menakar sejauh mana sebuah inovasi media membuahkan hasil yang nyata. Dalam ekosistem pendidikan, evaluasi memegang peran sentral sebagai cermin produktivitas kegiatan belajar, instrumen refleksi metode, serta peta diagnosis terhadap kapasitas penyerapan siswa⁷⁰. Pada evaluasi penggunaan Veo 3 di MAN 2 Malang, arah penilaian difokuskan pada bagaimana persepsi subjek terhadap dinamika kelas dan kualitas penyampaian sejarah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa kelas XI memberikan respons persepsi yang sangat positif; suasana kelas dipersepsikan jauh lebih hidup, partisipatif, dan lepas dari jerat metode ceramah konvensional. Temuan ini selaras dengan riset yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital visual memiliki daya ungkit masif terhadap iklim partisipatif serta kebangkitan gairah belajar siswa⁷¹. Hal ini terlihat dari ekspresi siswa yang merasa terbantu dengan adanya gambaran nyata mengenai kapal VOC atau suasana peperangan masa lampau, yang kemudian meningkatkan ketertarikan mereka untuk terlibat dalam diskusi kelas.

Evaluasi dari sudut pandang pendidik juga mengindikasikan adanya peringan beban instruksional; materi abstrak kini dapat divisualisasikan dengan mudah. Data ini menunjukkan bahwa platform Veo 3 menjadi solusi

⁷⁰ S. Aulia, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)," *El-Tarbawi : Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.1, no. No. 1 (2024): 6.

⁷¹ Floranta Br Tobing et al., "Pemanfaatan Media Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 12147–51.

evaluatif untuk menjawab krisis literasi teks terhadap buku paket yang tebal ⁷². Dengan demikian, integrasi teknologi kecerdasan buatan di madrasah ini tidak hanya sekadar mengikuti tren digitalisasi, tetapi benar-benar menjadi solusi evaluatif untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru, siswa, dan konten sejarah itu sendiri.

Sebagai instrumen pengukuran persepsi, evaluasi tidak diarahkan pada penggunaan tes objektif pilihan ganda yang kuantitatif, melainkan menggunakan evaluasi autentik berbentuk lembar refleksi terbuka (open-ended reflection). Secara metodologis, penelitian terdahulu membuktikan bahwa evaluasi autentik dalam disiplin sejarah memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kedalaman empati historis mereka melalui narasi personal, bukan sekadar menebak jawaban ⁷³. Soal-soal refleksi berbasis HOTS sukses memaksa siswa melakukan interpretasi bermakna.

Dalam konteks validasi persepsi motivasi, instrumen self-assessment (penilaian diri) memuat perbandingan pengalaman belajar konvensional versus video AI. Berdasarkan analisis jawaban siswa, terlihat validasi yang kuat terhadap Self-Determination Theory ⁷⁴. Uraian siswa yang menyoroti aspek atensi menunjukkan bahwa visualisasi sejarah berhasil meminimalisasi distraksi kelas. Lebih jauh, jawaban mengenai efikasi diri mengungkapkan bahwa siswa merasa beban kognitifnya jauh berkurang. Siswa mempersepsikan diri mereka lebih kompeten dan berani jika diminta

⁷² Zafri Zafri et al., "Inovasi Media Video Untuk Melatih Berpikir Historis," *Diakronika* 22, no. 2 (2022): 203–14, <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss2/315>.

⁷³ Sumargono Sumargono et al., "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah," *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 3 (2022): 141–49, <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4508>.

⁷⁴ Ryan and Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being."

menceritakan taktik pahlawan dengan bahasa mereka sendiri. Hal ini menjadi bukti autentik bahwa media Veo 3 tidak hanya mentransfer informasi, tetapi secara psikologis membangun rasa kompeten yang menjadi fondasi utama lahirnya motivasi belajar intrinsik.

B. Persepsi terhadap AI Video untuk Menumbuhkan Motivasi dan Kesadaran Sejarah

Analisis mendalam terhadap data fenomenologis di MAN 2 Malang menunjukkan bahwa subjek penelitian memiliki persepsi yang sangat kuat terhadap efektivitas teknologi Artificial Intelligence (AI) melalui platform Veo 3 dalam mentransformasi lanskap pembelajaran sejarah. Pembahasan pada sub-bab ini akan mengupas secara teoretis bagaimana stimulus visual tersebut dimaknai dan diproses secara psikologis maupun kognitif oleh siswa, sehingga mampu menumbuhkan dua variabel afektif utama: motivasi belajar dan kesadaran sejarah (historical consciousness). Melalui kacamata persepsi yang digali dari data observasi dan wawancara, terlihat jelas bahwa rekonstruksi visual yang hiper-realistis tersebut tidak dipersepsikan sekadar sebagai ornamen pelengkap kelas, melainkan diinternalisasi sebagai katalisator yang merevolusi cara pandang siswa terhadap masa lampau mengubah sejarah dari yang semula hanya berupa teks mati menjadi pengalaman eksistensial yang hidup.

Dalam menakar dimensi persepsi motivasi belajar, pembahasan ini disandarkan pada perspektif Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini membedah pertumbuhan motivasi melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar subjek didik. Temuan di lapangan membuktikan bahwa tayangan video AI secara efektif memenuhi kebutuhan perseptual akan kompetensi (competence) peserta didik. Materi kolonialisme yang

sebelumnya dipersepsikan oleh siswa sebagai entitas yang rumit, sarat hafalan tahun, dan penuh dengan abstraksi nama tokoh yang menyulitkan, kini dipersepsikan jauh lebih logis dan mudah dipahami berkat kehadiran bantuan visual yang presisi. Ketika siswa memandang bahwa diri mereka memiliki kemampuan (efikasi diri) untuk mencerna alur peristiwa kompleks yang ditayangkan di layar, hambatan mental (mental block) mereka runtuh secara otomatis. Peningkatan rasa mampu ini merupakan pemicu utama pergeseran orientasi psikologis dari kondisi amotivasi (rasa malas/apatis) menuju motivasi ekstrinsik yang terintegrasi, dan pada akhirnya menyentuh level motivasi intrinsik. Siswa mempersepsikan keterlibatan mereka di kelas bukan lagi karena takut akan sanksi guru atau tekanan nilai ujian, melainkan karena dorongan murni untuk mengeksplorasi kelanjutan cerita sejarah yang divisualisasikan.

Konstruksi persepsi ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap karakteristik kognitif Generasi Z⁷⁵. Di lingkungan MAN 2 Malang, aspek atensi dan ketertarikan siswa dipersepsikan mengalami lonjakan yang sangat konstan. Fenomena afektif ini dapat dijelaskan melalui teori pemrosesan informasi, di mana stimulus visual beresolusi tinggi memfasilitasi otak siswa untuk melakukan pengkodean ganda (dual-coding). Siswa tidak hanya memproses narasi verbal yang disampaikan guru, tetapi secara simultan mengasosiasikannya dengan gambar bergerak yang sarat akan muatan emosional. Hasilnya, siswa mempersepsikan pelajaran sejarah bukan lagi sebagai rutinitas yang

⁷⁵ Yahya Nurcahyani et al., "Pemanfaatan AI Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Ekonomi."

membosankan. Usaha sadar yang mereka tunjukkan seperti mencatat detail-detail taktik peperangan dari video tanpa perlu diinstruksikan menjadi bukti konkret bahwa motivasi belajar telah terinternalisasi sebagai sebuah kebutuhan pribadi untuk mengenali sejarah bangsanya..

Beralih pada evaluasi persepsi terhadap variabel kesadaran sejarah (historical consciousness), analisis pembahasan ini menggunakan empat tingkatan tipologi perkembangan yang digagas oleh Jörn Rüsen, yakni: kesadaran tradisional, eksemplaris, kritis, dan genetik. Melalui intervensi AI Video Veo 3, siswa mempersepsikan adanya pergerakan kesadaran sejarah yang sangat progresif melewati fase-fase tersebut. Pada level kesadaran tradisional dan eksemplaris, siswa memaknai representasi visual mengenai penderitaan rakyat pribumi selama sistem Tanam Paksa sebagai sebuah realitas yang menyayat hati, yang secara langsung memantik rasa empati historis (historical empathy) yang mendalam. Respons afektif seperti rasa haru dan kekaguman terhadap heroisme tokoh lokal muncul sebagai bentuk identifikasi diri. Data wawancara mengonfirmasi bahwa visualisasi AI membantu siswa melihat para pejuang masa lampau secara lebih membumi, yang kemudian mereka terjemahkan sebagai sumber pelajaran moral untuk meneguhkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi tantangan akademis di masa kini.

Lebih jauh lagi, pemaknaan terhadap media berbasis AI ini memfasilitasi tumbuhnya kesadaran kritis yang tajam di kalangan siswa kelas XI. Penayangan video yang menampilkan kontras mencolok antara gaya hidup mewah birokrat kolonial dengan eksploitasi berdarah terhadap rakyat jelata, berhasil merangsang persepsi kritis peserta didik. Siswa mulai berani melakukan dekonstruksi pemikiran terhadap narasi-narasi sejarah kolonial yang sering kali menjustifikasi

penjajahan sebagai dalih misi peradaban. Kemampuan perseptual siswa untuk mempertanyakan, menggugat, dan menganalisis ketidakadilan sistem kolonial melalui bukti visual komparatif ini menunjukkan bahwa mereka telah mencapai level berpikir tingkat tinggi. Penelitian terdahulu menggarisbawahi pentingnya kesadaran kritis sejarah ini sebagai benteng pertahanan identitas nasional bagi peserta didik di tengah gempuran arus globalisasi. Melalui media AI, kesadaran kritis ini tumbuh bukan karena didikte secara pasif oleh buku, melainkan murni dari hasil observasi dan persepsi mandiri siswa terhadap realitas visual masa lalu⁷⁶.

Puncak dari evolusi persepsi sejarah ini terekam pada manifestasi kesadaran genetik. Pada tahap ini, pemikiran siswa di MAN 2 Malang telah mampu mengartikulasikan relevansi filosofis antara peristiwa kolonialisme berabad-abad silam dengan status kemerdekaan yang mereka nikmati hari ini. Siswa mempersepsikan dan menyadari sepenuhnya bahwa kebebasan dan kenyamanan dalam menuntut ilmu di madrasah saat ini adalah buah dari kontinuitas pengorbanan dan rentetan perlawanan fisik yang baru saja mereka saksikan dalam tayangan video AI. Penyadaran akan kesinambungan waktu ini merombak paradigma siswa secara total; masa lalu tidak lagi dipersepsikan sebagai fosil sejarah yang mati, melainkan sebagai untaian proses dinamis yang terus mengalir dan membentuk pijakan eksistensi mereka saat ini. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa pembelajaran sejarah yang terdeferensiasi dengan dukungan teknologi seperti AI mampu meningkatkan persepsi keterlibatan aktif

⁷⁶ Yusran, Dewi, and Tati, "Urgensi Kesadaran Sejarah Bagi Peserta Didik."

siswa, yang pada akhirnya mengkristalkan kesadaran genetik tersebut menjadi sebuah komitmen nasionalisme yang sangat kokoh⁷⁷.

