

PEMANFAATAN VIDEO NARATIF BERBASIS AI SEBAGAI MEDIA REMEDIAL PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS XI MADRASAH ALIYAH

Ady Fauzi Rahmani^{1*}

¹MAS Persatuan Islam, Kota Sukabumi, Jawa Barat

*e-mail: adyrahmanic@gmail.com

Abstract: *This study aims to evaluate the use of AI-based narrative video as a remote remedial learning medium for the Islamic Cultural History (SKI) subject in Grade XI of Madrasah Aliyah. The instructional video was created using AIStudios.com, a platform that enables the development of educational narratives with virtual presenters and automated visuals. The video content focuses on the thoughts of three Islamic reformers: Jamaluddin Al-Afghani, Muhammad Abduh, and Muhammad Rasyid Rida. After watching the two-minute video, students completed a short quiz consisting of five multiple-choice questions and responded to a Likert-scale perception questionnaire. The results indicate that the average student mastery reached 92%, with most respondents scoring highly on the quiz. On the perception survey, students gave consistently positive responses, particularly regarding the video's clarity (average score: 4.4) and its ability to support independent review (average score: 4.4). The lowest-rated aspect, though still relatively high, was students' understanding of the reformist figures (average score: 3.8). These findings provide early evidence that AI-based narrative video media holds significant potential as an effective and efficient alternative for remedial learning, particularly suited to the needs of the digital-native generation.*

Keywords: *remedial teaching, narrative video, AIStudios, Islamic Cultural History, Islamic reformers*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan video naratif berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai media pembelajaran remedial daring pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI Madrasah Aliyah. Video pembelajaran dibuat menggunakan platform AIStudios.com, yang memungkinkan pembuatan narasi edukatif dengan presenter virtual dan visual otomatis. Materi dalam video membahas pemikiran tiga tokoh pembaru Islam: Jamaluddin Al-Afghani, Muhammad Abduh, dan Muhammad Rasyid Rida. Setelah menonton video berdurasi dua menit, siswa mengerjakan kuis singkat berisi lima soal pilihan ganda dan mengisi angket persepsi berbasis skala Likert. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata penguasaan siswa terhadap materi mencapai 92%, dengan sebagian besar responden memperoleh nilai tinggi. Pada angket persepsi, mayoritas siswa memberikan nilai positif, terutama pada pernyataan bahwa video mudah dipahami (rata-rata 4.4) dan membantu belajar ulang secara mandiri (rata-rata 4.4). Sementara aspek yang dinilai paling rendah, meskipun masih tergolong baik, adalah pemahaman terhadap tokoh pembaru Islam (rata-rata 3.8). Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa pemanfaatan media video naratif berbasis AI memiliki potensi tinggi sebagai alternatif pembelajaran remedial yang efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Kata kunci: remedial teaching, video naratif, AIStudios, SKI, tokoh pembaru Islam

Diterima: 1 Oktober 2025

Disetujui: 10 November 2025

Dipublikasi: 30 April 2026



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di madrasah. Melalui mata pelajaran SKI, peserta didik dibekali cara pandang keberagamaan yang moderat, inklusif, toleran, serta berorientasi pada kebahagiaan duniawi dan ukhrawi melalui penghayatan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari dengan cara memahami perjalanan peradaban Islam, mengenal tokoh-tokoh besar umat Islam, serta menginternalisasi nilai-nilai keislaman yang bersumber dari peristiwa sejarah (Kementerian Agama RI, 2019)

Namun, dalam praktiknya, SKI kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Sari, semangat siswa dalam mempelajari SKI tergolong rendah karena banyaknya informasi yang harus diingat dan dominasi metode ceramah sederhana. Kondisi ini membuat siswa cepat bosan, kurang termotivasi, serta merasa metode tradisional tidak sesuai dengan gaya belajar mereka yang terbiasa dengan visual menarik dari internet dan media sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran modern dan interaktif agar minat serta keterlibatan siswa dalam belajar SKI dapat meningkat (Sari, 2025).

Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi SKI tercermin dari hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT) yang menunjukkan mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT) mata pelajaran SKI kelas XI menunjukkan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM 70. Hal ini menandakan adanya kesulitan dalam memahami materi sejarah dan tokoh-tokoh penting yang diujikan (Sukabumi, 2025). Madrasah diharuskan menyelenggarakan program remedial sebagai upaya pemulihan proses belajar. Idealnya, remedial teaching dilakukan dengan pendekatan yang berbeda dari pembelajaran reguler, termasuk pemberian materi ulang, bimbingan, dan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Maula, 2023). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru sering kali terkendala oleh padatannya agenda akhir tahun, terbatasnya waktu, serta tekanan administratif seperti penginputan nilai ke Raport Digital Madrasah (RDM). Penelitian Humaira & Andriesgo menunjukkan bahwa penggunaan Raport Digital Madrasah (RDM) berbasis website masih menghadapi kendala teknis. Hambatan utama terletak pada keterbatasan akses jaringan internet yang membuat pengolahan nilai sering terhenti. Selain itu, keterampilan guru dalam mengoperasikan menu RDM dan dukungan institusional yang belum merata turut memengaruhi kelancaran implementasinya (Humaira & Andriesgo, 2025). Akibatnya, pelaksanaan remedial kerap terbatas pada pemberian ulang soal tanpa proses pembelajaran ulang yang sistematis.

