

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR GEOGRAFI PADA MATERI POSISI
STRATEGIS INDONESIA KELAS XI DI
SMA NEGERI 1 GAROGA**

Esti Sastina Hutabarat¹, Sugiharto²

¹Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan,

¹estisastina248@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the development of AI-based learning media on the topic of Indonesia's strategic position, (2) examine the feasibility of the developed media, and (3) analyze its effectiveness in improving students' interest and learning outcomes. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were 34 students of class XI IPS 1.

The validation results indicate that the AI-based learning media developed falls into the category of *highly feasible* in terms of content, language, and presentation. The use of this media proved effective in enhancing students' learning interest, where prior to its use, most students were in the low-interest category, while after its implementation, all students were in the high to very high category. Furthermore, learning outcomes showed a significant improvement; the average pretest score of 53.38 increased to 90.44 in the posttest, with no students scoring below the minimum mastery criteria (KKM).

Therefore, the development of AI-based learning media has been proven to be feasible and effective in improving both learning interest and outcomes in Geography subjects. This research recommends that teachers utilize AI-based media as an innovative alternative in teaching and that schools support its implementation by providing adequate technological facilities.

Keywords: learning media, Artificial Intelligence (AI), geography, Indonesia's strategic position, learning interest.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis AI pada materi posisi strategis Indonesia, (2) menguji kelayakan media yang dikembangkan, dan (3) menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 dengan jumlah 34 orang.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AI yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dari aspek materi, bahasa, dan tampilan media. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, di mana sebelum penggunaan media sebagian besar siswa berada pada kategori minat rendah, sedangkan setelah penerapan seluruh siswa berada pada kategori minat tinggi hingga

sangat tinggi. Selain itu, hasil belajar juga mengalami peningkatan signifikan; nilai rata-rata pretest sebesar 53,38 meningkat menjadi 90,44 pada posttest, dengan tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis AI terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi. Penelitian ini merekomendasikan agar guru dapat memanfaatkan media berbasis AI sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran, serta bagi sekolah untuk mendukung pemanfaatannya melalui fasilitas teknologi yang memadai.

Kata kunci: Media pembelajaran, Artificial Intelligence (AI), Geografi, Posisi Strategis Indonesia, Minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM). Dalam proses belajar mengajar, tercipta interaksi antara guru dan peserta didik dalam lingkungan yang edukatif guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Secara akademik, pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Maka dari itu, proses pembelajaran sebaiknya siswa harus secara aktif terlibat dalam belajar mengajar, karena merekalah yang menjalani proses belajar. Sementara itu, peran guru lebih sebagai fasilitator untuk mempermudah pembelajaran. (Najicha, 2023)

Kemajuan teknologi yang semakin pesat menjadi alat yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen utama yang berfungsi sebagai sumber belajar untuk membantu guru memperluas wawasan siswa adalah media pembelajaran. Guru dapat memberikan pengetahuan kepada anak dengan lebih baik melalui berbagai media. Menurut Dasopang, S & Darwis 2023 Media pembelajaran adalah alat yang digunakan

guru untuk mengajar dan berinteraksi dengan siswa serta memfasilitasi penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran, karena mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi semakin baik. Pemahaman yang lebih baik terhadap suatu materi juga berkontribusi pada peningkatan prestasi peserta didik.

Istilah media pendidikan kerap digunakan secara bergantian dengan alat bantu atau media komunikasi. Proses komunikasi akan lebih efektif dan mencapai hasil optimal jika didukung oleh alat bantu yang disebut media komunikasi. Media pembelajaran mencakup perangkat fisik yang dipakai untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan bagian dari sumber belajar atau sarana fisik yang memuat materi instruksional di sekitar peserta didik dan mampu merangsang minat belajar mereka.