Secara sintetis, persepsi subjek penelitian menunjukkan bahwa sinergi antara motivasi belajar dan kesadaran sejarah melalui intervensi AI Video Veo 3 berhasil menciptakan sebuah siklus pembelajaran yang sangat bermakna (meaningful learning). Tingginya motivasi intrinsik bertindak sebagai gerbang pembuka bagi terinternalisasinya nilai-nilai sejarah ke dalam struktur kognitif siswa. Tanpa adanya motivasi dan persepsi ketertarikan, informasi sejarah hanya akan menguap sebagai hafalan dangkal. Sebaliknya, melalui daya pikat visual mesin kecerdasan buatan, siswa merasa memiliki otonomi kognitif untuk memaknai narasi masa lalu sesuai dengan daya nalar kritis mereka sendiri. Hal ini semakin mempertegas persepsi bahwa kehadiran teknologi kecerdasan mutakhir di MAN 2 Malang tidak mendegradasi peran sentral guru, melainkan justru mengamplifikasi otoritas pedagogis guru dalam "menghidupkan" kembali masa lampau di ruang kelas.

Rekonstruksi persepsi ini juga membuktikan bahwa perencanaan media yang diorientasikan secara ketat pada pemenuhan karakteristik gaya belajar subjek didik memiliki dampak linier terhadap kepuasan instruksional. Peneliti menemukan fakta fenomenologis bahwa siswa jauh lebih mudah memanggil kembali (recall) detail sejarah dari memori mereka karena ingatan tersebut telah ditopang oleh jejak visual (visual trace) yang realistis. Keberhasilan ini mengukuhkan argumen bahwa pendidikan sejarah di era disrupsi digital harus berani melangkah lebih jauh dari literasi teks konvensional menuju inovasi

⁷⁷ Zachary, Supriatna, and Saripudin, "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah."

metodologis yang mengintegrasikan kecerdasan buatan generatif (Generative AI). Dengan tercapainya transformasi pada dimensi persepsi, motivasi, dan kesadaran sejarah, hasil penelitian ini memberikan pijakan paradigmatik baru bagi pengembangan instrumen pendidikan yang tidak sekadar berambisi mentransfer informasi, tetapi secara radikal mampu mentransformasi cara siswa memaknai identitas, sejarah, dan nilai kebangsaannya sendiri.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan AI Video Veo 3 di MAN 2 Malang

a. Faktor Pendukung

Transformasi digital dalam lanskap pendidikan bukanlah sebuah proses tunggal yang berdiri di ruang hampa. Keberhasilan implementasi sebuah inovasi teknologi selalu ditopang oleh konvergensi berbagai elemen pendukung yang membentuk suatu ekosistem belajar yang kondusif. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada bab sebelumnya, implementasi media pembelajaran berbasis AI Video melalui platform Veo 3 di MAN 2 Malang dapat berjalan dengan lancar berkat adanya sokongan dari faktor infrastruktur, sumber daya manusia, kebijakan institusi, hingga karakteristik bawaan dari teknologi itu sendiri. Temuan lapangan ini mengonfirmasi landasan teoretis bahwa integrasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran sejarah memerlukan kesiapan multidimensional. Adapun analisis teoretis terhadap faktor-faktor pendukung tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ketersediaan Jaringan Internet (Wi-Fi) yang Memadai

Faktor pendukung fundamental yang memegang peranan paling esensial dalam keberhasilan penelitian ini adalah kesiapan infrastruktur jaringan keras, khususnya konektivitas Wi-Fi di lingkungan madrasah.

Secara teknis, kecerdasan buatan generatif (Generative AI) seperti Veo 3 beroperasi menggunakan sistem komputasi awan (cloud-based computing). Hal ini mengimplikasikan bahwa proses penerjemahan algoritma dari instruksi teks (prompt) menjadi sebuah karya visual yang beresolusi tinggi tidak dieksekusi oleh memori internal laptop guru, melainkan bergantung pada transfer data berskala besar menuju peladen (server) pusat milik pengembang AI. Tanpa adanya jembatan data yang stabil, teknologi ini lumpuh secara fungsional.

Kondisi lapangan di MAN 2 Malang menunjukkan bahwa fasilitas jaringan nirkabel sekolah sangat reliabel. Sebagaimana temuan di Bab 4, pendidik sejarah tidak mengalami hambatan durasi rendering atau pengunduhan (download) video materi kolonialisme saat berada di lingkungan sekolah. Realitas ini sejalan dengan penelitian Menurut penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa kesiapan infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terutama rasio kecukupan bandwidth internet, merupakan variabel bebas yang secara langsung memengaruhi keberhasilan adopsi media digital di sekolah menengah⁷⁸. Ketersediaan akses internet yang mumpuni ini memberikan jaminan efisiensi waktu bagi pendidik, sehingga guru terbebas dari kecemasan teknis dan dapat memusatkan konsentrasinya secara penuh pada penyusunan desain instruksional sejarah.

2) Karakteristik dan Literasi Digital Peserta Didik

⁷⁸ Novia Ballianie et al., "Tantangan Implementasi Kurikulum Di Era Digital: Kesiapan Guru Dan Infrastruktur," *Innovative* 5, no. 4 (2025): 10732–41.

Faktor pendukung kedua berasal dari subjek penerima pendidikan itu sendiri, yakni peserta didik kelas XI. Para siswa di MAN 2 Malang merupakan representasi demografis dari Generasi Z, sebuah generasi yang sejak lahir telah terpapar oleh ekosistem digital (digital natives)⁷⁹. Karakteristik bawaan dari generasi ini adalah tingginya tingkat literasi digital rekreasi dan kecenderungan gaya belajar yang sangat bertumpu pada stimulus visual (visual learners). Ketika materi sejarah perlawanan bangsa yang selama ini dikeluhkan karena didominasi oleh teks panjang dikonversi menjadi format sinematik historis berbasis AI, terjadi resonansi kognitif yang seketika menghapus kebosanan di dalam kelas.

Kajian akademik yang dilakukan oleh Menurut penelitian terdahulu menguatkan fenomena ini. Menurut mereka, peserta didik di era disrupsi informasi memiliki kecepatan pemrosesan informasi audio-visual yang jauh lebih tinggi dibandingkan generasi pendahulunya⁸⁰. Siswa MAN 2 Malang memperlihatkan tingkat adaptasi yang luar biasa saat dihadapkan pada media pembelajaran Veo 3. Antusiasme mereka saat mengamati detail kapal VOC atau strategi Perang Diponegoro dalam tayangan video membuktikan bahwa media ini tidak mengalami penolakan kultural (cultural lag). Literasi digital siswa yang telah mumpuni menjadi akselerator dalam proses diskusi lanjutan; mereka tidak lagi canggung saat

⁷⁹ Early Ni'mah Hayati, "Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran Ips," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): 8, <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.8>.

⁸⁰ Fatmawati, "Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z."

diminta menyintesis informasi dari tontonan visual ke dalam argumen lisan yang kritis.

3) Dukungan Institusional dan Visi Madrasah

Elemen struktural yang seringkali luput dari pengamatan namun sangat menentukan napas sebuah inovasi adalah dukungan dari pihak pimpinan. Keberhasilan implementasi media AI di kelas XI ini sangat ditopang oleh keselarasan antara inisiatif pedagogis guru dengan landasan filosofis atau Visi MAN 2 Malang. Sebagaimana yang tergambar pada profil madrasah di bab awal penelitian, MAN 2 Malang memiliki cita-cita eksplisit untuk mewujudkan generasi yang "menguasai teknologi". Visi ini tidak hanya berakhir sebagai slogan di atas kertas, melainkan terejawantahkan ke dalam kebijakan institusional yang memberikan otonomi dan kebebasan akademik bagi tenaga pendidiknya.

Dukungan institusional ini menjadi payung pelindung bagi guru mata pelajaran sejarah untuk berani mendobrak zona nyaman metode ceramah. Menurut penelitian terdahulu dalam penelitiannya mengenai transformasi digital di madrasah mengemukakan bahwa kebijakan kepemimpinan kepala sekolah berfungsi sebagai determinan utama yang mengizinkan masuknya budaya kecerdasan buatan ke ruang-ruang kelas⁸¹. Dengan adanya lampu hijau dari pihak kurikulum dan pimpinan madrasah, guru merasa diayomi saat bereksperimen mengintegrasikan Veo 3. Iklim kerja yang progresif dan permisif terhadap pemanfaatan teknologi baru ini

⁸¹ Deli Susanti et al., "Manajemen Perubahan Di Madrasah: Strategi Adaptif Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Rejang Lebong Deli," *At-Tabir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7210 (2025).

merupakan faktor ekosistemik yang menyuburkan tumbuhnya inovasi media ajar yang bermutu.

4) Fleksibilitas dan Kemudahan Platform Veo 3

Faktor pendukung krusial yang terakhir bersumber dari karakteristik internal platform AI itu sendiri, yaitu aspek ergonomi atau kemudahan antarmuka bagi pengguna (user-friendly)⁸². Mayoritas pendidik rumpun ilmu sosial (termasuk sejarah) seringkali mengalami demotivasi dalam menciptakan media digital karena terbentur oleh tuntutan keahlian pemrograman atau penyuntingan video manual yang terlampau rumit. Namun, kehadiran generative AI meruntuhkan tembok penghalang tersebut. Temuan Bab 4 memperlihatkan pengakuan otentik dari guru sejarah yang merasa sangat diuntungkan karena hanya bermodalkan ketikan narasi teks (prompt), sistem kecerdasan buatan secara otomatis mengonstruksi visualisasi sejarah yang kompleks.

Fleksibilitas Veo 3 ini mendemokratisasi kemampuan produksi media tingkat profesional bagi kalangan guru non-TIK⁸³. Analisis ini sangat koheren dengan efektifitas pemanfaatan AI yang Menurut penelitian terdahulu Platform AI yang fleksibel mengambil alih beban kerja mekanis (seperti mencari ilustrasi, memotong gambar, dan memberikan efek suara), sehingga mengembalikan fungsi luhur seorang guru sejarah untuk berfokus sepenuhnya pada beban kerja teoretis, yakni

⁸² Dewi Febrianasari et al., "Pemanfaatan AI Generatif Untuk Otomasi Pembuatan Ajar: Studi Kasus Penerapan Di Sekolah Dasar," *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 12 (2025): 18293–304, <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.

⁸³ Fahmy Syahputra et al., "Evaluasi Efektivitas Ai Generatif Dalam Membantu Guru Menyusun Materi Pembelajaran Di Indonesia," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 3 (2025): 265–72, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.381>.

memastikan bahwa substansi nilai heroisme dan fakta perlawanan kolonialisme tersalurkan dengan baik kepada peserta didik. Kemudahan operasional ini menjamin keberlanjutan (sustainability) pemakaian media di masa mendatang, karena guru tidak merasa kelelahan atau kehabisan waktu dalam memproduksi media pendamping pembelajaran⁸⁴.