Dalam situasi tersebut, pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menjadi solusi strategis. Berdasarkan penelitian Nabila, pengembangan video pembelajaran berbasis online sangat potensial untuk dapat digunakan dalam pembelajaran remedial secara efektif, karena relative fleksibel dan menarik (Nabila, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media video naratif berbasis AI sebagai media pembelajaran remedial pada mata pelajaran SKI kelas XI Madrasah Aliyah. Kebaruan kajian ini terletak pada penggunaan media video berbasis kecerdasan buatan (AI) sebagai sarana remedial pada mata pelajaran SKI masih sangat terbatas, padahal karakter historis dan naratif SKI

sangat cocok untuk dikemas dalam bentuk video naratif. Selain itu,

Hasil Penelitian Tyas menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembuatan video pembelajaran penggunaan AI sangat memudahkan guru, karena tidak memerlukan keahlian khusus dalam bidang editing video. Penggunaan AI ini juga menghemat waktu, efisien dalam penggunaan sumber daya, serta menghasilkan media audio-visual yang menarik. Hal ini relevan dengan konteks remedial SKI, di mana guru sering menghadapi keterbatasan waktu pasca ujian akhir tahun (Tyas, 2025). Fokus utama penelitian ini diarahkan pada bagaimana media ini dapat menjawab kendala waktu guru, mendukung variasi gaya belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi tokoh pembaru Islam secara lebih mandiri dan efisien.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode survei dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media video berbasis AI dalam remedial teaching pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Menurut Sugiyono (2019), pendekatan kuantitatif deskriptif bertujuan menggambarkan fenomena yang sedang terjadi secara sistematis dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, hingga penyajian hasilnya (Sugiyono, 2017). Dalam konteks ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa melalui skor kuis, sementara deskriptif digunakan untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap media pembelajaran video berbasis AI.

Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar dan angket. Tes hasil belajar berupa lima soal pilihan ganda, digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi SKI setelah remedial. Adapun instrument angket berisi sembilan pernyataan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media video naratif berbasis AI dengan menggunakan skala likert. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, yaitu analisis yang bertujuan untuk mendeskripsikan data penelitian apa adanya, tanpa bermaksud menguji hipotesis atau menarik generalisasi, berupa **rata-rata (mean)** dan **persentase**,

Rata-rata (mean) digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah mengikuti remedial melalui video berbasis AI. Rumus yang digunakan:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

dengan keterangan: X= rata-rata, $\sum x$ = jumlah skor, dan N = banyaknya responden.

Adapun **Persentase** digunakan untuk mengetahui distribusi hasil belajar dan respons angket siswa. Rumus yang digunakan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

dengan keterangan: P = persentase, f = frekuensi, N = jumlah responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menyaksikan video pembelajaran berdurasi dua menit mengenai tokoh-tokoh pembaru Islam seperti Jamaluddin Al-Afghani, Muhammad Abduh, dan Muhammad Rasyid Rida, siswa mampu menunjukkan

peningkatan pemahaman. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 46 dari 50 poin, atau setara dengan 92 persen penguasaan materi. Sebanyak 60 persen siswa berhasil menjawab seluruh soal dengan benar, sedangkan 40 persen lainnya memperoleh skor 40. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa dapat memahami kembali materi yang sebelumnya dianggap sulit setelah mengikuti remedial berbasis video.

Selain itu, hasil angket persepsi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Rata-rata skor dari sembilan butir pernyataan angket adalah 4,09 dari skala 5, yang termasuk dalam kategori baik–sangat baik. Nilai ini mengindikasikan bahwa secara umum siswa menilai video naratif berbasis AI mudah dipahami, membantu dalam belajar ulang secara mandiri, serta relevan dengan materi SKI. Dengan demikian, media ini dapat dianggap layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran remedial.

Secara umum, data kuantitatif ini menunjukkan bahwa media video berbasis AI tidak hanya mendukung peningkatan hasil belajar, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih menarik. Kemudahan memahami materi dan fleksibilitas untuk mengakses ulang video menjadi faktor utama yang diapresiasi siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Mishra, yang menyatakan pembelajaran multimedia merupakan hasil globalisasi teknologi yang menggabungkan kata dan gambar sehingga pemahaman lebih efektif dibandingkan teks saja (Mishra, 2025). Video remedial berbasis AI pada mata pelajaran SKI juga memadukan narasi dan visual untuk memperkuat pemahaman siswa dalam waktu yang terbatas.

