



JURNAL

Pendidikan Sejarah Indonesia

Online ISSN: 2622-1837

TAMBUSAI VISION: FILM SEJARAH BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE TENTANG PERLAWANAN TUANKU TAMBUSAI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL DI ERA SOCIETY 5.0

Dhea Annisa Lubis*, Heppy Sri Rahayu, M. Afrillyan Dwi Syahputra

dhea.annisa3262@student.unri.ac.id

Universitas Riau, Jl. Bina Widya Pekanbaru, 28293, Indonesia.

Article history:

Received 7 November 2025; Revised 1 December 2025; Accepted 13 December 2025; Published 31 December 2025

Abstract: The development of technology in the era of society 5.0 has given rise to new innovations in the form of advanced technology, one of which is artificial intelligence (AI). The presence of Artificial Intelligence makes it easier to assist human tasks in various activities, including the world of education. In this case, education is required to adapt learning needs to the development of the times. Therefore, the use of Artificial Intelligence in learning, especially local history learning, is an opportunity to improve the quality of learning to be more optimal. The purpose of this study is to develop media in local history learning, namely an Artificial Intelligence-based historical film about the resistance of Tuanku Tambusai and encourage the use of technology as a learning innovation in line with the 5.0 era. This study uses the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 36 students in class XI 3 of SMAN 19 Pekanbaru. The data sources were obtained from interviews and questionnaires. This study used qualitative descriptive techniques to analyze interview information and quantitative analysis techniques to process the data in the questionnaire. Validation carried out showed that the assessment from material experts reached 85%, while from media experts obtained 95%. These results confirm that both are in the very feasible category. In the pilot phase, the small group scored 84%, while the large group achieved 95%, and both were rated in the same category: very appropriate. Therefore, this AI-based historical film is suitable for implementation in schools. AI-based historical films can help students develop a better understanding of history through meaningful and visual learning experiences and foster pride in the struggles of local figures, particularly Tuanku Tambusai.

Keywords: Historical films; Artificial Intelligence; Tuanku Tambusai; Local History; Society 5.0

Abstrak: Berkembangnya teknologi di era society 5.0 memunculkan sebuah inovasi baru berupa teknologi canggih salah satunya kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI). Hadirnya Artificial Intelligence memberikan kemudahan untuk membantu tugas manusia dalam berbagai aktivitas, termasuk dunia pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan dituntut untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan perkembangan zaman. Untuk itu,

pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran sejarah lokal menjadi peluang untuk meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih optimal. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media dalam pembelajaran sejarah lokal yakni film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* tentang perlawanan Tuanku Tambusai serta mendorong pemanfaatan teknologi sebagai inovasi pembelajaran yang sejalan dengan era 5.0. Penelitian ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian yakni peserta didik di kelas XI 3 SMAN 19 Pekanbaru sebanyak 36 orang. Adapun sumber data diperoleh dari hasil wawancara dan penyebaran angket. Pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menganalisis informasi wawancara dan teknik analisis kuantitatif untuk mengolah data dalam angket. Validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mencapai 85%, sedangkan dari ahli media memperoleh 95%. Hasil tersebut menegaskan bahwa keduanya termasuk kategori sangat layak. Pada tahap uji coba, kelompok kecil mendapatkan skor 84%, sementara kelompok besar mencapai 95%, dan keduanya dinilai berada pada kategori yang sama, yaitu sangat layak. Dengan begitu, film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* ini layak untuk diterapkan di sekolah. Film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* dapat membantu peserta didik membangun pemahaman sejarah lebih baik melalui pengalaman belajar yang bermakna dan visual serta menumbuhkan kebanggaan terhadap perjuangan dari tokoh lokal, khususnya Tuanku Tambusai.

