

Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Peradaban dengan Teknologi Digital di MTs Darul Ulum Suruh Kabupaten Semarang

Salsabila Nova Dewi

Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Salatiga, Indonesia
snovadewi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI). Terutama pada materi sejarah peradaban yang cenderung membosankan dan kurang menarik. Dalam perkembangan teknologi ini bertambahnya akses sumber belajar, materi ajar digital interaktif, media digital lebih fleksibel dalam penyampaian materi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media digital dapat meningkatkan antusias dan pemahaman siswa. Bahan ajar berbasis teknologi dan media digital interaktif memiliki peran dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak serta menambah pengalaman siswa dalam pembelajaran. Media digital seperti video pembelajaran, animasi, simulasi visual, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, bermakna dan memberikan pemahaman konseptual yang lebih baik. Penggunaan media digital menjadi tantangan, karena rata-rata siswa di MTs Darul Ulum Suruh berada di pesantren. Sehingga siswa hanya bisa menggunakan media digital di sekolah. Tetapi ini juga menjadi peluang, siswa lebih fokus pada pelajaran yang ada di sekolah dan tidak mudah terjebak pada sumber belajar yang tidak tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media digital hasil belajar siswa rata-rata 70. Setelah menggunakan media digital meningkat menjadi 85. Penelitian ini juga melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sebelum menggunakan media digital, guru hanya menjelaskan sehingga pembelajaran hanya satu arah. Setelah menggunakan media digital pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran menjadi dua arah dan guru sebagai fasilitator. Hasil wawancara juga menunjukkan siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media digital. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif, sehingga tidak terkesan monoton. Siswa lebih memahami materi pembelajaran karena dari media tersebut siswa dapat melihat sekaligus mendengar.

Kata Kunci: *Media Digital, Materi Sejarah Peradaban, Siswa MTs*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya adalah pendidikan. Peluangnya dengan meluasnya akses internet dan perangkat teknologi (Faqih). Sehingga bertambahnya akses sumber belajar, materi ajar digital interaktif, media digital lebih fleksibilitas dalam penyampaian materi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Zaenal, 2022). Pembelajaran tidak terbatas pada metode konvensional yaitu guru memberikan materi dengan ceramah dan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Menggunakan buku teks, papan tulis, yang menyebabkan pembelajaran satu arah yang cenderung menimbulkan kebosanan dan menurunkan minat serta pemahaman siswa pada materi pelajaran (Abdul Sakti, 2023). Guru hanya mengandalkan buku-buku yang disediakan pemerintah sebagai media pembelajaran. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi pembelajaran, mudah merasa bosan, dan motivasi belajar siswa menurun. Dengan berkurangnya motivasi tersebut, proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, dan membuat pembelajaran tidak berhasil. Dalam permasalahan ini, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif. Media digital dapat menjadi solusi, dengan harga terjangkau dan dapat membuat pembelajaran aktif dan inovatif. Tetapi guru harus menguasai penggunaan media digital. Selain, kemampuan menggunakan media yang tersedia, guru hendaknya memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru (Gulo, 2022). Dengan upaya tersebut akan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang membuat tercapainya prestasi akademik yang baik (Arif, 2023).

Dalam pembelajaran sejarah masih perlu peningkatan dalam prestasi akademik dan inovasi ketika proses pembelajaran. Perlunya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Terutama pada materi sejarah peradaban perlu untuk dikaji lebih lanjut. Materi sejarah peradaban sebagai penguatan pemahaman terhadap peristiwa sejarah islam. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh sejarah serta kecintaan pada agama islam (Abdul Sakti, 2023). Materi sejarah peradaban terkadang dianggap membosankan dan kurang menarik, karena terkesan monoton. Perlunya penggunaan media yang lebih menarik. Penggunaan media dan sumber digital yang tepat dapat mendorong minat siswa untuk belajar. Guru dapat mudah mencari sumber sejarah, karena mudah ditemui dan diakses secara online (Zaenal 2022).

Sumber sejarah yang beragam menjadi media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan, sehingga mempermudah siswa memahami materi sesuai dengan zaman yang ada. Media pembelajaran dengan teknologi digital adalah media kompleks atau hal baru yang biasa dikenal siswa (Arif, 2023). Penggunaan media pembelajaran, bahan ajar berbasis teknologi dan media digital interaktif memiliki peran dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Media digital seperti video pembelajaran, animasi, simulasi visual, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, bermakna dan memberikan pemahaman konseptual yang lebih baik. Menurut Computer Technology Research (CTR), dari apa yang telah dilihat orang dapat mengingat 20% dan dari yang didengar 30%. Sedangkan orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar. Jika seseorang melihat, mendengar dilakukan sekaligus maka 80% yang dapat diingat. Dari hal tersebut penggunaan media pembelajaran interaktif membuat siswa dapat mengingat 80%. Siswa memahami materi pembelajaran atau mendapatkan informasi dengan melihat, mendengar dengan sekaligus (Abdul Sakti, 2023).