Jika ditinjau dari segi perkembangannya, media pada awalnya hanya dianggap sebagai sarana pendukung kegiatan mengajar guru

(teaching aids). Alat bantu yang digunakan saat itu bersifat visual, seperti gambar, model, objek, dan alat lainnya yang mampu memberikan pengalaman nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Sayangnya, perhatian yang berlebihan terhadap penggunaan alat bantu visual menyebabkan kurangnya perhatian pada aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi, dan evaluasi. Ketika teknologi audio mulai berkembang sekitar pertengahan abad ke-20, alat bantu visual ini mulai dipadukan dengan perangkat audio, sehingga lahirlah istilah alat bantu audio visual atau audio visual aids (AVA). (Sukiman, 2019)

Guru dan media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dalam mendukung terciptanya proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, baik melalui metode pembelajaran langsung maupun yang berbasis multimedia. Walaupun media pembelajaran berperan penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, masih ada kendala terkait ketersediaannya. Sering kali guru harus merancang sendiri media pembelajaran sebagai panduan bagi siswa, terutama karena materi yang bersifat terlalu abstrak dapat menyulitkan pemahaman mereka. Oleh sebab itu, media yang dibuat sendiri dapat disesuaikan dan dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sebagai target pembelajaran. (Asnawati, 2019)

Minat belajar didefinisikan sebagai dorongan dalam diri seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan emosional terhadap materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan

cenderung lebih fokus, aktif, dan berinisiatif dalam mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak pada sikap pasif, kurangnya konsentrasi, dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara-cara baru yang lebih inovatif untuk membangkitkan minat belajar siswa, terutama dalam materi posisi strategis Indonesia.

Geografi sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap ruang dan lingkungan tempat mereka hidup. Salah satu materi penting dalam Geografi kelas XI adalah Posisi Strategis Indonesia. Materi ini memuat konsep-konsep tentang letak geografis, letak astronomis, letak geologis, serta dampak posisi strategis Indonesia terhadap berbagai aspek seperti ekonomi, sosial, budaya, dan politik. Pemahaman terhadap materi ini sangat krusial untuk menumbuhkan kesadaran kewilayahan, nasionalisme, serta pemikiran kritis terhadap peran Indonesia dalam kancah global. Oleh karena itu, guru geografi memegang peranan penting dalam memberikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap posisi strategis Indonesia. Kreativitas dalam pembelajaran menjadi aspek yang sangat diperlukan agar penyampaian materi posisi strategis Indonesia dapat berjalan efektif dan selaras dengan kebutuhan pendidikan di sekolah. (Hidayat, 2023).

B. Metode Penelitian

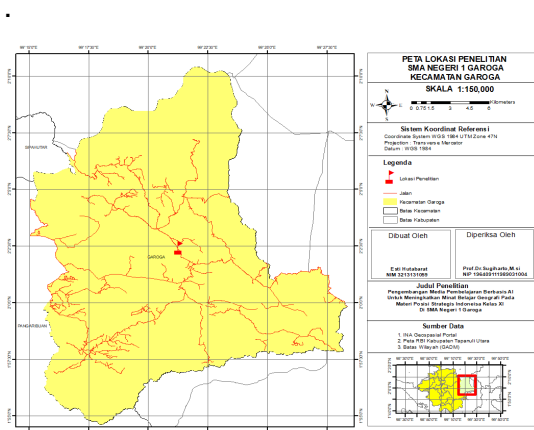
Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana kondisi sosialnya berkaitan erat

dengan permasalahan atau tema yang sedang diteliti. (Sugiyono,2019). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Garoga, sebuah sekolah menengah atas yang terletak di Kecamatan Garoga, JL. Maruhum Bosar S.T.S. Pasaribu, Desa/Kelurahan Gonting Garoga. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Garoga belum optimal, dengan penyampaian materi yang sebagian besar masih berupa ceramah dan presentasi menggunakan Microsoft Power Point. Selain itu, guru di sekolah tersebut belum mengenal atau mengembangkan video pembelajaran berbasis AI sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2025.

Subjek Uji Coba

Subjek pada penelitian ini yaitu 34 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Garoga. Kelas ini dipilih sebagai objek untuk melakukan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan dengan berbasis AI.



Gambar 3. 1 Peta Lokasi Penelitian

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan

salah satu pendekatan sistematis dalam proses pengembangan. ADDIE adalah kerangka kerja yang terstruktur dan terorganisir untuk menyusun rangkaian kegiatan dalam penelitian desain dan pengembangan. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima fase yang saling terkait dalam kerangka kerja ADDIE. (Rusdi, 2021).