Secara keseluruhan, interkoneksi antara infrastruktur internet yang memadai, karakteristik kognitif peserta didik yang reseptif terhadap visual, dukungan kultural institusi, serta kemudahan rekayasa kecerdasan buatan, merupakan matriks faktor pendukung yang paripurna. Keempat pilar ini saling melengkapi dan memastikan bahwa implementasi media ajar AI Video untuk materi sejarah kelas XI di MAN 2 Malang tidak hanya menjadi sekadar eksperimen pragmatis yang bersifat sesaat, melainkan mampu diinstitutionalkan sebagai model standar pedagogi sejarah di era kecerdasan komputasional.

b. Faktor Penghambat

Setiap proses difusi inovasi dan adopsi teknologi dalam ekosistem pendidikan selalu memunculkan anomali dan friksi di lapangan. Kendati implementasi media berbasis kecerdasan buatan (AI Video) melalui platform *Veo 3* di kelas XI MAN 2 Malang terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan pemahaman kesejarahan peserta didik, proses tersebut tidak berjalan tanpa resistensi struktural maupun teknis. Berdasarkan data observasi dan temuan lapangan yang telah diuraikan pada Bab 4, terdapat distorsi antara kecanggihan

⁸⁴ Laili Rahmatul Fajri, "Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis Artificial Intelligence (AI) (Studi Kasus Di Madrasah Tsanawiyah Jidris Assalam Kota Tasikmalaya) MANAJERIAL Jurnal Manajemen Pendi," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2026).

sistem komputasi awan yang dimiliki oleh AI dengan realitas ketersediaan infrastruktur dan kapasitas teknis di madrasah. Terdapat empat faktor penghambat utama yang mengintervensi kelancaran implementasi media ini, yang secara teoretis menegaskan bahwa digitalisasi pendidikan memerlukan kesiapan yang holistik. Adapun analisis teoretis terhadap faktor-faktor penghambat tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan Perangkat Keras

Hambatan fundamental pertama yang paling memengaruhi efektivitas adopsi AI di MAN 2 Malang bermuara pada disparitas infrastruktur fisik. Meskipun madrasah tersebut memiliki konektivitas jaringan nirkabel (*Wi-Fi*) yang mumpuni untuk melakukan *rendering* video dari peladen komputasi awan, hasil visual beresolusi tinggi tersebut kehilangan signifikansinya ketika ruang kelas tidak memiliki medium proyeksi yang memadai. Sebagaimana temuan di lapangan, ketiadaan fasilitas *Smart TV* yang terintegrasi dan rasio ketersediaan *LCD Projector* yang tidak sebanding dengan jumlah rombongan belajar memaksa pendidik untuk melakukan sistem pinjam-pakai secara bergantian.

Situasi ini memunculkan dinamika teknologi pendidikan; di satu sisi perangkat lunak (AI) melesat dengan kecepatan revolusioner, namun di sisi lain perangkat keras (*hardware*) ruang kelas masih tertinggal dalam format konvensional. Menurut penelitian terdahulu dalam kajiannya mengenai problematika penggunaan teknologin dalam Pendidikan menegaskan bahwa ketiadaan infrastruktur dasar penyaji visual merupakan variabel penghambat tertinggi yang dapat meruntuhkan

motivasi pendidik dalam berinovasi⁸⁵. Kewajiban guru sejarah untuk mengambil proyektor dari ruang penyimpanan secara manual sebelum mengajar menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur di MAN 2 Malang belum sepenuhnya ekuivalen dengan tuntutan media pembelajaran abad ke-21. Kondisi ini membuktikan bahwa secanggih apa pun *Generative AI* yang digunakan, keberhasilannya secara mutlak tetap tersandera oleh ketersediaan terminal layar fisik di dalam kelas.

2) Manajemen Waktu dalam Persiapan Teknis di Kelas

Faktor penghambat kedua merupakan konsekuensi logis turunan dari keterbatasan perangkat keras di atas, yakni inefisiensi manajemen waktu instruksional. Ketidadaan proyektor yang terpasang secara permanen (*standby*) di kelas XI mengharuskan pendidik mengalokasikan waktu yang substansial hanya untuk urusan instalasi teknis mulai dari menarik kabel ekstensi, menghubungkan *port* HDMI/VGA, hingga mengkalibrasi fokus lensa ke papan tulis. Berdasarkan catatan lapangan, rutinitas mekanis ini menyita estimasi waktu efektif antara sepuluh hingga lima belas menit dari total alokasi jam pelajaran Sejarah. Penggunann waktu yang tidak efektif juga menimbulkan masalah bagi guru sendiri sebagai seorang yang bekerja di madrasah. Hal ini menyebabkan ketidakpuasan kepala Sekolah terhadap guru pula⁸⁶.

⁸⁵ Dwi Febriani et al., "Peran Sarana Dan Prasarana Teknologi Sekolah Dalam Mengoptimalkan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Anak Usia Dini," *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Humaniora* 4, no. 3 (2025): 722–32, <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.223>.

⁸⁶ Muhammad Fajar and Muhammad Natsir, "Kompetensi Professional Guru Di Yayasan Pendidikan Tamalatea Kota Makassar," *Journal Stiemkop* 3, no. 1 (2020): 111–22.

Penyusutan durasi ini membawa implikasi pedagogis yang serius. Waktu yang seharusnya dapat dioptimalkan untuk membedah strategi perlawanan bangsa Indonesia melalui diskusi analitis berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), justru tereduksi oleh masalah logistik. Telaah ilmiah yang dilakukan oleh Menurut penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa gangguan teknis (*technical disruption*) pada awal jam pelajaran tidak hanya merugikan secara temporal, tetapi juga berisiko memecah konsentrasi (fokus) dan memicu kegaduhan bagi siapapun orang yang sedang belajar⁸⁷. Temuan bahwa siswa MAN 2 Malang mulai kehilangan atensi dan ramai sendiri saat guru sibuk mengatur proyektor merupakan bukti empiris dari teori tersebut. Hal ini mengisyaratkan bahwa implementasi media digital menuntut perombakan manajemen waktu yang presisi agar inovasi teknologi tidak berubah menjadi beban administratif yang merugikan porsi materi kurikulum.

3) Kompleksitas Perumusan Prompt yang Sesuai Fakta Sejarah

Beranjak dari kendala fisik, faktor penghambat ketiga menyentuh ranah epistemologis dari teknologi AI itu sendiri, yaitu kompleksitas dalam melakukan rekayasa instruksi (*prompt engineering*). Kendati antarmuka platform *Veo 3* tergolong mudah digunakan, kemampuan mesin dalam merepresentasikan fakta historis Nusantara sangat bergantung pada spesifisitas kata kunci yang diinput oleh guru. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru sejarah mengalami kesulitan yang repetitif

⁸⁷ Calvin E J Mamahit, "Analisis Pengaruh Manajemen Waktu Dan Motivasi Mengajar Terhadap Kinerja Dosen," *Manajerial* 18, no. 1 (2019): 1–12, <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/manajerial.v18i1.11002>.

akibat fenomena halusinasi AI (*AI hallucination*)⁸⁸. Ketika guru memasukkan instruksi sederhana seperti "tentara penjajah", algoritma AI yang basis datanya didominasi oleh literatur Barat justru memproduksi visualisasi yang menyerupai pasukan Amerika era koboi, bukan prajurit VOC pada abad ke-17.

Kendala ini menyoroti bias kultural dan historis yang tertanam di dalam kecerdasan buatan generatif. Menurut penelitian terdahulu dalam penelitian mutakhirnya mengkritisi bahwa AI generatif memiliki tendensi bias algoritma (Eurosentris) yang sangat tinggi apabila tidak dikendalikan dengan parameter bahasa yang ketat⁸⁹. Untuk mengatasi distorsi fakta sejarah ini, pendidik di MAN 2 Malang dituntut memiliki ketelitian linguistik ekstra guna menambahkan atribut spesifik seperti "seragam VOC abad 17", "latar geografis Nusantara", hingga "senjata tradisional pribumi". Proses *trial and error* dalam merumuskan *prompt* ini tidak hanya menguras energi kognitif guru, tetapi juga membuktikan bahwa kecerdasan buatan belum memiliki sensitivitas kontekstual terhadap sejarah lokal. Pendidik harus bertindak sebagai kurator sejarah yang sangat ketat agar visualisasi yang disajikan kepada siswa tidak menciptakan miskonsepsi historis yang fatal.

4) Kurangnya Kapasitas Penyimpanan Perangkat Guru

⁸⁸ Alifia Rizqa Unzila et al., "Halusinasi Dan Bias Artificial Intelligence," *JIQSI: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Studi Islam* 3, no. 2 (2025).

⁸⁹ Hozan K. Hamarashid, Lina Tofiq Karim, and Danial Abdulkareem Muhammed, "ChatGPT and Large Language Models: Unraveling Applications, Hallucinations, and Knowledge Extraction," *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 11, no. 2 (2023): 60–70, <https://journal.unnes.ac.id/sju/jktp/article/view/75617/26708%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>.

Faktor penghambat terakhir yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah ketidaksesuaian antara ukuran *output* media digital dengan kapasitas penyimpanan memori (basis data) pada perangkat komputasi personal milik guru. Platform video generatif seperti *Veo 3* memproduksi tayangan dengan tingkat fidelitas (*fidelity*) dan resolusi yang sangat tinggi, yang secara linier berdampak pada membengkaknya ukuran berkas digital (*file size*). Produksi massal video untuk berbagai sub-bab materi kolonialisme seperti kebijakan Daendels, sistem *Cultuurstelsel*, hingga berbagai Perang Daerah dengan cepat mengonsumsi memori internal laptop pendidik.

Kondisi tersebut memaksa guru untuk melakukan manajemen penyimpanan secara manual, baik melalui pemindahan data ke disk lepas (*flash disk*) maupun penghapusan berkas lama secara konstan guna mencegah penurunan performa atau degradasi fungsionalitas laptop saat digunakan mengajar⁹⁰. Di saat guru dituntut untuk terus memproduksi dan menggunakan media pembelajaran termutakhir dengan resolusi tinggi, perangkat keras personal yang mereka miliki seringkali berada pada batas limitasi arsitektur penyimpanan (ROM/RAM). Hal ini menjadi penghambat keberlanjutan pemakaian media; guru berpotensi menghentikan produksi video AI di masa mendatang murni karena kelelahan secara teknis dalam mengelola ruang penyimpanan lokal mereka.

⁹⁰ Khairuldi et al., "Peningkatan Digital Skill Melalui Pelatihan Pemanfaatan Google Drive Dekstop Untuk Mendukung Kinerja Penyimpanan Data Digital Secara Online Bagi Guru Di SMKN 3 Muaro Jamb," *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA* 3, no. 1 (2024): 122–30, <https://doi.org/10.33998/jpmu.2024.3.1.1572>.

