

# Membangun Pembelajaran Interaktif: Pengembangan dan Penerapan Video 3D Animation Berbasis AI dengan Teka-Teki Silang Wordwall untuk: Evaluasi Materi Akidah Akhlak Kelas X MAN 2 Jombang

**Rubayyi Firdaus<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: [rubayyiayi46@gmail.com](mailto:rubayyiayi46@gmail.com)

**Kata Kunci:**

Pembelajaran interaktif,  
Teknologi, AI

**Keywords:**

Interactive Learning,  
Technology, AI

## ABSTRACT

Pembelajaran interaktif telah menjadi fokus utama dalam pengembangan pendidikan modern, khususnya dalam menggabungkan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI). Perkembangan teknologi telah menggeser paradigma pembelajaran sehingga mendorong dilakukannya penelitian terhadap metode yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana dilangsungkannya membaca, mencari tahu, observasi dan tindakan langsung dalam kelas yang bisa di deskripsikan.

Artikel ini membahas tentang pengembangan dan penerapan video animasi 3D berbasis AI yang disertai dengan teka-teki silang Wordwall sebagai alat evaluasi di dalam pembelajaran materi akidah akhlak untuk kelas X di MAN 2 Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggabungan teknologi canggih dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta semangat dan motivasi belajarnya. Metode pengembangan yang digunakan melibatkan pengintegrasian AI ke dalam animasi 3D untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Hasil implementasi menunjukkan bahwa kombinasi video animasi 3D dan teka-teki silang Wordwall berhasil meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Implikasi dari penelitian ini adalah penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk memajukan kualitas pendidikan di era digital ini.

## ABSTRACT

Interactive learning has become a major focus in the development of modern education, especially in combining advanced technologies such as artificial intelligence (AI). Technological developments have shifted the learning paradigm, thereby encouraging research into methods that are more interactive and interesting for students. This research method uses a qualitative method where reading, research, observation and direct action are carried out in the classroom which can be described. This article discusses the development and application of AI-based 3D animated videos accompanied by Wordwall crossword puzzles as an evaluation tool in learning moral belief material for class X at MAN 2 Jombang. This research aims to determine the effectiveness of combining advanced technology in increasing students' understanding of the material as well as their enthusiasm and motivation for learning. The development method used involves integrating AI into 3D animation to create an immersive and interactive learning experience. The implementation results show that the combination of 3D animated videos and Wordwall crossword puzzles succeeded in increasing students' enthusiasm and enthusiasm for learning, providing a fun and interactive learning experience. The implication of this research is that the application of technology in learning can be an effective means of advancing the quality of education in this digital era.

## Pendahuluan



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Setiap siswa cenderung mempunyai kebutuhan belajar yang berbeda-beda dan tidak dapat disamakan. Kebutuhan belajar yang dirasakan oleh madrasah di daerah pedesaan mungkin berbeda dengan kebutuhan belajar yang dirasakan oleh masyarakat yang tinggal di perkotaan. (Putri et al., 2024) Apabila salah satu kebutuhan belajar seorang siswa telah terpenuhi maka akan timbul kebutuhan belajar lainnya yang harus dipenuhi melalui kegiatan belajar. Sebagai seorang guru perlu dilakukan analisis kebutuhan belajar agar dapat memahami apa yang dibutuhkan siswa dan apa yang perlu dicapai agar siswa dapat menyerap informasi pembelajaran secara efektif dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Kebutuhan siswa berbeda - beda tergantung pada karakteristik individunya. Berbagai macam siswa memerlukan kegiatan pembelajaran yang interaktif , sehingga untuk terciptanya pembelajaran yang interaktif diperlukan pula media pembelajaran yang bervariasi . Media dan metode pembelajaran yang monoton dikhawatirkan akan menimbulkan kebosanan pada siswa sehingga mengakibatkan penyerapan materi tidak efektif (Sari et al., 2019). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, kemajuan media pembelajaran juga mengalami kemajuan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan sebagai bagian integral dari proses pendewasaan manusia tentunya memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun di sisi lain, pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran , perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif . Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak menjadi tidak menarik, monoton , dan membosankan sehingga dapat menghambat transfer ilmu pengetahuan. Oleh karena itu , peran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam dan menarik. (Muhsin, 2010) Seiring dengan kemajuan teknologi , guru dapat memanfaatkannya untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang interaktif guna meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. (Tamsir et al., 2023)