Kata kunci: Film Sejarah; Artificial Intelligence; Tuanku Tambusai; Sejarah Lokal; Era Society 5.0

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang sangat cepat dalam beberapa tahun terakhir dan mengalami perubahan yang semakin kompleks, terutama dengan kehadiran teknologi 5.0 (Maria, dkk. 2024) Hal tersebut membuat pengembangan sistem semakin cerdas, mampu beradaptasi, serta berinteraksi dengan lingkungan secara lebih baik (Samala, dkk. 2023). Era teknologi 5.0 adalah masa ketika teknologi digunakan dalam berbagai bagian kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Di masa ini, pendidikan fokus pada pembelajaran yang bertujuan melatih keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan menyelesaikan masalah, kreativitas, bekerja sama, berpikir kritis, dan berpikir sistemik (Fricticarani, dkk. 2023).

Di samping itu, Dalam era teknologi 5.0 juga memberikan peluang untuk bidang pendidikan mengembangkan proses belajar yang lebih inklusif dan berorientasi pada keterampilan, yang nantinya akan mampu meningkatkan kualitas serta relevansi pendidikan dengan kebutuhan pembelajaran sejalan kemajuan zaman (Putra, dkk. 2022). Hal yang patut diketahui dalam pemilihan sumber belajar harus memperhatikan kriteria, ekonomis, praktis, fleksibel, dan sesuai dengan tujuan (Syahputra, dkk, 2020). Dalam konteks pembelajaran tersebut, menuntut guru untuk dapat memanfaatkan teknologi guna menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif dan menarik serta

memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Permana, dkk. 2024). Oleh sebab itu, tugas pendidik tidak sekedar sebagai penyaji informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu hal menarik dalam proses belajar di era teknologi 5.0 adalah penerapan teknologi modern, seperti *Artificial Intelligence* (AI) atau dikenal juga dengan sebutan kecerdasan buatan (Yani, 2024). Kehadiran teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat memberi kemudahan dalam membantu tugas manusia, seperti pembuatan robot, film, serta fitur layanan *Google Assistant* pada *smartphone* (Mirza, 2025). Hal tersebut tidak menutup kemungkinan untuk pemanfaatannya di bidang pendidikan. Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat menjadi potensi untuk meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih optimal, termasuk penggunaan dalam pembelajaran sejarah.

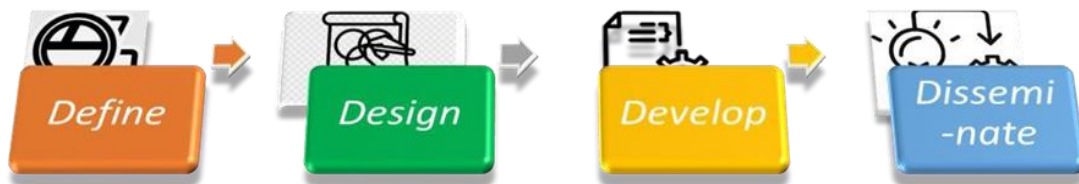
Di tengah kemajuan *Artificial Intelligence* (AI), pembelajaran sejarah menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam memaparkan peristiwa sejarah dari abstrak ke konkret kepada peserta didik (Herdianti, dkk. 2021). Namun, hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI) menjadi alternatif yang tepat dalam mengatasi tantangan tersebut. Hal ini, karena *Artificial Intelligence* (AI) dapat dimanfaatkan untuk menciptakan simulasi peristiwa sejarah yang lebih realistis dan menarik (Fatimah dan Octaviani, 2023). Terutama dalam pembelajaran sejarah lokal yang seringkali terlupakan atau tidak diketahui oleh peserta didik (Firdaus, 2017). Oleh sebab itu, penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) menjadi inovasi yang mampu memvisualisasikan materi sejarah secara menarik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini terinspirasi dari “Diponegoro Hero” film pahlawan nasional pertama yang dibuat menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dan telah dirilis pada 14 Agustus 2025 oleh Mars Media. Penelitian terdahulu juga didukung oleh penelitian Ningsih & Syarifuddin (2025), yang menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis AI mempunyai peluang besar dalam peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. *Artificial Intelligence* (AI) mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, Nurhayati, dkk. (2024) dalam juga menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran kolaboratif bisa menjadi jawaban yang tepat untuk memperbaiki kemampuan belajar dan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan studi sebelumnya, penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dapat diterapkan di lembaga pendidikan. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk merancang sebuah media dalam pembelajaran sejarah berupa film yang menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) mengenai perlawanan Tuanku Tambusai. Tuanku Tambusai merupakan salah satu tokoh penting dalam rangkaian Perang Padri. Hal ini menunjukkan bahwa perlawanan terhadap kolonialisme Belanda tidak hanya terpusat di Jawa, tetapi juga berlangsung kuat di Sumatra, khususnya Riau dan Sumatra Barat. Selain itu, inovasi ini juga mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran sejarah yang relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran sejarah yang menarik dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era *society 5.0*. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekedar memperkaya sumber belajar sejarah, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