Keempat faktor penghambat ini merumuskan sebuah peringatan akademis bahwa kemewahan visual yang ditawarkan oleh *Artificial Intelligence* tidak dapat berdiri secara mandiri. Keberhasilan implementasi *Veo 3* di MAN 2 Malang merupakan hasil kompromi dan kerja keras tenaga pendidik dalam menyiasati keterbatasan proyektor, penyusutan waktu, bias historis algoritma, hingga defisit penyimpanan lokal. Evaluasi menyeluruh terhadap hambatan-hambatan ini menyiratkan urgensi bagi institusi madrasah untuk melakukan revitalisasi infrastruktur kelas secara masif, sekaligus memberikan pelatihan *prompt engineering* yang komprehensif bagi para pendidik guna meminimalisir kesalahan representasi sejarah di masa depan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian mengenai persepsi video berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di lingkungan madrasah ini telah memberikan gambaran yang sangat mendalam mengenai transformasi digital di ruang kelas. Setelah melalui proses observasi, dokumentasi, dan analisis data yang intensif, peneliti menarik kesimpulan utama yang selaras dengan tujuan penelitian dan rumusan masalah yang diajukan. Kesimpulan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyentuh aspek pedagogis dan psikologis dalam pendidikan sejarah.

1. Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Platform AI Video Veo 3

Persepsi peserta didik kelas XI terhadap penggunaan media AI Video Veo 3 secara umum sangat positif dan transformatif. Siswa mempersepsikan inovasi visual berbasis kecerdasan buatan ini bukan sekadar alat bantu hiburan (gimmick), melainkan instrumen pedagogis esensial yang berhasil memecah kebuntuan dan kejenuhan metode ceramah konvensional. Visualisasi hiper-realistis yang disajikan mampu mengakomodasi gaya belajar Generasi Z yang bercorak audio-visual, sehingga mata pelajaran sejarah yang semula dianggap sebagai beban hafalan teks tebal yang membosankan kini dipandang sebagai pengalaman kognitif yang dinamis, menarik, dan sangat mudah dicerna secara spasial maupun temporal.

2. Persepsi terhadap AI Video dalam Menumbuhkan Motivasi dan Kesadaran Sejarah

Evaluasi perseptual menunjukkan bahwa intervensi AI Video Veo 3 berdampak signifikan terhadap eskalasi ranah afektif dan kognitif tingkat tinggi siswa. Pada dimensi motivasi belajar, siswa dan guru mempersepsikan adanya lonjakan motivasi intrinsik yang ditandai dengan peningkatan atensi kelas, menurunnya distraksi, serta tingginya rasa percaya diri (efikasi diri) siswa saat terlibat dalam diskusi interaktif. Pada dimensi kesadaran sejarah (historical consciousness), tayangan visual tersebut terbukti sukses menumbuhkan empati kesejarahan (historical empathy). Siswa tidak lagi melihat penderitaan rakyat pada masa Cultuurstelsel (Tanam Paksa) dan heroisme tokoh bangsa sebagai narasi fiktif di atas kertas, melainkan merekonstruksinya menjadi kesadaran kritis dan genetik untuk merawat nilai-nilai kemerdekaan secara relevan di masa kini..

3. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran sejarah menggunakan AI vidio

Faktor pendukung implementasi AI Video Veo 3 meliputi ketersediaan jaringan internet yang memadai, tingginya literasi digital peserta didik, dukungan kebijakan madrasah terhadap inovasi pembelajaran, serta kemudahan penggunaan platform Veo 3 yang bersifat user-friendly. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan meliputi keterbatasan sarana pendukung pembelajaran seperti proyektor, kebutuhan waktu yang relatif lebih lama dalam proses pembuatan video, potensi ketidaksesuaian visualisasi AI dengan fakta sejarah apabila prompt tidak disusun secara tepat, serta keterbatasan kapasitas penyimpanan perangkat yang digunakan guru. Meskipun demikian, hambatan

tersebut masih dapat diatasi sehingga implementasi AI Video Veo 3 tetap dapat berjalan dengan baik di MAN 2 Malang.

Kesimpulan ketiga menyoroti aspek efektivitas yang menjadi inti dari penelitian ini. Penggunaan video AI terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan intelektual siswa terhadap materi sejarah. Sejarah yang selama ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan dan statis, berubah menjadi pengalaman belajar yang dinamis dan imersif. Visualisasi yang dihasilkan oleh AI mampu menjembatani kesenjangan waktu antara masa kini dan masa lampau, sehingga siswa dapat melakukan "empati sejarah" terhadap tokoh-tokoh atau peristiwa yang dipelajari.

Dampak positif juga terlihat pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Integrasi video AI dan kuis interaktif menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan retensi ingatan siswa terhadap fakta-fakta sejarah. Lebih dari sekadar nilai akademik, penggunaan AI di madrasah ini juga memberikan dampak pada literasi digital siswa, di mana mereka mulai memahami potensi positif dari teknologi AI untuk tujuan edukatif. Secara keseluruhan, implementasi video AI dalam pembelajaran sejarah di Malang ini menunjukkan bahwa ketika teknologi canggih bertemu dengan narasi kemanusiaan masa lalu, tercipta sebuah metode pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif.

Secara komprehensif, penelitian ini menegaskan bahwa masa depan pendidikan sejarah terletak pada kemampuan kita untuk memadukan ketepatan data sejarah dengan kecanggihan visualisasi modern. Implementasi video AI

bukan lagi sebuah pilihan futuristik, melainkan sebuah kebutuhan mendesak untuk memastikan nilai-nilai sejarah tetap relevan dan menarik bagi generasi Z dan Alfa di lingkungan pendidikan agama maupun umum.

B. Saran

1. Bagi Madrasah (Lembaga Pendidikan)

Pihak Madrasah, khususnya di wilayah Malang yang memiliki dinamika pendidikan yang kompetitif, disarankan untuk mulai merumuskan kebijakan strategis terkait integrasi teknologi kecerdasan buatan dalam kurikulum sekolah. Pertama, madrasah perlu melakukan audit terhadap ketersediaan infrastruktur digital secara berkala. Implementasi video AI seperti platform Veo 3 menuntut kapasitas perangkat keras dan koneksi internet yang stabil. Oleh karena itu, investasi pada peningkatan bandwidth dan penyediaan laboratorium multimedia yang representatif harus menjadi prioritas dalam rencana anggaran pendapatan dan belanja sekolah (RAPBS). Tanpa dukungan fasilitas yang memadai, inovasi pedagogis yang dibawa oleh guru akan terhambat oleh kendala teknis yang bersifat mendasar.

Kedua, madrasah disarankan untuk memfasilitasi pembentukan "Pusat Sumber Belajar Digital" atau komunitas praktisi internal. Lembaga dapat menyelenggarakan pelatihan berkala (workshop) yang tidak hanya mengajarkan cara menggunakan alat AI, tetapi juga etika penggunaannya. Pelatihan ini sebaiknya melibatkan tenaga ahli atau praktisi teknologi pendidikan untuk memastikan guru mendapatkan pengetahuan yang mutakhir. Selain itu, madrasah perlu menciptakan iklim budaya organisasi yang mendukung inovasi (innovative culture). Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan apresiasi atau insentif bagi guru yang berhasil mengembangkan media pembelajaran kreatif,

sehingga semangat untuk melakukan pembaruan metode mengajar dapat menular ke rekan sejawat lainnya.

Ketiga, madrasah harus berperan sebagai jembatan komunikasi dengan orang tua siswa. Penting bagi lembaga untuk menjelaskan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa, bukan sekadar memberikan hiburan visual. Dengan adanya transparansi kebijakan, dukungan dari lingkungan rumah akan memperkuat efektivitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Madrasah juga disarankan untuk mengeksplorasi kemitraan dengan penyedia platform teknologi pendidikan agar mendapatkan akses fitur premium yang lebih terjangkau bagi kepentingan akademis.

2. Bagi Guru Sejarah

Bagi rekan-rekan guru sejarah, tantangan utama di era digital adalah bagaimana menjaga marwah fakta sejarah di tengah kemudahan manipulasi visual oleh AI. Saran pertama adalah guru harus meningkatkan kapasitas diri dalam aspek literasi visual dan kurasi konten. Sebelum menyajikan video hasil generatif AI kepada siswa, guru wajib melakukan validasi historis yang ketat. Teknologi AI seringkali mengalami "halusinasi" data atau anomali visual yang mungkin tidak sesuai dengan konteks sejarah yang sebenarnya. Oleh karena itu, peran guru sebagai filter kebenaran (*gatekeeper of truth*) menjadi jauh lebih krusial dibandingkan sebelumnya. Guru tidak boleh hanya menjadi operator teknologi, tetapi tetap harus menjadi sejarawan di dalam kelas.

Kedua, guru disarankan untuk tidak menggunakan video AI sebagai media tunggal yang bersifat pasif. Integrasi dengan platform interaktif seperti Kahoot atau Quizizz harus terus dikembangkan secara kreatif. Guru sebaiknya

menyusun skenario pembelajaran di mana video AI berfungsi sebagai "pemantik diskusi" (trigger), yang kemudian diikuti dengan analisis kritis oleh siswa. Misalnya, setelah menonton visualisasi rekonstruksi peristiwa Proklamasi yang dihasilkan AI, siswa diminta untuk membandingkannya dengan sumber teks primer atau foto dokumentasi asli. Pendekatan komparatif ini akan mengasah kemampuan berpikir kritis (High Order Thinking Skills) siswa, sehingga mereka tidak menelan mentah-mentah apa yang ditampilkan secara visual.

Ketiga, guru sejarah diharapkan aktif dalam forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) untuk saling berbagi aset digital dan pengalaman mengajar. Kolaborasi antar-guru akan memperkaya bank media pembelajaran sejarah berbasis AI yang relevan dengan karakteristik siswa di Malang. Guru juga perlu mulai mendokumentasikan setiap proses implementasi teknologi ini sebagai bagian dari penelitian tindakan kelas (PTK) pribadi. Dengan terus melakukan refleksi atas metode yang digunakan, guru akan menemukan formula yang paling tepat untuk menyeimbangkan antara kecanggihan teknologi dan kedalaman nilai-nilai humaniora yang terkandung dalam pelajaran sejarah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan ruang lingkup, durasi, dan variabel yang diteliti. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan pada bidang teknologi pendidikan dan sejarah, terdapat beberapa celah penelitian yang dapat dieksplorasi lebih lanjut. Pertama, disarankan untuk melakukan penelitian dengan metode Mixed Methods atau kuantitatif murni melalui desain eksperimen yang lebih luas untuk mengukur secara pasti efikasi video AI terhadap peningkatan hasil belajar pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam jangka waktu yang lebih lama (studi longitudinal).

Hal ini penting untuk melihat apakah peningkatan antusiasme siswa bersifat permanen atau hanya efek kebaruan (novelty effect) sesaat.