Seperti halnya di MAN 2 Jombang, didalam kelas setiap siswa nya memiliki karakter yang berbedaa, perilaku yang berbeda, kecerdasan yang berbeda, dan kebutuhan belajar mereka berbeda-beda, hal ini dikarenakan tingkat penyerapan informasi yang di serap oleh peserta didik berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan inilah yang membuat guru tertantang untuk memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Oleh karena itulah dibutuhkan lah media untuk mendukung proses pembelajaran, dengan teknologi yang sekarang sudah canggih maka guru bisa memanfaatkan teknologi tersebut untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Maka dari itu artikel ini membahas mengenai pengembangan membuat media video 3D Animasi dengan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence (AI) dan penerapannya di dalam kelas terutama kelas X di mata Pelajaran Akidah Akhlak dan menggunakan teka teki silang Wordwall sebagai bentuk evaluasi. Diharapkan dengan artikel ini, dapat

memotivasi dan bermanfaat bagi yang lain untuk mengembangkan media yang bervariasi pula melalui Artificial Intelligence (AI).

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Dengan pendekatan yang peneliti gunakan adalah pendekatan deskripsi kualitatif. Sumber data berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer didapat dari pengamatan hasil observasi Tindakan kelas, pengamatan penerapan media pembelajaran di kelas. Dan data sekunder didapat dari dokumen-dokumen tertulis untuk menyimpulkan sebuah pernyataan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah dalam bentuk game teka-teki silang yang di buat melalui website wordwall. Melalui evaluasi ini dapat diamati hasil pemahaman siswa dan seberapa antusias siswa dalam mengajarkan game teka-teki silang tersebut. Lalu hasil evaluasi dapat dilihat dari perolehan hasil yang didapatkan siswa dari mengerjakan evaluasi. Dari pengamatan dan hasil tersebut dapat diketahui Tingkat minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

## Pembahasan

Istilah media berasal dari kata Latin *medius* yang secara harafiah berarti “ tengah”, “ perantara”, atau “ pengantar”. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai sarana atau perantara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima . Oleh karena itu, media merupakan alat yang menyampaikan atau menyampaikan pesan - pesan pembelajaran. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran , emosi , perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mendorong proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih bermakna. Seorang guru tidak hanya menyampaikan materi melalui kata- kata dalam ceramah, tetapi juga membantu siswa memahami materi dalam arti sebenarnya. Karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi , guru harus mengikuti kemajuan tersebut ketika menyampaikan materi pelajaran. Guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Agar siswa mudah memahami pelajaran yang diberikan guru. (Nurrita, 2018)

Dalam belajar di kelas, siswa mudah merasa bosan dan berujung ngantuk jika Pelajaran terkesan monoton dan membosankan. Apalagi jika minat belajar dan motivasi siswa untuk belajar itu sedikit bisa dipastikan peluang mereka untuk meninggalkan Pelajaran itu sangat besar, mereka akan mencari cari kesempatan untuk tidak mengikuti Pelajaran di kelas dengan berbagai alasan. Bahkan jika didalam kelas ketika pelajaran mungkin saja mereka tidak akan mendengarkan penjelasan dan lebih suka melakukan kegiatan yang lebih mereka sukai seperti berbicara dengan temannya, menghibah, tidur, dan lain sebagainya. Jika pembelajaran tetap dilaksanakan dengan cara yang monoton dan membosankan maka ditakutkan siswa tetap rendah minat dan semangat

belajarnya. Maka dibutuhkan sesuatu yang baru yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif didalam kelas, maka dari itu guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar menciptakan pembelajaran yang interaktif dan seru. Hal ini bisa diterapkan melalui pembuatan media yang bervariasi bisa dengan tradisional atau memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang pesat untuk saat ini agar proses pembelajaran berjalan menyenangkan dengan adanya media yang interaktif dan membuat siswa tertarik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan pembelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa , media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahamannya , menyajikan data secara menarik dan terpercaya , memudahkan analisis data , dan mengkonsolidasikan informasi. (Tarigan, 2015)