Respon positif siswa terhadap media video menunjukkan bahwa penyajian pembelajaran dengan kombinasi visual, narasi, dan audio sesuai dengan karakteristik generasi digital. Hal ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), bahwa penyajian materi dengan teks dan visual mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui pemrosesan kognitif ganda (Mishra, 2025).

Temuan ini juga sesuai dengan Penelitian di SDN 6 Tambun menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbasis video animasi Powtoon mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi pecahan. Rata-rata nilai siswa meningkat signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan media video, terbukti dari uji statistik yang menolak hipotesis nol (Rahmadayani, 2025). Dalam mata pelajaran SKI, keberadaan video naratif berbasis AI tidak hanya mempermudah guru dalam mengatasi keterbatasan waktu remedial, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar ulang secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing.

Meskipun demikian, rata-rata skor 92 meskipun sudah cukup tinggi namun masih belum sempurna menunjukkan perlunya penguatan konten video. Penambahan ilustrasi historis, narasi lebih detail, atau latihan berbasis kasus dapat memperdalam pemahaman siswa. Dengan demikian, efektivitas media ini dapat ditingkatkan tidak hanya pada tingkat pemahaman umum, tetapi juga dalam penanaman konsep-konsep kunci tokoh pembaru Islam.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa video naratif berbasis AI adalah media remedial yang efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital, sekaligus memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran SKI di madrasah. Dengan demikian, pemanfaatan video naratif berbasis AI sebagai media remedial dapat dipandang sebagai solusi strategis bagi madrasah. Media ini tidak hanya

berperan dalam meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga menjawab kendala keterbatasan waktu guru dalam melaksanakan remedial secara konvensional.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video naratif berbasis kecerdasan buatan (AI) efektif digunakan sebagai media remedial pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI Madrasah Aliyah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil kuis siswa yang mencapai rata-rata 46 dari 50 (92%), menandakan penguasaan materi tergolong sangat baik. Selain itu, hasil angket persepsi siswa memperoleh rata-rata 4,09 dari skala 5, yang termasuk kategori baik–sangat baik. Siswa menilai video berbasis AI mudah dipahami, membantu belajar ulang secara mandiri, dan relevan dengan materi SKI.

Temuan ini memberikan indikasi bahwa media video naratif berbasis AI dapat menjadi solusi alternatif yang efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital-native, terutama dalam mengatasi keterbatasan guru dan waktu pelaksanaan remedial. Meski demikian, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam penyajian konten agar pemahaman terhadap tokoh-tokoh pembaru Islam dapat lebih mendalam dan mudah diingat oleh siswa. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan video naratif berbasis AI sebagai strategi inovatif dalam remedial teaching, sekaligus mendorong guru untuk lebih kreatif mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran SKI.

DAFTAR PUSTAKA

- Humaira, N., & Andriesgo, J. (2025). Efektivitas Penggunaan Rapor Digital Madrasah (RDM) Berbasis Website di MAS Al Huda Bengkalis. *TADRIBUNA: Journal of Islamic Management Education*, 5(2), 123–133.
- Kementerian Agama RI. (2019). *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Maula, N. (2023). IMPLEMENTATION OF REMEDIAL TEACHING IN OVERCOMING STUDENTS' LEARNING DIFFICULTIES IN FIQH SUBJECTS IN MADRASAH. *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION, SOCIETY AND HUMANITY*, 1(1), 1397–1402.
- Mishra, D. (2025). Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning: An Overview. *Technology Driven Language Learning: Innovations and Applications*, 7–16.
- Nabila, R. (2025). *Pengembangan Video Pembelajaran Remedial Berbasis Online*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
- Rahmadayani, A. (2025). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBASIS VIDEO ANIMASI POWTOON DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).

- Sari, V. P. (2025). STUDI KASUS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH SWASTA PAB 1 SAMPALI. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03 Agustus), 7020–7031.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukabumi, T. G. S. K. I. M. A. S. P. I. (2025). *Hasil PAT SKI Kelas XI 2025*. Madrasah Aliyah Persatuan Islam Sukabumi.
- Tyas, M. A. (2025). Implementasi Kecerdasan Buatan dalam Penciptaan Video Pembelajaran Bahasa Inggris tentang Komunikasi Self-Introduction bagi Mahasiswa Perhotelan. *PROMEDIA (PUBLIC RELATION DAN MEDIA KOMUNIKASI)*, 11(1).