Kedua, peneliti selanjutnya dapat memperluas fokus pada aspek psikologis dan afektif siswa, misalnya mengenai bagaimana visualisasi AI mempengaruhi "empati sejarah" atau "kesadaran sejarah" siswa secara mendalam. Apakah realisme visual yang dihasilkan AI mampu mengubah cara pandang siswa terhadap identitas nasional mereka? Penelitian juga bisa diarahkan pada penggunaan platform AI generatif terbaru lainnya yang mungkin muncul setelah Veo 3, mengingat perkembangan teknologi kecerdasan buatan bergerak dengan kecepatan yang luar biasa. Eksplorasi terhadap penggunaan AI dalam merekonstruksi situs-situs sejarah lokal yang telah hilang atau rusak juga menjadi topik yang sangat menjanjikan untuk memperkaya khazanah sejarah lokal di wilayah seperti Jawa Timur.

Ketiga, terdapat kebutuhan mendesak untuk meneliti aspek etika dan orisinalitas dalam penggunaan AI di lingkungan pendidikan. Peneliti masa depan dapat mengkaji bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap isu plagiarisme digital atau distorsi sejarah yang mungkin ditimbulkan oleh AI. Selain itu, penelitian yang membandingkan efektivitas berbagai jenis platform interaktif selain Kahoot dalam mendukung media video AI juga akan memberikan kontribusi praktis yang sangat berharga bagi dunia pendidikan. Akhirnya, disarankan pula untuk meneliti tantangan implementasi di sekolah-sekolah yang berada di wilayah pinggiran dengan keterbatasan akses teknologi, guna memberikan gambaran yang lebih inklusif mengenai kesenjangan digital dalam pendidikan sejarah di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Susilo, Yusuf Budi, M. Ari Kuwoto, Hieronymus. “Pentingnya Kesadaran Sejarah Dalam Membangun Identitas Dan Karakter Bangsa.” *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 7 No.1, no. 1 (2024): 12.

Agustin, Tina. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMAN Selangit.” *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 10, no. 2 (2025): 189–95. <https://doi.org/10.24114/ph.v10i2.68243>.

Ahmad, Mustofa. “Pengaruh Penerapan Artificial Intelligence Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di MTsN 3 Nganjuk.” Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2025.

Alqorana, Sifana, Meysi Wulandari, Safina Desfianti, and Sani Safitri. “Integritas Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Digital Peserta Didik.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS* 4, no. 1 (2026): 196–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/sosial.v4i1.1589>.

Amelia, Dewi Sandra, and Fajar Arianto. “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMK Ipiems Surabaya” 2 (2024): 306–12.

Armiyati, Laely, and Purwanta. “Penguatan Literasi Sejarah Melalui Historical Inquiry : Belajar Dari Singapura.” *Journal of Sciences & Humanities “Estoria” Universitas Indraprasta PGRI* (5), no. (1) (2024).

Atsir, Rafidah. “Pengaruh Apersepsi Berbantuan Platform Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa” 2 (2025): 1–6. <https://doi.org/10.70125/jetsar>.

Attaran, Mohsen, Sharmin Attaran, and Bilge Gokhan Celik. "Promises and Challenges of Cloud Computing in Higher Education: A Practical Guide for Implementation Construction Management Education View Project Sustainability Rating Systems View Project." *Journal of Higher Education Theory and Practice* 17, no. 6 (2020): 20–38. <https://www.researchgate.net/publication/320719465>.

Aulia, S. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, Dan Evaluasi Pembelajaran)." *El-Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.1, no. No. 1 (2024): 6.

Azfar, Fani, and Sutiah Sutiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intellegence (AI) Bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar." *Islamika* 6, no. 4 (2024): 1497–1509. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i4.5193>.

Ballianie, Novia, Mardia Astuti, Siti Fatimahi, Ginanda Putri Indah Sari, Mutia Dewi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, and Sumatera Selatan. "Tantangan Implementasi Kurikulum Di Era Digital: Kesiapan Guru Dan Infrastruktur." *Innovative* 5, no. 4 (2025): 10732–41.

Drie, Jannet Van, and Carla Van Boxtel. "Historical Reasoning: Towards a Framework for Analyzing Students ' Reasoning about the Past," 2008, 87–110. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9056-1>.

Fahmy Syahputra, Elsa Sabrina, Aldy Primanda Barus, Eliasta Agustinus Sebayang, Ira Gusdhini Harahap, Pinkan Ramadhani, Raden Muhammad Fathur Rahman, and Rahmi Isnaini. "Evaluasi Efektivitas Ai Generatif Dalam Membantu Guru Menyusun Materi Pembelajaran Di Indonesia." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 3 (2025): 265–72. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i3.381>.

Fajar, Muhammad, and Muhammad Natsir. “Kompetensi Professional Guru Di Yayasan Pendidikan Tamalatea Kota Makassar.” *Journal Stiemkop* 3, no. 1 (2020): 111–22.

Fajri, Laili Rahmatul. “Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Berbasis Artificial Intelligence (AI) (Studi Kasus Di Madrasah Tsanawiyah Jidris Assalam Kota Tasikmalaya) MANAJERIAL Jurnal Manajemen Pendi.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2026).

Farid Ahmadi, Hamidulloh Ibda. *Konsep Dan Aplikasi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. Edited by Dian Marta Wijayanti. CV. Pilar Nusantara, 2019. https://books.google.co.id/books?id=_gPhDwAAQBAJ.

Fatimah, Nurul, and Dessy Octaviani. “Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0.” *Jurnal Sejarah Indonesia* 6, no. 2 (2023): 168–79. <https://doi.org/10.62924/jsi.v6i2.32607>.

Fatmawati, Ira. “Transformasi Pembelajaran Sejarah Dengan Deep Learning Berbasis Digital Untuk Gen Z.” *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 5, no. 1 (2025): 25–39. <https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140>.

Fauziyah, Nailul, and Islam. “EKSPLOKASI NILAI-NILAI SOSIAL BUDAYA PADA REMAJA.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 6, no. 2 (2022).

Febrianasari, Dewi, Arta Mulya, Budi Harsono, Ahmad Suriansyah, and Article Info. “Pemanfaatan AI Generatif Untuk Otomasi Pembuatan Ajar: Studi Kasus Penerapan Di Sekolah Dasar.” *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 12 (2025): 18293–304.

<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>.

Febriani, Dwi, Elvina Fahlya, Khairina Rahayu, Ng Wiling, and Rita Kurnia. "Peran Sarana Dan Prasarana Teknologi Sekolah Dalam Mengoptimalkan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Anak Usia Dini." *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Humaniora* 4, no. 3 (2025): 722–32. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.223>.

Firmansyah, Haris, Pendidikan Sejarah, and Universitas Tanjungpura. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Terhadap Berpikir Sejarah Peserta Didik." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4 (2024): 7704–14.

Hakim, Mukhammad luqman. "Development of Video Media in the History of Islamic Culture History." *Jurnal Pedagogik* 06, no. 02 (2019): 300–331. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>.

Handy, Muhammad Rezky Noor. "Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Historical Awareness Dan Sikap Nasionalisme Peserta Didik." *Prabayaksa: Journal of History Education* 1, no. 1 (2021): 49–54.

Hasan, Hamid. *Pendidikan Sejarah Indonesia : Isu Dalam Ide Dan Pembelajaran*. 1st ed. Bandung : Rizqi Press., 2012, 2012.

Hayati, Early Ni'mah. "Karakteristik Belajar Generasi Z Dan Implikasinya Terhadap Desain Pembelajaran Ips." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.8>.

Helaluddin. "Mengenal Lebih Dekat Dengan Pendekatan Fenomenologi : Sebuah Penelitian Kualitatif." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 1 (2019): 1–15.

Hozan K. Hamarashid, Lina Tofiq Karim, and Danial Abdulkareem Muhammed. "ChatGPT and Large Language Models: Unraveling Applications, Hallucinations, and Knowledge Extraction." *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* 11, no. 2 (2023): 60–70. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jktp/article/view/75617/26708%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>.

Jang, Soonkyu, Mingyu Ha, Damin Kim, Jeongwoo Bae, Jaehwan Yun, and Junho Hwang. "An Exploration of the Impact of Generative AI Video on Historical Learning Motivation in Digital Textbooks" 01, no. 01 (2025): 23–36.

Juniardi, Karel. "Visuasi Benda Cagar Budaya Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 2, no. 1 (2015): 22–35.

Khairuldi, Jasmir, Ibnu Sani Wijaya, Yudi Novianto, Agus Nugroho, and Abdul Haris. "Peningkatan Digital Skill Melalui Pelatihan Pemanfaatan Google Drive Dekstop Untuk Mendukung Kinerja Penyimpanan Data Digital Secara Online Bagi Guru Di SMKN 3 Muaro Jamb." *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA* 3, no. 1 (2024): 122–30. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2024.3.1.1572>.

Kibari, M A, and Ratumbuysang. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory. AI Pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi Dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 4 (2023): 867–80.

Kuntowijaya. "Metode Penelitian Sejarah." *Seri Publikasi Pembelajaran* 1, no. April (2021): 1–4.

Kuntowijoyo. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bentang Pustaka, 2013.

Lulus Anggun Listiyani, Anissahrotul Hidayah, Masna KhoerotuNisa, Fitria Handayani, M. Alwi Athoillah, Misbahudin Efendy, and Dicky Hastana Atmaja. “Pengaruh Metode Pembelajaran Dual Coding Dalam Bentuk Audiovisual Terhadap Tingkat Pemahaman Belajar Pada Siswa Kelas V & VI Di SDN 2 Korowelanganyar.” *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat* 3, no. 5 (2025): 128–35. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i5.2250>.

Mamahit, Calvin E J. “Analisis Pengaruh Manajemen Waktu Dan Motivasi Mengajar Terhadap Kinerja Dosen.” *Manajerial* 18, no. 1 (2019): 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/manajerial.v18i1.11002>.

Meiliawati, Ayu Eka. “Penggunaan Media Berbasis Artificial Intelligence Untuk Menunjang Proses Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas.” *Infontika : Jurnal Pendidikan Informatika* 01, no. April (2024): 5–9.

Milles, Matthew B, and A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis*. Edited by Sage. 4th ed. SAGE Publications, 2018.

Mutaqin, Dadang Zenal, Nina Nursilah, and Muhammad Murojab. “Pembelajaran Berpusat Pada Guru (Teacher Center Learning) Pendahuluan.” *Istajadda: Jurnal Magister Pendidikan AgamaIslam* 01 (2025): 95–104.

Nurjanah, Siti, and Leny Suryaning Astutik. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis AI Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas 1 Sekolah Dasar.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 3 (2025): 111–15. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1671>.

Pellas, Nikolaos. “The Impact of AI-Generated Instructional Videos on Problem-Based Learning in Science Teacher Education.” *Education Sciences* 15, no. 1 (2025).

<https://doi.org/10.3390/educsci15010102>.

Pratama, Anggili. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Menggunakan AI (Veed . Io) Pada Komunitas Belajar Guru SD Di Desa Kolam.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2025): 66–76.

Pratama, Rinaldo Adi, Muhammad Adi Saputra, Lisna Hikmawaty, and Article Info. “Enhancing Historical Consciousness in History Education through Integrating STEM Approach and Historical Thinking Skill.” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 1 (2024): 236–43. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i1.20890>.

Purwanta, Hieronymus. “Indonesian Secondary History Literacy Skills Level: A Case Study of Public and Private High Schools in Sukoharjo Regency, Central Java.” *Multidisciplinary Science Journal* 5, no. March 2020 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2023050>.