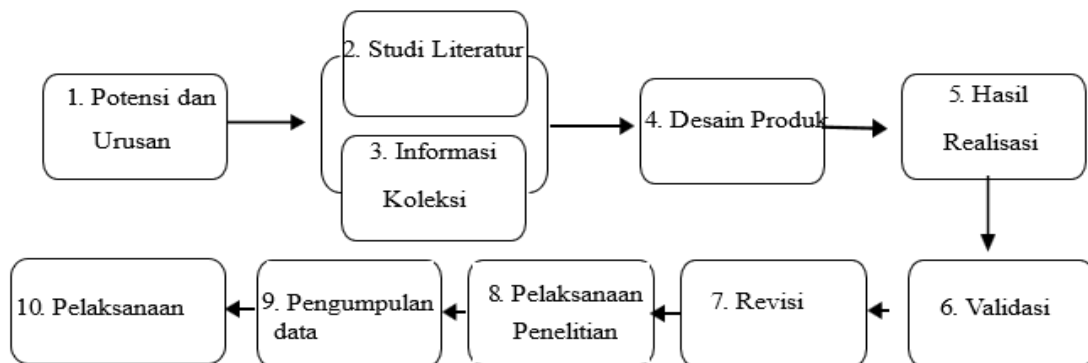
METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah kegiatan merancang produk baru atau melakukan penyempurnaan produk yang sudah ada lalu diikuti dengan uji coba untuk mengukur tingkat keefektifan (Muqdamien, dkk. 2021). Penelitian dan pengembangan dalam inovasi ini telah berjalan selama 2 bulan dari Agustus hingga September 2025. Kegiatan uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 19 September 2025 di SMAN 19 Pekanbaru yang melibatkan peserta didik kelas XI 3. Validasi produk dilakukan pada tanggal 12 September 2025 di Universitas Riau yang melibatkan 2 dosen bergelar Doktor dari program studi Pendidikan Sejarah sebagai validator materi dan dari program studi Pendidikan Ekonomi sebagai validator media. Penelitian ini menggunakan Desain 4D yang meliputi definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi (Solikin dan Amalia, 2019). Berikut ini adalah skema dengan model 4D:



Gambar 1. Bagan Alur Pengembangan Media dengan Model 4D
(Sumber: Solikin & Amalia, 2019)

Langkah-langkah penelitian mengikuti alur implementasi sebagaimana terlihat dari gambar 2 berikut.



Gambar 2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan dengan Model 4D
(Sumber: Azkiyah dkk, 2022)

Kegiatan 1 hingga 3 adalah tahap definisi, kegiatan 4 hingga 5 adalah tahap desain, kegiatan 7 hingga 9 adalah tahap pengembangan, dan kegiatan 10 adalah tahap diseminasi (Azkiyah, dkk. 2022).

Tahapan definisi adalah tahapan yang membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan dibuat (Johan, dkk. 2023). Tahapan ini dilakukan melalui analisis-analisis yang menyesuaikan dan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.