Analysis (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengenal dan mendalami apa yang menjadi kebutuhan belajar dari siswa.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengkaji serta memahami kurikulum yang diterapkan oleh guru Geografi di SMA Negeri 1 Garoga. Beberapa aspek yang dianalisis mencakup kompetensi dasar (KD), kompetensi inti (KI), indikator, alokasi waktu untuk penyampaian materi, serta tujuan pembelajaran.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik penting dilakukan untuk mengetahui aspek kognitif dan afektif siswa. Data mengenai karakteristik siswa dikumpulkan melalui wawancara dan pengamatan dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Garoga. Hasil analisis ini dapat dijadikan dasar yang kuat dalam merancang media pembelajaran yang sesuai

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran AI Pada Materi Posisi Strategis Indonesia

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video dengan bantuan Artificial Intelligence (AI) melalui platform *InVideo* yang dapat membantu siswa memahami materi Posisi Strategis Indonesia secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis AI ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Geografi yang sering dianggap abstrak apabila hanya disampaikan melalui buku teks.

Tahap pertama adalah analisis (*analysis*), yang merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku. Proses analisis dilakukan melalui wawancara dan observasi di SMA Negeri 1 Garoga. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Geografi, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku paket, dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dari sisi kurikulum, diketahui bahwa sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas XI, di mana materi Posisi Strategis Indonesia menjadi salah satu bagian penting yang mencakup letak astronomis, geografis, dan geologis. Selain itu, hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berusia 15–18 tahun dengan kecenderungan cepat kehilangan fokus dan cenderung pasif

dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi ini, maka pengembangan media pembelajaran berbasis video AI dipandang sebagai alternatif solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Tahap kedua adalah desain (*design*), yaitu proses merancang media pembelajaran berbasis video sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini, peneliti memilih platform *InVideo* sebagai media utama karena berbasis AI dan mampu menghasilkan video pembelajaran secara efektif. Perancangan dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu menentukan materi pembelajaran (Posisi Strategis Indonesia), menyusun modul ajar sesuai capaian pembelajaran, merancang konsep materi yang terdiri dari letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia, serta merancang tampilan visual dan audio pada video. Dari aspek visual, media pembelajaran memanfaatkan template yang menarik, penggunaan gambar dan peta interaktif, serta animasi sederhana yang relevan dengan topik. Sedangkan dari aspek audio, narasi dibuat dengan bahasa komunikatif, intonasi yang sesuai, serta didukung musik latar ringan agar suasana belajar tetap menyenangkan. Kombinasi desain visual dan audio ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mudah dipahami siswa.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini, desain yang telah disusun kemudian diwujudkan dalam bentuk produk nyata berupa video pembelajaran berbasis AI menggunakan *InVideo*. Proses pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan materi Posisi Strategis Indonesia ke dalam video yang memuat tampilan judul

materi, capaian pembelajaran, serta penjelasan singkat mengenai letak astronomis, geografis, dan geologis Indonesia. Hasil pengembangan ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk, baik dari segi konten, tampilan, maupun aspek teknis penyajian. Umpan balik dari validator menjadi acuan perbaikan sebelum media diimplementasikan pada siswa.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diterapkan dalam pembelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 1 Garoga. Proses implementasi dilakukan dengan menayangkan video pembelajaran menggunakan perangkat proyektor dan speaker. Peneliti berperan sebagai fasilitator untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang ditampilkan dalam video. Siswa diminta memperhatikan tayangan, mencatat poin penting, dan terlibat dalam diskusi mengenai pengaruh letak Indonesia terhadap iklim, perdagangan, dan keragaman budaya. Setelah itu, siswa diberikan latihan soal untuk mengukur pemahaman mereka. Hasil pengamatan selama implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional.

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbasis AI dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Penilaian diperoleh melalui tes hasil belajar, penyebaran angket minat belajar, serta observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran

berbasis *InVideo* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas, peningkatan hasil belajar, serta respon positif siswa terhadap tampilan dan penyajian video. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis AI ini layak digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Geografi, khususnya pada materi Posisi Strategis Indonesia, sekaligus dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi lain.

Kelayakan Media Pembelajaran AI Pada Materi Posisi Strategis Indonesia

Sebelum media pembelajaran berbasis video animasi AI pada materi Posisi Strategis Indonesia diterapkan dalam proses belajar mengajar, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, tampilan, bahasa, serta kualitas penyajian. Proses ini menjadi langkah penting untuk menjamin bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dan relevan dengan capaian pembelajaran.