Rachmawati, and Andi Suryadi. “Berpikir Kronologis, Sinkronik, Diakronik, Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah.” *Deepening of Indonesian History Material PPG in Position, Kemenristekdikti*, no. 1 (2018): 10.

Rusen, Jorn. *Theorizing Historical Consciousness*. Edited by Peter Seixas. Toronto: University of Toronto Press, 2004.

Ryan, Richard M, and Edward L Deci. “Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being.” *University of Rochester* 55, no. 1 (2000): 68–78.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran (Cetakan Ketiga)*. Prenada Media Group. Prenada Media Group. Kencana, 2013. http://library.fis.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=2165.

Sardiman, Sardiman. "Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan." *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah* 13, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.21831/istoria.v13i1.17610>.

Sari, Dila Puspita, and Khoirul Umam. "Penerapan Metode Literasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran SKI Di MA Darul Faizin Catak Gayam Jombang." *YASIN: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 5 (2025): 2752–64.

Simbolon, Paulina Br. "Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter." *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 2, no. 1 (2023): 95–101. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24256>.

Singer, Uriel, Adam Polyak, Thomas Hayes, Xi Yin, Jie An, Songyang Zhang, Qiyuan Hu, et al. "Make-a-Video: Text-To-Video Generation Without Text-Video Data." *11th International Conference on Learning Representations, ICLR 2023*, 2023, 1–13.

Sirnayatin, Titin Ariska. "Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 3 (2017): 312–21. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>.

Sumargono, Sumargono, Muhammad Basri, Istiqomah Istiqomah, and Aprilia Triaristina. "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 3 (2022): 141–49. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4508>.

Susanti, Deli, Jumira Warlizasusi, Emmi Kholilah Harahap, and Destriani. "Manajemen Perubahan Di Madrasah: Strategi Adaptif Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Rejang Lebong Deli." *At-Tabir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7210 (2025).

Susanto, Dedi, Risnita, and M. Syahran Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

Susianti, Vivi Aprillia. “Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi Pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum.” *Media Informasi* 33, no. 2 (2024): 181–92. <https://doi.org/10.22146/mi.v33i2.15910>.

Tanjung, Azri Isnaini, Ichwan Azhari, R Mursid, and Universitas Negeri Medan. “Development of Video Learning Media Based on History to Improve Social Studies Achievement Azri.” *Inovasi Kurikulum* 22, no. 3 (2025): 1431–46.

Tobing, Floranta Br, Irminda Pinem, Cosmas Vaforit Daeli, Rosa Afrinita Br Ginting, Kistor Mey Wendra Lala, Marsanda Sitompul, Lela Pasaribu Oktavia, Marsiyah Gloria Sinaga, and Intan Marlina Br Tobing. “Pemanfaatan Media Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025): 12147–51.

Unzila, Alifia Rizqa, Muhammad Taufiq, Alifia Rizqa Unzila, and Muhammad Taufiq. “Halusinasi Dan Bias Artificial Intelligence.” *JIQSI: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Studi Islam* 3, no. 2 (2025).

Utami, Tika Hestiarini, Halimatus Sa, and Faiqatul Munawwarah. “Metode Pengumpulan Data Kualitatif.” *Demalogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education* 3, no. 3 (2025): 133–42.

Wahyu, Bagja Sulfemi. “Hubungan Persepsi Peserta Didik Tentang Kompetensi Guru Mata Pelajaran Sejarah Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor.” *Jurnal Fascho* 5, no. 2 (2016):

1–18.

Wilujeng, Nuruz Tri, J. Priyanto Widodo, and Satrio Wibowo. “Planning, Implementation, and Evaluation of Problem-Based Learning in Improving Students’ Critical Thinking Skills on History Subjects.” *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)* 9, no. 2 (2025): 441–49. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i2.4136>.

Wuryani, Emy, and Listyanto Aji Nugroho. “Peningkatan Kemampuan Merancang Pembelajaran Sejarah Terdeferensiasi Dengan Artificial Intelligence Collaborated Education (A.I.C.E).” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 5345–52. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4477>.

Yahya Nurcahyani, Septiani, Anita Aurelia, Faadhilatu Rahmatillah, Seni Yanti Waruwu, and Novita Amelia. “Pemanfaatan AI Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Ekonomi.” *Jurnal Disrupsi Bisnis* 7, no. 6 (2024): 823–30.

Yuliani, Wiwin. “Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling.” *Quanta Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.

Yusran, Nurul Faizah, Andi Dewi, and Riang Tati. “Urgensi Kesadaran Sejarah Bagi Peserta Didik.” *JIMPS* 9, no. 2 (2024): 514–23.

Zachary, Hafidz, Nana Supriatna, and Didin Saripudin. “Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah.” *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru p-ISSN* 10, no. 2 (2025): 1111–19.

Zafri, Zafri, Hera Hastuti, Iqrima Basri, and Wahidul Basri. “Inovasi Media Video Untuk Melatih Berpikir Historis.” *Diakronika* 22, no. 2 (2022): 203–14. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss2/315>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi

A. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 241/Un.03.1/TL.01.04/01/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

15 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala MAN 2 Malang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rizal Zibran
NIM : 220102110038
Tahun Akademik : Genap - 2025/2026

Judul Proposal : Implementasi Sora.AI untuk Media Ajar Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia Kelas XI dalam Membantu Visualisasi Sejarah di MAN 2 Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

B. Daftar Nama Hadir Siswa

No	Nama	L/P
1	Revi Permata Ramadani	P
2	Rizka Alifia Jumali	P
3	Mayshien Ma'rifatus Zahra	P
4	Najwa Mei Arimbi	P
5	Ahmad Syafii Amin	L
6	M.Royyan Alfaadlil	L

C. Tujuan pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) MATA PELAJARAN SEJARAH	
SATUAN PENDIDIKAN : MA NEGERI 2 MALANG MATA PELAJARAN : SEJARAH KELAS / FASE : XI (SEBELAS) / F TAHUN PENYUSUNAN : 2024 / 2025	
No	Tujuan Pembelajaran (TP)
SEMESTER 1	
BAB 1 : KOLONIALISME DAN PERLAWANAN BANGSA INDONESIA	
1	11.1.1 menganalisis keterkaitan antara peristiwa sejarah global lewat jalur rempah dengan situasi regional dan nasional di Indonesia
2	11.1.2 mengidentifikasi karakteristik kolonialisme serta perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa asing
3	11.1.3 mengidentifikasi berbagai dampak penjajahan Belanda di tingkat lokal atau nasional dan mengomunikasikannya dalam bentuk tekstual, visual, dan/ atau bentuk lainnya.
BAB 2 : PERGERAKAN KEBANGSAAN INDONESIA	
4	11.2.1 menganalisis interkoneksi kebangkitan bangsabangsa Asia dengan pergerakan nasional Indonesia
5	11.2.2 menganalisis perkembangan nasionalisme Indonesia sejak awal abad ke-20
6	11.2.3 mengevaluasi berbagai peristiwa pada masa akhir kolonialisme Belanda berupa krisis ekonomi global (The Great Depression), wabah penyakit, Perang Dunia II dan berakhirnya kolonialisme Belanda
Ulangan Harian, Remedial, dan Pengayaan	
Cadangan Jam Pelajaran	
Jumlah Jam Pelajaran	
SEMESTER 2	
BAB 3 : DI BAWAH TIRANI JEPANG	
7	
8	
9	
10	
BAB 4 : PROKLAMASI KEMERDEKAAN	
5	
6	
7	
Ulangan Harian, Remedial, dan Pengayaan	
Cadangan Jam Pelajaran	
Jumlah Jam Pelajaran	

Malang, 12 Juli 2024

Mengetahui,
Kepala MA Negeri 2 Malang

Husen Setiawan, S.Pd
NIP. 197103182003122001

Guru Mapel

Tina Widyati, S.Pd
NIP. -

Lampiran 2

A. Wawancara Guru IPS

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI sebelum penggunaan media AI Video Veo 3?	Lare-lare gampang bosen, ada yang ngantuk, ada yang malah sibuk sendiri apa lagikalau saya cuma pakai metode ceramah atau cerita terus di depan Biasanya ya saya selingi pakai PPT, tak kasih gambar-gambar biar gak sepi banget. Tapi ya tetap saja, gambarnya kan mati, gak gerak. Dadi anak-anak itu kurang bisa ngebayangno suasana zaman perjuangan dulu itu aslinya gimana.
2	Apa tantangan utama yang Ibu hadapi ketika mengajarkan materi kolonialisme?	"kalau saya cuma pakai metode ceramah terus, ya anak-anak mudah bosan, ujung ujungnya nanti ga paham dan itu berpengaruh sama nilai"
3	Mengapa diperlukan perencanaan yang matang sebelum menggunakan AI Video dalam pembelajaran sejarah?	Ngeten nggih Mas Rizal, sing jenenge rencana niku kudu mateng dhisik. Kita nggak bisa langsung asal kasih video ke anak-anak tanpa tahu tujuannya buat apa. Saya sama jenengan kemarin kan sudah diskusi, materi kolonialisme ini kan luas banget. Jadi di tahap rencana ini, saya bener-bener milih bagian mana yang paling pas buat dijadiin video AI. Yo opo carane biar narasi yang biasanya bikin ngantuk di buku itu bisa dadi tontonan sing narik kawigaten tapi tetep edukatif. Pokok'e materi sejarah niku mboten angsal melenceng, harus sesuai fakta meskipun yang bikin itu mesin AI."
4	Bagaimana rencana penggunaan video AI dalam proses pembelajaran di kelas?	Rencana saya nanti, video AI ini bukan cuma diputar terus ditinggal Mas. Saya sudah nyusun rencana di RPP kalau video itu dadi pemicu diskusi. Dadi

		bocah-bocah tak kon nonton dhisik, baru nanti kita bedah apa yang mereka lihat sama apa yang ada di buku. Sesuai rencana kita wingi, kita harus nyiapin daftar pertanyaan juga buat mereka. Dadi nggih niku Mas, persiapane pancen kudu detail, mulai dari videonya sendiri sampe opo sing bakale dilakoni bocah-bocah setelah nonton videonya nanti."
5	Bagaimana pandangan Ibu terhadap penggunaan teknologi AI Video Veo 3 dalam pembelajaran sejarah?	Saya setuju banget kalau pembelajarannya didigitalisasikan, apalagi pakai AI Video kayak Veo 3 itu. Tantangan kita sekarang memang literasinya anak-anak itu rendah banget Mas. Kalau nggak dipancing pakai sesuatu yang visualnya kuat, ya mereka gak bakal dapet apa-apa dari buku paket. Dengan AI ini kan materi kolonialisme yang abstrak itu bisa divisualisasikan. Muga-muga wae anak-anak dadi luwih semangat dan nggatekake pas materi sejarah diputar di depan kelas nanti."
6	Apakah terdapat kesulitan dalam membuat video menggunakan Veo 3?	"Nggawe kalimat perintah utowo prompt nang Veo 3 niku yo gampang-gampang susah Mas. Kadang lek kulo ngetik 'tentara penjajah', sing metu malah gambare koyok tentara Amerika zaman koboi, kan mboten pas kalih sejarah kene. Dadi kulo kudu bolak-balik ngedit kata-katane, misal kudu ditambahin 'seragam VOC abad 17, latar Nusantara'. Butuh ketelitian ekstra pokoknya, soale iki pelajaran sejarah, mboten angsal melenceng."
7	Bagaimana kondisi sarana pendukung di MAN 2 Malang untuk penggunaan Veo 3?	"Alhamdulillah Mas, senjata sarana proyektor di kelas itu kadang masih harus ganti-gantian sama guru lain, tapi fasilitas Wi-Fi nang kene iku banter. Veo 3 niku kan butuh sinyal sing kuat."