Tahap desain bertujuan untuk merancang produk penelitian. Tahap ini diawali dengan pematangan konsep yang berfokus pada peristiwa sejarah, penyesuaian capaian pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah, penelusuran materi melalui pengumpulan literatur dari buku dan jurnal (Ardiansyah, dkk. 2022), perancangan naskah dan *storyboard* berupa serangkaian ilustrasi sketsa yang menggambarkan aspek visual dan jalan cerita (Rasyidah dan Kusmarni, 2020), menyesuaikan durasi film dengan alokasi waktu pembelajaran, dan penyusunan produk final berupa pembuatan film berbasis *Artificial Intelligence (AI)* (Kosala, dkk. 2025).

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dari proses validasi. Dalam pengembangan ini, diperlukan dua validasi yaitu validasi terhadap materi dan media. Pakar yang berpartisipasi pada penilaian kelayakan tersebut adalah 2 dosen bergelar Doktor di Universitas Riau yakni bapak Dr. Bunari, S.Pd., M.Si sebagai validasi materi dan bapak Dr. Yogi Riyantama Isjoni, S.E., M.Pd sebagai validasi media.

Pada tahap diseminasi dilaksanakan uji coba terhadap media yang berfungsi melihat efektivitas produk. Uji coba yang dilakukan yakni terhadap peserta didik di bangku kelas XI 3 SMAN 19 Pekanbaru yang berjumlah 36 orang. Film *Artificial Intelligence (AI)* ditayangkan di depan kelas, lalu akan dibentuk kelompok untuk mendiskusikan pertanyaan yang berkaitan dengan perlawanan Tuanku Tambusai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pembuatan Film Sejarah Berbasis Artificial Intelligence

1. Tahap pendefinisian

Dalam tahap definisi, tujuan pengembangan pembelajaran ditetapkan dan didefinisikan. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik kelas XI 3 SMAN 19 Pekanbaru pada mata pelajaran sejarah. Fase ini mencakup lima langkah yakni:

a. Analisis ujung depan (*Front-end analysis*)

Hal ini didapatkan dari hasil wawancara dengan guru sejarah di SMAN 19 Pekanbaru. Hasil wawancara diketahui bahwa guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran seperti buku teks, peta sejarah, permainan edukatif, dan powerpoint. Namun media yang digunakan selama ini dinilai belum cukup efektif sehingga dibutuhkan media yang bervariasi untuk membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Yakni untuk mengetahui gambaran peserta didik dalam proses pembelajaran. Diketahui sebagian besar peserta didik mempunyai gaya belajar audio visual. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

c. Analisis Konsep (*Concept analysis*)

Analisis ini dilakukan sebelum pembuatan media pembelajaran, agar materi yang disajikan tidak ada yang terlewatkan dan sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan tahap ini adalah menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada mata pelajaran sejarah. Adapun tujuan dari analisis ini yaitu untuk menghasilkan garis besar materi yang merupakan bagian dari CP fase F dengan topik "Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajahan Pemerintah Hindia Belanda". Topik ini Analisis Media

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, terdapat fakta bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih belum mampu merepresentasikan peristiwa sejarah secara konkret. Oleh sebab itu, film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran.

d. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum menjadi acuan utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum berperan penting dalam menentukan capaian pembelajaran yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran. Pada tingkat kelas XI di SMAN 19 Pekanbaru, pembelajaran telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Adapun capaian pembelajaran dalam pengembangan film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) antara lain:

1. Materi: Perlawanan bangsa Indonesia terhadap Penjajahan Bangsa Eropa.
2. Sub Materi: Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajahan Pemerintah Hindia Belanda.
3. Capaian pembelajaran: Mampu menganalisis berbagai bentuk perlawanan bangsa Indonesia & meneladani nilai perjuangan tokoh Tuanku Tambusai dalam memperjuangkan kemerdekaan.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ketercapaian hasil dari peserta didik sesuai acuan yang ditetapkan. Dalam mata pelajaran sejarah, tujuan pembelajaran dirancang berdasarkan Modul Ajar yang terdapat pada Kurikulum Merdeka. Adapun tujuan pembelajaran pada sub materi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajahan Pemerintah Hindia Belanda yaitu peserta didik mampu mendeskripsikan latar belakang perlawanan Tuanku Tambusai, menjelaskan strategi perjuangan Tuanku Tambusai, menganalisis faktor penyebab kegagalan perlawanan Tuanku Tambusai dan menunjukkan nilai-nilai perjuangan dari Tuanku Tambusai.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini, Perancangan film sejarah berbasis kecerdasan buatan dilakukan melalui aplikasi VEO 3.

a. Penyusunan Modul Ajar

Modul ajar yang digunakan menerapkan model *Discovery Learning* yang mencakup tahap 1 pemberian stimulus, tahap 2 identifikasi permasalahan, tahap 3 pengumpulan informasi, tahap 4 pengolahan informasi, tahap 5 verifikasi, tahap 6 penarikan kesimpulan.

b. Pemilihan Software

Software merupakan salah satu hal yang diperlukan untuk mendukung pembuatan proses film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Adapun komponennya adalah:

- 1) Desain gambar : Gemini
- 2) Desain Video : Veo 3
- 3) Pengisi suara : ElevenLabs
- 4) Desain keseluruhan: Capcut

c. Rancangan awal

Langkah awal yang dilakukan adalah membuat prompt film, mendeskripsikan dan mendesain karakter setiap tokoh, membuat reka adegan, menyatukan dan mengedit keseluruhan adegan menjadi satu kesatuan film yang utuh.

3. Tahap Pengembangan

a. Pengembangan Materi

Isi materi dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yaitu latar belakang perlawanan Tuanku Tambusai terhadap penjajahan Belanda, strategi perjuangan Tuanku Tambusai dalam mempertahankan Benteng Tujuh Lapis, faktor penyebab kegagalan perlawanan Tuanku Tambusai, serta nilai-nilai perjuangan yang dapat diteladani dari Tuanku Tambusai.

b. Pengembangan Media

Perancangan desain merupakan aspek utama yang perlu diperhatikan agar film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat tercipta dengan baik. Unsur desain meliputi ketepatan pemilihan warna, penyesuaian ukuran tampilan, serta perancangan karakter setiap tokoh. Aplikasi Veo 3 dipilih karena aplikasi mudah digunakan dan banyak pilihan sehingga bisa menghasilkan hasil yang optimal. Berikut adalah tampilan video yang sudah dirancang dalam bentuk link: <https://url-shortener.me/1K04>

Tabel 1. Kriteria Skala Interpretasi

Presentase	Kriteria	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
61%-80%	Layak	Tidak perlu direvisi
41%-60%	Cukup Layak	Perlu direvisi
21%-40%	Kurang Layak	Direvisi
0%-20%	Tidak Layak	Direvisi