Salah satu pengembangan media yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan bantuan Artificial Intelligence (AI) dan website-website lainnya yang memberikan banyak template untuk game-game pembelajaran. Kecerdasan Buatan (AI) adalah suatu teknik yang digunakan untuk meniru kecerdasan yang dimiliki makhluk hidup atau benda mati untuk memecahkan suatu masalah. (Ahmad, 2017) Artificial Intelligence (AI) merupakan istilah dari Industrial Society 4.0 dan Society 5.0 yang mengacu pada kombinasi program komputer , pembelajaran mesin , perangkat keras, dan perangkat lunak. Pengetahuan yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan melibatkan solusi perangkat keras dan perangkat lunak yang terinspirasi oleh rekayasa balik pola neuron di otak manusia. (Zahara et al., 2023) Dari bantuan AI ini bisa digunakan untuk membuat video 3D Animation yang menarik. Tidak hanya AI, kita juga bisa menggunakan website online untuk membuat game interaktif untuk pembelajaran contohnya seperti website wordwall. Wordwall adalah aplikasi web yang berisi permainan berbasis kuis yang mendidik dan interaktif .(Mardhiyah, 2023) Aplikasi ini dapat berfungsi sebagai sumber belajar , media, dan alat penilaian yang menarik bagi siswa. Wordwall memberikan contoh kreasi kreatif guru untuk memudahkan pengguna baru menggunakan dan menyesuaikan materi yang disediakan di platform. Wordwall dapat diartikan sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat game berbasis edukasi yang dikemas dengan kuis-kuis yang menarik. Aplikasi web ini sangat cocok untuk merancang alat pembelajaran dan penilaian. Ada berbagai jenis fitur dan template yang tersedia . Fitur yang disediakan oleh Word Wall cukup luas, mulai dari kuis, pencarian kata , hingga anagram. (Shiddiq, 2021) Dari website wordwall ini bisa membuat game seperti teka-teki silang yang bisa digunakan sebagai bentuk evaluasi. Berikut adalah cara pengembangan dan penerapannya di dalam kelas agar menghasilkan pembelajaran yang interaktif dapat menarik dan mengembangkan minat siswa dan menuntut siswa untuk aktif di kelas. Maka dari hal ini bisa dipastikan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

#### **1. Pengembangan media Video 3D Animation dengan bantuan Artificial Intelligence (AI) dan Game teka-teki silang dari website Wordwall**

Dalam membuat media pembelajaran berbentuk Video 3D Animation perlu beberapa tahapan dalam proses pengembangannya. Dalam proses pengembangannya ini memerlukan bantuan dari 3 AI yaitu Leonardo.ai, runwayml.ai, dan pixverse.ai. Website

Leonardo.ai digunakan untuk generate teks menjadi gambar, namun teksnya harus dalam bentuk Bahasa Inggris baru bisa di generate menjadi gambar. Jika ingin menghasilkan tokoh yang sama, maka jangan hapus kalimat pertama yang menggambarkan tokoh biarkan tetap tertulis di dalam ketikan teks. Lalu ketikan kalimat lagi seterusnya untuk menggenerate gambar sampai semua gambar sudah dirasa cukup dan lengkap. Ketika semua gambar di setiap adegan yang diinginkan sudah didapatkan maka lanjut ke tahap berikutnya yaitu menggenerate gambar dalam bentuk video, jadi gambar yang sudah didapatkan digerakkan agar terlihat bergerak dan cocok dijadikan video 3D Animation. Untuk menggerakkan gambar tersebut dibutuhkan bantuan 2 website yakni runwayml.ai dan pixverse.ai. Setiap gambar yang sudah didapatkan dari Leonardo.ai di generate kan menjadi video yang bergerak, awal memakai runwayml.ai yang bagus untuk menggenerate gambar pemandangan lalu untuk menggerakkan sebuah tokoh bisa menggunakan pixverse.ai karena lebih bagus hasilnya daripada hasil generate gambar menjadi video dari website runwayml.ai. Kegiatan ini dilakukan berulang sampai semua gambar yang dibutuhkan untuk membuat video 3D Animation di generate semua menjadi video sampai selesai dan tanpa terkecuali.