1. Kelayakan Materi Pembelajaran

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Tumiar Sidaauruk, M.Si, dosen Geografi Universitas Negeri Medan, dengan menggunakan instrumen berupa lembar uji kelayakan. Hasil validasi tahap awal menunjukkan bahwa materi memperoleh skor 32 dari 60 atau setara dengan 53,33%, yang termasuk kategori kurang layak. Beberapa kelemahan yang ditemukan antara lain kurang jelasnya pengucapan narasi pada video,

terbatasnya cakupan materi, serta minimnya ilustrasi pendukung.

Berdasarkan masukan dari validator, terdapat beberapa saran perbaikan, di antaranya:

mencantumkan capaian pembelajaran secara eksplisit,

menambahkan latihan soal untuk mengukur capaian pembelajaran,

melengkapi materi letak astronomis dengan gambar pembagian waktu,

memperbaiki kejelasan pengucapan kata dalam audio, serta

memperluas cakupan materi dengan menambahkan penjelasan tentang letak geografis dan geologis Indonesia.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, media kembali divalidasi pada tahap kedua. Hasil validasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor 56 dari 60 atau 93,33%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Artinya, perbaikan yang dilakukan telah mampu meningkatkan kualitas materi secara keseluruhan, baik dari segi kesesuaian dengan kurikulum, keterpahaman konten, maupun relevansi ilustrasi. Dengan demikian, materi pembelajaran pada video animasi AI ini dinyatakan valid dan siap digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Geografi.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Selain aspek materi, media pembelajaran juga divalidasi oleh ahli media, yaitu Bapak Syukri Hidayat, S.Kom, dosen di Universitas Negeri Medan. Penilaian tahap awal memperoleh skor 28 dari 60 atau 46,66%, yang dikategorikan kurang layak. Beberapa kelemahan yang ditemukan meliputi kualitas audio yang

kurang jelas, pemilihan font yang tidak konsisten, minimnya animasi pendukung, serta tata letak teks yang masih kurang rapi.

Validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti memperjelas kualitas suara, menambahkan animasi atau gambar terkait posisi silang Indonesia, pembagian waktu, garis lintang dan bujur, serta memperbaiki jenis font agar lebih mudah dibaca. Setelah dilakukan revisi sesuai saran, hasil validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan skor 54 dari 60 atau 90%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Perubahan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi AI telah memenuhi standar kelayakan dari aspek visual, audio, durasi, bahasa, hingga kualitas keseluruhan.

Minat belajar geografi pada materi Posisi Strategis Indonesia setelah menggunakan AI

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran berbasis AI pada materi Posisi Strategis Indonesia terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Sebelum penggunaan media ini, proses pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional berupa ceramah, penjelasan melalui buku paket, serta presentasi power point yang berisi teks panjang. Hasil pengisian angket minat belajar yang diberikan kepada 34 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Garoga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori minat rendah. Dari total responden, tercatat 27 siswa berada dalam kategori rendah, 7 siswa pada kategori sedang, dan tidak ada satupun siswa yang termasuk dalam kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum

mampu membangkitkan ketertarikan, motivasi, dan perhatian siswa terhadap materi Posisi Strategis Indonesia.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis AI, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Angket minat belajar yang kembali diisi oleh 34 siswa menunjukkan bahwa tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori minat rendah maupun sedang. Seluruh siswa justru beralih pada kategori minat tinggi dan sangat tinggi, dengan rincian 30 siswa (88%) berada pada kategori tinggi dan 4 siswa (12%) berada pada kategori sangat tinggi. Perubahan ini menggambarkan bahwa media berbasis AI berhasil menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti materi.

Selain itu, data pretest dan posttest semakin memperkuat temuan tersebut. Hasil pretest menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah, dengan nilai rata-rata kelas hanya 53,38, nilai terendah 30, dan nilai tertinggi 70. Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis AI, nilai posttest meningkat secara drastis. Tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai di bawah 80, nilai terendah naik menjadi 85, nilai tertinggi mencapai 100, dan nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 90,44. Hasil ini menunjukkan bahwa selain mampu meningkatkan minat belajar, media berbasis AI juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Posisi Strategis Indonesia.