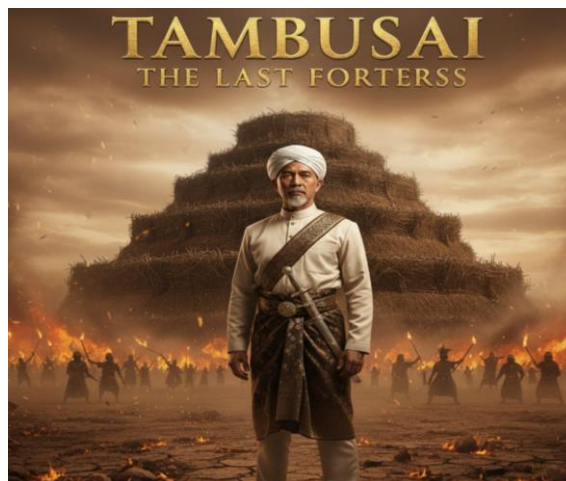
Sumber: Saskia & Sudarwanto, 2021

Tabel 2. Akumulasi Nilai Validasi Pengembangan

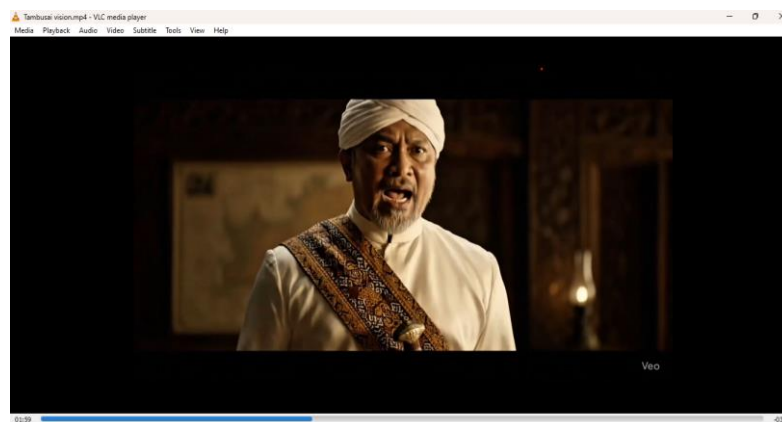
Validator	Sebagai	Skor akhir	Keterangan
Dr. Bunari, S.Pd., M.Si	Ahli Materi	85%	Sangat Layak
Dr. Yogi Riyantama Isjoni, S.E., M.Pd	Ahli Media	95%	Sangat Layak

Sumber: diolah dari data penelitian, 2025

Dari dua validasi yang diperoleh, dilakukan penjumlahan akhir dan penilaian untuk melihat kelayakan produk penelitian dari segala aspek. Hasil rata-rata akhir adalah 90%. Nilai ini berada di kisaran skor < 81% > 100% sehingga produk penelitian ini masuk dalam kategori sangat layak (Saski & Sudarwanto, 2021).



Gambar 3. Tampilan TAMBUSAI VISION
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2025)



Gambar 4. Salah Satu Adegan Pada TAMBUSAI VISION
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2025)

4. Tahap Diseminasi

Pada tahap ini, film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dilakukan uji coba di SMAN 19 Pekanbaru. Peneliti melaksanakan percobaan pada dua kelompok yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik dan kelompok besar yang melibatkan 36 peserta didik kelas XI 3.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Penggunaan media film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dilakukan pada kelas XI 3 oleh kelompok kecil yang berjumlah 10 orang. Langkah awal yang dilakukan ialah memberikan arahan peserta didik untuk menyaksikan film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Selanjutnya, peserta didik akan diarahkan untuk mendiskusikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan Perlawanan Tuanku Tambusai. Peserta didik lainnya saling memberi tanggapan dari pertanyaan tersebut. Setelah itu, peneliti memberikan angket kepada 10 orang peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

b. Uji Coba Kelompok Besar

Tahap ini, media film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) diuji cobakan dalam skala yang lebih besar pada 36 peserta didik. Uji coba kelompok besar ini mengikuti modul ajar mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Setelah itu, peneliti membagikan angket kepada 36 orang peserta didik untuk mendapatkan umpan balik mereka terkait media film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI).

Tabel 3. Akumulasi Nilai Uji Coba Peserta Didik

Tahap Penilaian	Jumlah Anggota	Skor Akhir	Keterangan
Penilaian Kelompok Kecil	10 Orang	84%	Sangat Layak
Penilaian Kelompok Besar	36 Orang	95%	Sangat Layak

Sumber: diolah dari data penelitian, 2025

Dari analisis data yang dilakukan pada peserta didik, diperoleh skor untuk uji coba kelompok kecil adalah 84% yang masuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, uji coba kelompok besar menunjukkan peningkatan skor 95% yang tergolong kategori sangat layak. Dengan demikian, produk pengembangan film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dikategorikan sangat cocok untuk dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 5. Uji Coba TAMBUSAI VISION di Kelas XI 3 SMAN 19 Pekanbaru
(Sumber: Dokumentasi pribadi peneliti, 2025)