		Untunge pas kulo generate video materi kolonialisme atau pas mau muter videone di depan anak-anak, jaringane lancar mboten rewel babar blas. Dadi kulo mboten kesuwen nunggu."
8	Bagaimana dukungan sekolah terhadap inovasi pembelajaran berbasis AI?	Sekolah kene iku sangat ngedukung Mas kalau gurune gelem inovasi. Apalagi kan visi madrasah kita memang didorong melek teknologi. Dadi pas kulo nyoba masukin AI Veo 3 ini ke RPP sejarah, mboten wonten halangan dari pihak sekolah. Malah didukung penuh ben pembelajarannya gak monoton."
9	Apa kelebihan Veo 3 dari sudut pandang guru sejarah?	"Sing kulo seneng saking Veo 3 ini ya karena praktis Mas. Kulo niki kan guru sejarah, dudu guru IT. Nek kon ngedit video potong-potong manual ya mumet. Tapi pakai AI ini gampang, tinggal ngetik prompt ceritane, misal 'suasana kapal VOC datang', lha kok moro-moro dadi video sing apik. Fleksibel banget buat bantu guru."
10	Apakah terdapat kendala teknis selama implementasi?	Nggih niku Mas, hambatan sing paling krasa ya nang alat. Di kelas-kelas kan urung ono Smart TV, terus proyektor ya terbatas. Dadi lek pas kulo mau muter video AI ini, kadang kudu rebutan dhisik sama guru lain. Kalau pas kelasnya nggk ada proyektor, kulo kudu mlayu nang gudang buat pinjam. Iku sing kadang marai capek sebelum mulai ngajar."
11	Apakah kendala tersebut juga terjadi saat hari pelaksanaan pembelajaran?	"Pas dinten H implementasi niku, kulo kedah lari-lari riyin nang gudang Mas. Soale kelas sing tak ajar pas iku proyektor gak iso murup. Dadi ya ngoten, kudu sabar rebutan kalih guru sanese. Kadang ya sing bikin capek itu persiapan nyolok-nyolok kabel sama

		nyari proyekturnya ini lho. Tapi nggih tetep semangat kulo, sing penting arek-arek mengko iso nonton videone."
12	Apakah penggunaan Veo 3 memiliki dampak terhadap penyimpanan perangkat yang digunakan?	"Videone niku ukurane gedhe-gedhe Mas. Baru bikin beberapa materi ae memori laptop kulo wes ampir penuh. Dadi kulo kudu rajin-rajin mindah nang flashdisk ben laptop kulo mboten lemot pas digawe ngajar."
13	Bagaimana respon siswa saat video AI diputar di kelas?	"Saya mengamati anak-anak yang biasanya pasif atau suka ngobrol sendiri di belakang, tadi matanya banyak yang fokus semua ke layar. Ada yang baru sing membuat mereka tertarik. Intensitas mereka bertanya setelah video selesai juga jauh lebih hidup dari biasanya."
14	Apakah terdapat perubahan suasana belajar dibandingkan pembelajaran biasa?	"Pancen beda tenan Mas Rizal. Biasane arek-arek iku lek jam awan sudah mulai kriyep-kriyep ngantuk. Apalagi kalau saya sudah ngomongin perjanjian-perjanjian sama tahun penjajahan. Tapi pas video AI-ne diputer, kabeh podo melongo nggatekake, matane fokus nang layar. Kulo minangka guru ya melu seneng, luwih enteng nerangno amarga mereka sudah punya gambaran kasarnya di kepala."
15	Bagaimana dampak penggunaan Veo 3 terhadap pemahaman siswa?	Alhamdulillah Mas Rizal, pas evaluasi wingi kelihatan banget bedanya. Waktu tak pancing pertanyaan atau pas ngerjain soal latihan, arek-arek sing maune pasif iku saiki iso njawab pakai bahasanya sendiri. Kulo minangka guru ya krasa luwih enteng. Lek mau masuk ke materi perlawanan daerah selanjutnya, kulo mboten perlu ngulang dari nol lagi nerangin betapa

		kejamnya penjajah. Konsep dasar iku wes nyantol nang uteke arek-arek gara-gara nonton video wingi."
--	--	---

B. Wawancara Siswa

1. Rizka Alifia

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang mata pelajaran sejarah sebelum penggunaan AI Video?	Sakdurunge ono video AI, saya nganggep sejarah iku pelajaran sing penting tapi lumayan angel dipahami. Soale materine akeh banget, mulai dari tokoh, tahun, sampai urutan peristiwa. Kadang pas Bu Tiwi nerangake saya paham, tapi pas mulih sekolah malah lali maneh. Menurut saya masalahnya bukan materinya, tapi karena saya angel mbayangno kejadian sing diceritakake.
2	Bagaimana pembelajaran sejarah yang biasanya dilakukan di kelas?	Biasane Bu Tiwi nganggo PPT, buku paket, lan kadang diskusi kelompok. Penjelasane sebenarnya jelas, tapi kadang kalau materinya kolonialisme utawa perlawanan daerah, saya kesulitan membayangkan suasana pada waktu itu. Jadine saya cuma ngerti teorine, tapi kurang ngerti gambarane.
3	Apa kesan pertama Anda ketika melihat video sejarah yang dibuat menggunakan AI?	Kaget Mas. Soale videone kelihatan nyata banget. Pas muncul kapal VOC lan suasana pelabuhan zaman dulu, saya langsung tertarik. Rasane kayak nonton dokumenter sejarah.
4	Apakah video AI membantu Anda memahami materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia? Jelaskan.	Nggih sangat membantu. Saya jadi ngerti hubungan antara kedatangan bangsa Eropa, penjajahan, sampai munculnya perlawanan rakyat. Biasane saya cuma baca teks, tapi sekarang saya bisa membayangkan prosesnya.
5	Bagaimana pengaruh video AI terhadap motivasi dan	Saya jadi luwih fokus. Biasane kadang pikiran kemana-mana, tapi pas video

	perhatian Anda selama pembelajaran?	diputar saya memperhatikan terus. Setelah itu saya juga lebih aktif saat diskusi."
6	Apakah terdapat kendala selama pembelajaran menggunakan AI Video?	Paling pas persiapan alat Mas. Kadang harus nunggu proyektor siap dulu. Tapi setelah video diputar rasane worth it karena pembelajarannya jadi lebih menarik.
7	Bagaimana harapan Anda terhadap penggunaan AI Video dalam pembelajaran sejarah ke depannya?	Saya berharap materi sejarah liyane juga dibuatkan video AI supaya siswa lebih mudah memahami materi dan nggak cepet bosan.

2. Revi Permata

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang mata pelajaran sejarah sebelum penggunaan AI Video?	Sebelumnya saya menganggap sejarah sebagai pelajaran yang cukup berat karena banyak bacaan dan materi yang harus dipelajari. Kadang saya merasa capek duluan ketika melihat buku sejarah yang tebal. Akibatnya saya kurang tertarik untuk membaca secara mendalam
2	Bagaimana pembelajaran sejarah yang biasanya dilakukan di kelas?	Biasanya kami mendengarkan penjelasan guru, membaca buku, dan mengerjakan tugas. Menurut saya pembelajaran berjalan baik, tetapi kadang masih terasa monoton karena sebagian besar berupa teks dan penjelasan lisan
3	Apa kesan pertama Anda ketika melihat video sejarah yang dibuat menggunakan AI?	aya kagum karena visualnya menarik. Rasanya seperti melihat langsung suasana masa kolonial yang selama ini hanya saya baca dari buku
4	Apakah video AI membantu Anda memahami materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia? Jelaskan.	Iya sangat membantu. Saya lebih mudah memahami kondisi masyarakat saat itu dan alasan munculnya berbagai perlawanan terhadap penjajah

5	Bagaimana pengaruh video AI terhadap motivasi dan perhatian Anda selama pembelajaran?	Saya menjadi lebih fokus dan lebih tertarik mengikuti pelajaran. Biasanya saya hanya mendengarkan, tetapi setelah melihat video saya jadi ingin bertanya dan berdiskusi
6	Apakah terdapat kendala selama pembelajaran menggunakan AI Video?	Tidak terlalu banyak kendala. Hanya kadang suara teman-teman di kelas membuat beberapa bagian video kurang terdengar jelas
7	Bagaimana harapan Anda terhadap penggunaan AI Video dalam pembelajaran sejarah ke depannya?	Saya berharap media ini terus digunakan karena sangat membantu siswa memahami materi sejarah yang bersifat abstrak.

3. Mayshen Marifatuz Zahra

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang mata pelajaran sejarah sebelum penggunaan AI Video?	Jujur nggih Mas, sejarah iku dudu pelajaran favorit saya. Saya lebih seneng olahraga utawa pelajaran sing akeh praktiknya. Sejarah sering identik karo cerita panjang lan hafalan tahun sing nggawe saya gampang bosen
2	Bagaimana pembelajaran sejarah yang biasanya dilakukan di kelas?	Biasane Bu Tiwi nerangake nganggo PPT lan buku paket. Materine jelas, tapi saya sering kesulitan mbayangno suasana sejarah sing diceritakake
3	Apa kesan pertama Anda ketika melihat video sejarah yang dibuat menggunakan AI?	Langsung tertarik Mas. Rasane kayak nonton film sejarah. Jadi saya nggak gampang bosan dan lebih fokus
4	Apakah video AI membantu Anda memahami materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia? Jelaskan.	Sangat membantu. Saya bisa melihat gambaran peristiwanya sehingga lebih mudah memahami alur cerita sejarah
5	Bagaimana pengaruh video AI terhadap motivasi dan perhatian Anda selama pembelajaran?	Saya jadi lebih semangat dan nggak ngantuk. Setelah melihat video, saya juga lebih mudah menjawab pertanyaan

6	Apakah terdapat kendala selama pembelajaran menggunakan AI Video?	Kadang waktunya kepotong pas masang proyektor sama kabel-kabel. Tapi nggak terlalu mengganggu
7	Bagaimana harapan Anda terhadap penggunaan AI Video dalam pembelajaran sejarah ke depannya?	Semoga lebih sering dipakai karena sejarah jadi lebih hidup dan nggak cuma hafalan