Setelah proses menggerakkan gambar sudah selesai, dan hasil video yang bergerak sudah didapatkan, maka lanjut mengedit dengan menggunakan aplikasi capcut desktop. Dari aplikasi tersebut kita bisa mengedit semua generate video ataupun gambar yang sudah kita dapatkan untuk digabungkan menjadi sebuah video 3D Animation. Dengan panduan teks cerpen yang sudah kita buat, setiap video dan gambarnya diurutkan sesuai dengan jalan cerita yang telah ditentukan. Di edit sedemikian rupa dengan memberikan animation, teks, audio, transisi, dsb sekreatif mungkin agar hasil video terlihat bagus. Di berikan pengisi suara juga untuk menceritakan jalan cerita dari video 3D Animation yang telah dibuat. Berikut adalah jalan cerita dari cerpen yang sudah dibuat menjadi video 3D Animation:

“Di sebuah desa yang makmur dengan banyak hamparan sawah yang menghiasi desa tersebut. Terdapat sebuah rumah sederhana di sana tinggallah seorang suami istri yang memiliki satu anak perempuan yang bernama Dahlia. Dahlia saat ini berumur 18 tahun, dengan rambut yang panjang dan hitam dia terlihat sangat cantik dan elegan. Hari-harinya terasa sangat membosankan, dia sering merenung sendirian dengan melihat hamparan sawah yang luas di desanya, terlihat sangat tenang dan Syahdu. Namun tidak dengan pikiran Dahlia yang rumit, dibalik wajahnya yang cantik dia sangat mendambakan kekayaan di hidupnya, dia sangat ingin pergi ke kota karena di pikirannya dengan hidup di kota dia akan memiliki kekayaan yang berlimpah. Bahkan saking inginnya dia pergi ke kota, di dinding-dinding kamarnya ia lukisi bangunan-bangunan kota yang megah dan banyak sekali tempelan kertas bergambarkan kota-kota yang megah. Dengan mata menerawang jauh dia berfikir mimpiya mungkin tidak akan menjadi nyata.

Hari demi hari telah berlalu, dengan berbagai usaha akhirnya Dahlia bisa pergi ke kota. Terlihat banyak sekali bangunan-bangunan yang sangat tinggi membuat mata Dahlia terpana dengan kemegahan kota. Dengan bekal seadanya dan perasaan yang optimis, Dahlia mulai mencari kerja dan bertemu dengan banyak orang. Dia ingin mendapatkan uang yang banyak dengan mudah tanpa banyak usaha karena tujuannya hanyalah untuk

meraup kekayaan yang sangat banyak. Hingga akhirnya dia bertemu dengan seorang pria yang menawarkan sebuah pekerjaan yang dapat dengan mudah mendapatkan banyak uang, pekerjaannya tidak baik dan tidak senonoh. Namun karena Dahlia sudah dibutakan dengan keinginannya untuk memiliki kekayaan yang berlimpah, Dia tidak peduli dengan bagaimana cara dia mendapatkan uang yang penting dia memiliki banyak uang dengan mudah. Akhirnya Dahlia menerima pekerjaan tersebut.

Hari demi hari telah berlalu, telah 1 tahun lamanya Dahlia berada di kota. Hingga Pada suatu hari ia mulai merenung, Dia memiliki banyak sekali uang namun entah kenapa dia mulai merasa hampa dan kesepian. Dahlia mulai merenungi perbuatan yang telah ia lakukan selama ini. Hari demi hari dia mulai tidak bekerja dan berdiam diri di kamarnya, di dalam kamarnya yang sunyi Dahlia mulai merenung, kerjaannya hanya berada di atas kasur dengan melamun. Dengan raut wajah sedih, dia mulai menyadari dan menyesal uang yang ia miliki selama ini ia dapatkan dari hal yang tidak baik untuk dilakukan. Meskipun dia dikelilingi oleh gemerlap harta dia merasa hampa dan kesepian. Akhirnya tanpa menunggu lama lagi Dahlia memutuskan untuk berubah dan menjadi lebih baik.

Sudah setahun lamanya Dahlia tidak mengunjungi desanya, Dahlia merasa rindu dengan suasana kampung halamannya. Dia mulai menyadari hidup di desa lebih memberi suasana positif bagi dirinya. Dengan hidup bersama kedua orang tuanya, Dahlia merasa lebih tenang. Meskipun harta yang dimiliki tidak banyak namun apa artinya harta yang banyak tapi didapat dari hal yang tidak baik dan tidak diridhoi oleh Allah subhanahu wa ta'ala. Akhirnya Dahlia merasa senang dia mampu untuk mengatasi sifat tamak nya dan dia akhirnya menemukan makna sebenarnya dalam hidupnya. “