Pembahasan

Penggunaan TAMBUSAI VISION sebagai film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam penelitian ini menerima tanggapan baik dari peserta didik kelas XI 3 SMAN 19 Pekanbaru. Temuan menunjukkan bahwa peserta didik merasa materi sejarah yang disampaikan melalui TAMBUSAI VISION lebih visual dan mudah untuk dipahami. Integrasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam film sejarah menjadi alternatif untuk peningkatan kualitas pembelajaran sejarah. Hal ini juga menjadi cara efektif dalam menjembatani kesenjangan pemahaman peserta didik terkait peristiwa masa lalu dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan sejalan dengan kemajuan zaman.

Penyajian materi dalam film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) memberikan kemudahan dalam memahami kronologi dan makna dari peristiwa sejarah secara lebih baik. Rekonstruksi peristiwa sejarah melalui *Artificial Intelligence* (AI) mampu menciptakan gambaran terkait latar sosial, kondisi masyarakat, strategi perlawanan serta dampak dari perjuangan Tuanku Tambusai dalam konteks perlawanan rakyat riau terhadap pemerintah Hindia Belanda. Sehingga peserta didik tidak sekedar menghafal maupun mengingat tokoh dan tahun kejadian, melainkan dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah tersebut dalam konteks sejarah lokal.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini yaitu peserta didik tampak bersemangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran sejarah. Hal tersebut menunjukkan bahwa mengintegrasikan teknologi dapat menciptakan dorongan dari peserta didik untuk belajar sejarah dan meningkatkan partisipasi di dalam proses pembelajaran. Visualisasi tokoh, peristiwa dan latar tempat yang ditampilkan dalam film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat membuat peserta didik merasakan suasana yang seakan-akan berada pada masa perlawanan Tuanku Tambusai. Bahkan dapat memunculkan rasa penasaran untuk ingin mengetahui lebih banyak terkait informasi dari perlawanan Tuanku Tambusai.

Selain itu, implementasi film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) tentang perlawanan Tuanku Tambusai dalam pembelajaran sejarah lokal dapat menjadi penguatan identitas dan nilai budaya lokal pada peserta didik. Melalui pengetahuannya tentang perjuangan dari tokoh lokal yang memiliki kontribusi besar dan meninggalkan jejak penting dalam sejarah perlawanan bangsa terkhususnya konteks lokal, akan memberikan rasa bangga peserta didik terhadap tokoh tersebut.

Pengenalan peristiwa sejarah lokal kepada peserta didik penting untuk dilakukan agar sejarah lokal tidak terlupakan. Hal ini bertujuan supaya peserta didik mengimplementasikan nilai-nilai kepahlawanan dari tokoh Tuanku Tambusai dalam kehidupan sehari-hari seperti, keberanian, keikhlasan, kepemimpinan dan sikap pantang menyerah. Secara keseluruhan, penggunaan film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna dan selaras dengan tren teknologi saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* (AI) mampu merekonstruksi materi perjuangan Tuanku Tambusai secara konkret dan menarik. Melalui Validasi produk oleh ahli materi diperoleh skor akhir 85%, sedangkan dari ahli media diperoleh skor akhir 95%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XI 3 SMAN 19 Pekanbaru menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil didapatkan skor akhir sebesar 84% yang tergolong sangat layak, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh skor akhir sebesar 95% yang juga tergolong kategori sangat layak. Dengan begitu, film sejarah berbasis *Artificial Intelligence* ini dapat membantu peserta didik membangun pemahaman sejarah lebih baik melalui pengalaman belajar yang bermakna dan visual serta menumbuhkan kebanggaan terhadap perjuangan dari tokoh lokal, khususnya Tuanku Tambusai.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiansyah, A., Kurniawati, K. dan Ibrahim, N. (2022). Penggunaan Sumber Sejarah Dalam Implementasi Pembelajaran Sejarah (Studi Kasus di SMA Negeri 48 Jakarta). *Jurnal Paedagogy*, 9(4), hal. 890. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5515>.
- Azkiyah, A., Wijoyo, S.H. dan Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pengembangan Four-D (Studi pada SMK Negeri 1 Rembang). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(4), hal. 875. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022945299>.
- Fatimah, N. dan Octaviani, D. (2023). Sejarah Pendidikan Indonesia Baru: Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6(2), hal. 168–179. <https://doi.org/10.62924/jsi.v6i2.32607>.
- Firdaus, D.W. (2017). Pewarisan Nilai-Nilai Historis dan Kearifan Lokal Masyarakat Adat Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 4(2), hal. 129–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v4i2.906>.
- Frictarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>.
- Herdianti, D., Wijayanti, Y. dan Sondarika, W. (2021). Pembelajaran Sejarah Contextual Teaching and Learning Situs Jambansari Dengan Metode Ekskursi Di Sma Informatika Ciamis. *J-KIP*