4. Najwa Mei Arimbi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang mata pelajaran sejarah sebelum penggunaan AI Video?	Saya sebenarnya cukup suka sejarah, tetapi kadang sulit memahami gambaran peristiwa masa lalu hanya dari teks. Apalagi jika materinya panjang dan banyak istilah
2	Bagaimana pembelajaran sejarah yang biasanya dilakukan di kelas?	Biasanya melalui penjelasan guru, membaca buku, dan presentasi kelompok. Menurut saya sudah baik, tetapi visualisasi masih kurang.
3	Apa kesan pertama Anda ketika melihat video sejarah yang dibuat menggunakan AI?	Saya merasa lebih mudah memahami materi karena langsung melihat gambaran peristiwa yang sedang dipelajari
4	Apakah video AI membantu Anda memahami materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia? Jelaskan.	Iya. Saya bisa melihat bagaimana kehidupan masyarakat pada masa penjajahan sehingga materi terasa lebih nyata
5	Bagaimana pengaruh video AI terhadap motivasi dan perhatian Anda selama pembelajaran?	Saya lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi. Video membuat saya penasaran terhadap materi yang dipelajari
6	Apakah terdapat kendala selama pembelajaran menggunakan AI Video?	Hampir tidak ada. Hanya saja kadang kalau posisi duduk terlalu belakang, beberapa detail video kurang terlihat
7	Bagaimana harapan Anda terhadap penggunaan AI Video dalam pembelajaran sejarah ke depannya?	Saya berharap teknologi seperti ini bisa digunakan di lebih banyak materi karena sangat membantu proses belajar

5. Ahmad Syafii

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang mata pelajaran sejarah sebelum penggunaan AI Video?	Nek jujur nggih Pak, saya sering ngantuk pas pelajaran sejarah. Soale kebanyakan baca buku lan ngrungokno penjelasan. Jadine kadang sulit fokus.
2	Bagaimana pembelajaran sejarah yang biasanya dilakukan di kelas?	Biasane membaca buku, lihat PPT, terus Bu Tiwi nerangake. Kadang saya bisa mengikuti, kadang juga kehilangan fokus
3	Apa kesan pertama Anda ketika melihat video sejarah yang dibuat menggunakan AI?	Rasane kayak nonton film bioskop Pak. Saya langsung penasaran sama jalan ceritane
4	Apakah video AI membantu Anda memahami materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia? Jelaskan.	Iya banget. Saya jadi ngerti urutan ceritane dan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh sejarah
5	Bagaimana pengaruh video AI terhadap motivasi dan perhatian Anda selama pembelajaran?	Saya jadi nggak ngantuk lan fokus terus sampai video selesai. Pembelajarannya jadi luwih seru.
6	Apakah terdapat kendala selama pembelajaran menggunakan AI Video?	Paling pas nunggu alat disiapkan. Tapi setelah videone jalan, saya merasa lebih semangat belajar.
7	Bagaimana harapan Anda terhadap penggunaan AI Video dalam pembelajaran sejarah ke depannya?	Saya berharap sering dipakai karena membuat sejarah terasa lebih menyenangkan

6. Muhammad Royyaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Anda tentang mata pelajaran sejarah sebelum penggunaan AI Video?	Sebelum ada video AI, saya merasa sejarah cukup sulit karena banyak konsep dan peristiwa yang saling berkaitan. Kadang saya bingung

		menghubungkan satu kejadian dengan kejadian lainnya
2	Bagaimana pembelajaran sejarah yang biasanya dilakukan di kelas?	Biasanya guru menjelaskan materi dan kami mencatat poin-poin penting. Pembelajarannya baik, tetapi membutuhkan konsentrasi tinggi.
3	Apa kesan pertama Anda ketika melihat video sejarah yang dibuat menggunakan AI?	Saya merasa tertarik karena materi yang biasanya hanya dibaca sekarang bisa dilihat secara visual.
4	Apakah video AI membantu Anda memahami materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia? Jelaskan.	Sangat membantu karena saya bisa melihat hubungan antara peristiwa dan memahami kronologi sejarah dengan lebih jelas
5	Bagaimana pengaruh video AI terhadap motivasi dan perhatian Anda selama pembelajaran?	Saya menjadi lebih aktif dalam diskusi dan lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan
6	Apakah terdapat kendala selama pembelajaran menggunakan AI Video?	Kendalanya hanya masalah teknis kecil seperti persiapan alat, tetapi tidak terlalu mengganggu jalannya pembelajaran
7	Bagaimana harapan Anda terhadap penggunaan AI Video dalam pembelajaran sejarah ke depannya?	Saya berharap penggunaan AI Video terus dikembangkan karena terbukti membantu siswa memahami sejarah secara lebih mendalam

Dokumentasi

1. PPT Sejarah



2. Observasi Guru Mengajar Menggunakan AI Video



3. Wawancara dengan Guru



4. Wawancara dengan Siswa



5. Foto Bersama dengan Guru dan Siswa



Lembar Observasi

LAMPIRAN: LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Sejarah
Materi Pokok: Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia
Kelas / Semester: XI / Genap
Nama Guru: Ibu Tiwi
Hari / Tanggal Observasi: Kamis, 5 Maret 2026
Nama Peneliti: Rizal Zibran (NIM. 220102110038)
Nama Observer (Rekan Sejawat): [Nama Rekan Sejawat/Observer]

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda centang (√) pada kolom **Keterlaksanaan (Ya/Tidak)** sesuai dengan kejadian aktual di dalam kelas. Kolom **Catatan Lapangan (Deskripsi kualitatif (narasi) mengenai reaksi spesifik siswa atau kendala teknis yang muncul selama pembelajaran berlangsung.**

No	Aspek yang Diamati (Indikator)	Keterlaksanaan (Ya / Tidak)	Catatan Lapangan (Deskripsi Temuan)
A. Faktor Teknis & Penggunaan Media AI VEO 3			
1.	Guru berhasil menayangkan video AI dengan kualitas visual dan audio yang jelas.	√ Ya	Video AI tayang dengan resolusi tinggi (hiper-realistis). Audio terdengar jelas hingga ke bangku belakang. Siswa tampak terkejut melihat kualitas visualnya.
2.	Proses penyiapan perangkat keras (proyektor, laptop, koneksi Wi-Fi) berjalan efisien tanpa menyita waktu kelas yang berlebihan.	Tidak	Ada kendala awal: ketiadaan Smart TV/ dan terbatasnya jumlah proyektor. Guru butuh waktu sekitar 10-15 menit untuk mengambil, merangkai kabel ekstensi, dan memfokuskan lensa.
3.	Guru memberikan pengantar	√ Ya	Guru berhasil menenangkan siswa

No	Aspek yang Diamati (Indikator)	Keterlaksanaan (Ya / Tidak)	Catatan Lapangan (Deskripsi Temuan)
	(apersepsi) sebelum video ditayangkan untuk mengondisikan kesiapan siswa.		(yang sebelumnya sedikit gaduh saat mengatur proyektor) dengan memberikan pertanyaan pemantik tentang bagaimana rupa asli kapal armada VOC.
B. Motivasi Belajar Siswa (Persepsi Afektif)			
4.	Siswa memusatkan perhatian penuh (fokus) ke arah layar proyektor sejak awal hingga akhir penayangan video AI.	√ Ya	Sangat terlihat. Atensi siswa terkunci pada layar proyektor, terutama saat adegan sinematik kedatangan armada penjajah dan suasana dramatis Perang Diponegoro.
5.	Penurunan tingkat kejenuhan (tidak terlihat siswa yang mengantuk, pasif, atau mengobrol di luar konteks materi).	√ Ya	Sangat drastis. Berbeda dengan pembelajaran teks yang sering membuat ngantuk, pada sesi ini tidak ditemukan siswa yang menelungkup di meja. Suasana kelas menjadi jauh lebih hidup.
6.	Terdapat peningkatan keaktifan; siswa merespons, bertanya, atau memberikan komentar secara spontan terkait visual video.	√ Ya	Anak-anak menjadi heboh, antusias, dan interaktif. Terdengar komentar spontan saat melihat jenis senjata dan kapal dagang yang baru pertama kali mereka visualisasikan dengan jelas.
7.	Siswa tampak lebih percaya diri saat merespons pertanyaan pemantik dari guru setelah menonton video.	√ Ya	Siswa lebih berani mengangkat tangan. Jawaban mereka tidak lagi terbata-bata karena argumen didasarkan pada apa yang baru saja mereka tonton (video AI berfungsi sebagai jembatan kognitif).
C. Kesadaran Sejarah / Historical Empathy (Persepsi Kognitif)			
8.	Siswa menunjukkan respons emosional yang relevan (misal	√ Ya	Eksresi wajah siswa berubah menjadi lebih empati saat melihat gambaran

No	Aspek yang Diamati (Indikator)	Keterlaksanaan (Ya / Tidak)	Catatan Lapangan (Deskripsi Temuan)
	raut wajah takjub, sedih/berempati) saat melihat visual penderitaan rakyat atau heroisme pahlawan.		visual penderitaan pribumi akibat kebijakan Tanam Paksa (Cultuurstelsel). Empati kolektif terlihat berangsur-angsur.
9.	Dalam kegiatan diskusi, siswa mampu menghubungkan visualisasi AI dengan fakta kronologi sejarah di buku teks secara logis.	√ Ya	Siswa mampu melakukan komparasi antara adegan yang di-generate oleh platform VEO 3 dengan narasi faktual yang ada di LKS/buku paket mereka.
10.	Siswa tidak hanya menghafal teks, tetapi mampu mendeskripsikan ulang suasana masa lalu menggunakan bahasanya sendiri berkat bantuan visual AI.	√ Ya	Siswa mampu menyimpulkan latar belakang pertawanan dengan dialektika mereka sendiri. Ini menunjukkan terjadinya pemahaman bermakna (meaningful learning) yang menggariskan rutinitas menghafal buta.

Kesimpulan Umum Hasil Observasi Hari Ini:
Berdasarkan pengamatan bersama (peneliti dan observer sejawat), pelaksanaan pembelajaran Sejarah menggunakan media AI Video VEO 3 di kelas XI secara keseluruhan berjalan dengan sangat efektif. Kendati pada fase awal ("kegiatan pra-instruksional") terdapat hambatan logistik/teknis berupa pencarian, perakitan, dan kalibrasi LCD proyektor yang menyita estimasi waktu sekitar 10-15 menit, hal tersebut terkompensasi dengan sangat baik oleh lonjakan antusiasme siswa saat kegiatan inti dimulai. Penayangan visual yang hiper-realistis terbukti andal dalam menghilangkan sindrom kejenuhan dan rasa kantuk yang selama ini menjadi permasalahan dalam metode "teacher-centered". Kelas berubah menjadi lebih interaktif. Lebih dari itu, media ini secara empiris berhasil menumbuhkan "historical empathy" (empati sejarah) siswa ketika mereka dihadapkan pada potret penderitaan akibat kebijakan monopoli kolonial, yang pada akhirnya memacu mereka untuk merespons diskusi kelas secara kritis dan percaya diri.

Mengetahui,
Peneliti Utama

Rizal Zibran
NIM. 220102110038