Lalu untuk selanjutnya pengembangan media untuk evaluasi yaitu membuat game teka-teki silang dari website wordwall. Dari website ini kita bisa membuat banyak game interaktif untuk pembelajaran salah satunya adalah membuat game teka-teki silang. Pertama-pertama kita buat beberapa soal yang akan kita gunakan dalam pembelajaran di kelas, setelah soal sudah dibuat, maka bisa langsung menuju ke website wordwall lalu pilih game yang bertuliskan “crossword”, isi kalimat pertanyaan di kolom pertanyaan, lalu isi jawaban di kolom jawaban, begitu pula seterusnya sampai 30 soal tertulis dan pencet “done” jika sudah selesai. Game interaktif teka-teki silang sudah bisa digunakan dan diterapkan di pembelajaran di kelas untuk bentuk evaluasi siswa.

## **2. Penerapan media Video 3D Animation dengan bantuan Artificial Intelligence (AI) dan Game teka-teki silang dari website Wordwall**

Setelah proses pengembangan media sudah dilalui sampai selesai maka media yang sudah disiapkan tersebut diterapkan di dalam kelas. Untuk media yang video 3D Animation diperlihatkan kepada siswa pada awal pembelajaran yaitu setelah penjelasan singkat tentang materi BAB 5 Perilaku tercela. Video 3D animationnya menampilkan salah satu dari perilaku tercela yaitu tamak. Terlihat saat penampilan video sedang ditayangkan, siswa terlihat excited dan bersemangat Ketika menontonnya, semua nya memperhatikan videonya dengan seksama. Dari keadaan ini bisa dikatakan bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan media melihat video. Setelah melihat video selama 6 menit, guru menginstruksikan pada siswa untuk beberapa orang maju ke depan menceritakan Kembali video yang telah di tonton dan menyampaikan hikmah dan

Pelajaranyang dapat diambil dari video tersebut. Tanpa dipilih, beberapa siswa maju dengan senang untuk memenuhi perintah dari guru, dari hal ini memperlihatkan siswa semangat dan senang dengan pembelajaran yang sedang dilakukan saat itu.



Gambar 1. Melihat Video 3D Animation

Untuk bentuk evaluasi pengetahuan siswa dilakukan didalam kelas dengan menggunakan media game interaktif teka-teki silang yang pengeraannya dilakukan secara berkelompok dan akan diperhitungkan hasilnya sebagai nilai tugas siswa. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok, lalu secara bergiliran setiap kelompok maju ke depan untuk mengerjakan 5 soal teka teki silang yang dipilih secara random. Sistem gamenya setiap kelompok dalam proses mengerjakan 5 soal tersebut dihitung kecepatan waktunya dalam mengerjakan. Jadi setiap kelompok yang maju di hitung kecepatan mengerjakannya lalu dibandingkan untuk menentukan siapa yang paling cepat mengerjakan dan jumlah benar paling banyak. Dari game yang di setting seperti ini, membuat siswa bersemangat untuk mengerjakan dan berusaha untuk belajar agar soal yang dijawab benar semua, hal ini memperlihatkan siswa tertarik dan excited untuk mengikuti game dari pembelajaran akidah akhlak bab perilaku tercela ini. Dari pembelajaran seperti ini, siswa jadi aktif di kelas dan tidak membuat bosan dan ngantuk waktu proses pembelajaran sehingga bisa dikatakan semangat siswa naik dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 2. Kelompok pemenang game interaktif teka-teki silang

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Video dan Game Interaktif Terhadap Semangat Belajar Siswa dalam Pembelajaran di Kelas

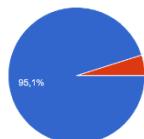
Minimnya media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Siswa juga kurang termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan siswa terkadang merasa mengantuk selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab kehadirannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi para peserta didik. (Mauliana et al., 2022) Perkembangan zaman saat ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memotivasi siswa agar terlibat dalam pembelajaran secara efektif. Diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat siswa tertarik belajar, tidak membosankan, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru. Hal tersebut berlaku untuk semua mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan, termasuk mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Jombang kelas X. Pentingnya penggunaan media video sebagai salah satu sumber belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diadakan di dalam kelas, dengan memanfaatkan media yang tepat dapat merangsang kreatifitas dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penggunaan media video Animasi 3D dalam pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhalak di kelas X MAN 2 Jombang terlihat dari tingginya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa menjadi terlibat aktif di kelas selama proses pembelajaran dan mencapai hasil evaluasi yang memuaskan. Selama pembelajaran Akidah Akhlak di kelas, siswa terlihat antusias jika materi disampaikan dengan menggunakan media video, sedangkan siswa akan malas memperhatikan materi jika hanya disampaikan melalui metode ceramah. (Kuswanto, 2022). Menurut Hisyam, dkk. Sri dan Zakir menyoroti kelebihan media teka-teki silang (TTS) antara lain:

1. Merangsang siswa untuk lebih aktif.
2. Membangun tanggung jawab dan kedisiplinan siswa .
3. Adanya persaingan yang sehat antar siswa
4. Hasil belajar lebih tahan lama. (Wana, 2021)

Berikut adalah bukti bahwa pembelajaran menggunakan Video 3D Animation dan game teka-teki silang dapat mebangkitkan semangat belajar siswa dan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran yang sedang dilakukan. Bukti ini didapatkan dari siswa mengisi sejumlah pertanyaan yang tersedia di google form yang telah dibuat, berikut hasilnya:

Bagaimana menurutmu pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan menonton video 3D Animation?

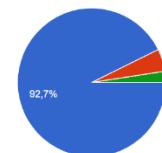
41 jawaban



[Salin](#)

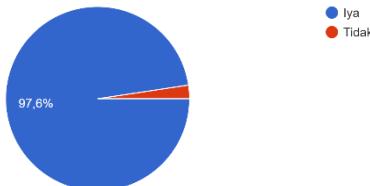
Bagaimana menurutmu pembelajaran dengan menggunakan game teka-teki silang?

41 jawaban



[Salin](#)

apakah semangat belajarmu naik ketika pembelajaran menggunakan video dan game?  
42 jawaban



## Kesimpulan dan

Dengan perkembangan teknologi dan pendidikan yang semakin maju, pengembangan media pembelajaran semakin diperlukan. Bantuan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu dunia pendidikan. Dalam hal ini, teknologi yang paling banyak digunakan adalah satunya adalah pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) untuk Pendidikan. AI dapat membantu guru membuat Video 3D Animation yang dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan pembelajaran menggunakan media melihat video itu sangat efektif untuk diterapkan karena dapat membangkitkan ketertarikan dan semangat siswa dalam memperhatikan pembelajaran. Tidak hanya itu, media yang lain dengan metode game interaktif yaitu teka-teki silang yang sudah dibuat melalui website wordwall dapat juga membangkitkan semangat siswa dan antusias siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas, dengan cara seperti ini membuat siswa tidak bosan dan tidak ngantuk saat proses pembelajaran karena siswa aktif dan terpacu untuk menang gamenya. Hasil evaluasi telah menunjukkan bahwa media ini bagus untuk diterapkan selain membuat siswa aktif juga dapat mengurangi proses pembelajaran yang monoton dan bagus untuk penilaian siswa.

## Daftar Pustaka

- Ahmad, A. (2017). Mengenal Artificial Intelligence, Machine Learning, Neural Network, dan Deep Learning. *Yayasan Cahaya Islam, Jurnal Teknologi Indonesia*.
- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktikan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54-72.
- Ekawardhana, N. E. (2020, August). Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media video conference. In *Seminar Nasional Ilmu Terapan* (Vol. 4, No. 1).
- Iwantara, I. W., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Kuswanto, E. (2022). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMA ISLAM. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 5(2), 160–169.
- Mauliana, E., Andzani, K., & Annisa, R. W. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN IPA PADA HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 289–300.

- Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, A. R., Azahra, D. A., & Magdalena, I. (2024). IDENTIFIKASI KEBUTUHAN PEMBELAJARAN. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 2(12), 10–20.
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 1(1), 134-145.
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73-79.
- Sari, I. P., Sari, M. N., & Miftah, Z. (2019). PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 119–126.
- Shiddiq, J. (2021). INOVASI PEMANFAATAN WORD-WALL SEBAGAI MEDIA GAME-BASED LEARNING UNTUK BAHASA ARAB. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 51–68.
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87-98.
- Tamsir, N., Natsir, M. S., & Syam, A. (2023). LITERASI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU SMKN 1 GOWA BERBASIS AI. *Community Development Journal*, 4(2), 4636–4643.
- Tarigan, D. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022>