- (*Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*), 2(2), hal. 55. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v2i2.5320>.
- Johan, J.R., Iriani, T. dan Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(06), hal. 372–378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>.
- Kosala, G., Suwastika, N. A., Wijaya, R., Hawari, M. N., Mulachela, S. R., & Dewanata, C. B. (2025). Implementasi Artificial Intelligence untuk Efisiensi Produksi Film. *Jurnal Pemanfaatan Teknologi Untuk Masyarakat: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.59328/Japatum.2025.4.4.49>.
- Maria, V., Rizky, S.D. dan Akram, A.M. (2024). Mengamati Perkembangan Teknologi dan Bisnis Digital dalam Transisi Menuju Era Industri 5.0. *Wawasan : Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan*, 2(3), hal. 175–187. <https://doi.org/10.58192/wawasan.v2i3.2239>.
- Mirza, I.M.M. (2025). Artificial Intelligence dalam Industri Film dan Perlindungan Kreativitas sebagai Penegakkan Hak Asasi Manusia. *Jurnal Visual Ideas*, 5(1), hal. 32–42. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol5.iss1.2025.2175>.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Definition Stage in the Four-D Model in Research & Development (R&D) Educational Teaching Aids Snakes and Ladders to Improve Science and Mathematics Knowledge of Children aged 5-6 Years. *Intersections*, 6(1), hal. 23–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Ningsih, D.S. dan Syarifuddin (2025). Optimalisasi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik untuk Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis AI di SMA N 1 Indralaya. *Pendidikan Dan Humaniora*, 9(2), hal. 478–483. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5126>.
- Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 1063–1071. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2372>.
- Permana, B.S., Hazizah, L.A. dan Herlambang, Y.T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), hal. 19–28.
- Putra, Y. I., M., H., Ridoh, A., & Fadli, R. (2022). *Konsep Interaksi Manusia Dan Komputer*. Penerbit Lakeisha.
- Rasyidah, R. dan Kusmarni, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Pembuatan Storyboard Melalui Aplikasi Storyboardthat.com. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), hal. 105–114. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25581>.
- Samala, A. D., Usmeldi, Taali, Indarta, Y., Apdoludin, Hakiki, M., & Leong, K. (2023). Top 10 Most-Cited Articles Concerning Blended Learning for Introductory Algorithms and Programming: A Bibliometric Analysis and Overview. *International Journal of Interactive*

Mobile Technologies, 17(5), 57–70. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i05.36503>.

Solikin, I. dan Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Sistemasi*, 8(3), hal. 321. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>.

Syahputra, M.A.D., Sariyatun dan Ardianto, D.T. (2020). Pemanfaatan Situs Purbakala Candi Muaro Jambi Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah Lokal di Era Digital. 3(1), hal. 77–87.

Yani, A. (2024). Peran Artificial Intelligence sebagai Salah Satu Faktor dalam Menentukan Kualitas Mahasiswa di Era Society 5.0. *Journal of Education Research*, 5(2), hal. 1089–1096. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.963>.