Respon siswa selama pembelajaran juga memperlihatkan antusiasme yang tinggi. Siswa lebih bersemangat menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, serta terlibat aktif dalam diskusi kelas. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran

berbasis AI tidak hanya menjadi sarana untuk menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai media motivasi yang mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI pada materi Posisi Strategis Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Media ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran geografi di SMA, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

D. Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis AI pada materi Posisi Strategis Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Garoga, dapat disimpulkan bahwa:

Media pembelajaran berbasis AI yang dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) layak digunakan dalam pembelajaran geografi. Hal ini didukung oleh hasil validasi para ahli yang menunjukkan kategori "sangat layak" baik dari aspek materi, bahasa, maupun media.

Penggunaan media pembelajaran berbasis AI terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebelum penerapan media, mayoritas siswa berada pada kategori minat rendah, namun setelah pembelajaran menggunakan media AI, seluruh siswa

beralih ke kategori minat tinggi hingga sangat tinggi.

Media pembelajaran berbasis AI juga berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 53,38 meningkat menjadi 90,44 pada posttest, dengan rentang nilai lebih tinggi dan tidak ada siswa yang berada di bawah KKM.

Saran

Bagi guru, media pembelajaran berbasis AI dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi dalam menyampaikan materi geografi agar siswa lebih termotivasi, tidak jenuh, serta mudah memahami konsep yang bersifat abstrak.

Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI sebagai sumber belajar tambahan di luar kelas sehingga pemahaman materi semakin mendalam dan minat belajar semakin meningkat.

Bagi sekolah, perlu adanya dukungan dalam bentuk penyediaan fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media berbasis AI dapat dilakukan secara berkelanjutan dan optimal.

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis AI pada materi geografi lainnya atau mata pelajaran lain, serta memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran kompetensi sosial guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa (sebuah keharusan yang tak bisa ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513-519.
- Asnawati. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah SD Negeri 63 Pekanbaru. *jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 1-14.
- Dewi Leni Mastuti, M. Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AI Kelas VII SMP. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 326-334.
- Emi Sita Eriana, S. M. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*. Bojongsari: CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Fatma sukmawati, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa tengah: Tahta Media Group.
- Gita Permata Puspita Hapsari, . Z. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi ,dan Prestasi Belajar Siswa. jurnal basicedu*, 2384 - 2394.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM.
- Handoyo, B. (2021). *Geografi. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*.
- Kamaruddin, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan PREZI Untuk Meningkatkan Minat*

- Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo.*
- Karolina, E., Baringbing, B., Rahim, R., Tinggi, S., & Manajemen, I. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis AI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 060972 Simalingkar B Medan*. 5(4), 1515–1523.
- Kohar. (2022). *Respon Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Berbasis Otak (MPBO) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 36-51.
- Kediri, N. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Egama Rimosis Berbantuan Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN*.
- Muhammad Furqon, S. (2024). *Minat Belajar*. Sumatera Barat: Pt MAFY Media Literasi Indonesia
- Najicha, B. (2023). *Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Bahasa Indonesia: Peran Media Pembelajaran Pagape terhadap Pemahaman Perubahan Wujud Benda*. *jurnal unusida*, 33-42.
- Rahayuningsih, P. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *jurnal pendidikan*, 1-11.
- Rizki Nurhana Friantini, R. (2019). *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6-11.
- Rusdi. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Core (Connecting, Organizing, Reflecting and Extending) untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Pada Materi Persamaan Trigonometri*. *Jurnal cendekia*, 1498-1511.
- Sartika, S. B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada
Bandung. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Shoffan Shoffa, S. M. (2023). *Media Pembelajaran*. pasaman: CV. Afasa Pustaka .
- Siregar, A. S. (2023). *Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intelegency Dalam Pembelajaran di Man 2 Padang sidimpuan*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 236-249.
- Sudrajat, D., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., Setyawan, A. E., & Rahayu, N. (2023). *Pemanfaatan Kecerdasan Buatan sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 590–598.
<https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.999>
- Palupi, Y., & Pd, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Ipa*. 53–60.
- Sukiman. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*. depok: PT Rajagraindo Persada.
- Titin, E. S. (2021). *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video*. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 74-80.