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah tersedia beragam sehingga dapat menambah pengalaman belajar siswa. Visualisasi multimedia, animasi, dan simulasi memungkinkan siswa memahami konteks sejarah secara lebih mendalam. Siswa dapat mengunjungi situs-situs bersejarah secara virtual dan berinteraksi dengan rekonstruksi digital dari masa lampau. Akses sumber sejarah secara elektronik memungkinkan siswa melakukan penelitian dengan mandiri (Faqih). Namun, penggunaan media digital tak jarang

menemui beberapa tantangan di lapangan (Sofyan, 2025). Di MTs Darul Ulum Suruh siswa hanya bisa menggunakan perangkat teknologi ketika di sekolah. Karena rata-rata siswa MTs Darul Ulum Suruh berada di pondok pesantren, jadi siswa tidak bisa diberikan tugas yang menggunakan hp atau komputer. Perlunya strategi guru untuk memaksimalkan media digital di sekolah, supaya dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, perlu dilakukan penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis digital pada siswa MTs Darul Ulum Suruh. Media pembelajaran digital edukatif yang memberikan minat siswa dalam mempelajari materi sejarah peradaban. Penelitian ini mengenai strategi guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran digital tantangan serta peluangnya. Dalam materi sejarah peradaban siswa bukan hanya menghafal peristiwa, tetapi melihat relevansi dan dampak peristiwa tersebut terhadap perkembangan umat Islam. Sehingga perlunya penggunaan media digital yang dapat berpengaruh pada pemahaman materi sejarah peradaban.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengetahui penerapan media digital dalam pembelajaran sejarah peradaban Islam di MTs Darul Ulum Suruh. PTK dipilih dengan tujuan membenahi dan meningkatkan kinerja dalam mengajar guru serta proses dan hasil belajar siswa (Utomo, 2024). PTK dapat memperbaiki kualitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas dengan melibatkan siswa dalam proses belajar yang lebih interaktif dan kreatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari empat tahap, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti merancang rencana pembelajaran dengan menggunakan media digital, berisi narasi sejarah. Siklus pertama berfungsi untuk memperkenalkan penggunaan media digital, sementara siklus kedua untuk memperbaiki dan mengoptimalkan penerapan media digital berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Hasil setiap siklus dianalisis untuk mengevaluasi penggunaan media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam materi sejarah peradaban. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Observasi akan dilakukan selama pembelajaran untuk memantau keterlibatan siswa dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media digital. Dokumentasi berupa catatan lapangan siswa di kelas untuk mendukung data dari observasi dan wawancara. Data yang terkumpul digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari sejarah peradaban Islam (Sofyan, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah membahas tentang beberapa hal yaitu, asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan peradaban Islam. Mulai

dari masa Nabi Muhammad, periode klasik, pertengahan, modern, hingga perkembangan islam di Indonesia dan dunia (Saman, 2024). Sejarah adalah satu dari beberapa mata pelajaran yang memiliki muatan nilai kearifan lokal dan dapat membentuk karakter bangsa. Mempelajari sejarah menjadi modal awal untuk membangun bangsa baik di masa kini serta masa yang akan datang (Inayah, 2022). Penting bagi siswa untuk memahami sejarah islam, supaya terbentuk karakter islami yang kuat dan menanamkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh sejarah serta kecintaan pada agama islam (Abdul Sakti, 2023). Mata pembelajaran sejarah sebenarnya tidak terlalu sulit, namun terkadang guru terfokus pada “fakta-fakta kering”, sehingga kurang diterima oleh siswa (Wibowo, 2023). Siswa kurang dalam berpikir kritis dan mendalam isi materi.

Supaya pembelajaran mudah diterima oleh siswa perlunya media pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator pembelajaran memfasilitasi proses pembelajaran menggunakan teknologi digital. Dengan penggunaan alat dan aplikasi digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru hendaknya bertanggungjawab menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan dapat mencoba hal-hal yang baru. Supaya pembelajaran menarik, bervariasi dan interaktif guru perlu mengintegrasikan tentang multimedia, seperti teks, gambar, audio dan video. Selain sebagai fasilitator, guru juga menjadi motivator dan inspirator bagi siswa, dengan mendorong kreativitas, inovasi dan ketrampilan berpikir kritis dalam penggunaan teknologi digital (Firnando, 2024). Teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi untuk mentrasformasi metode pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan teknologi, guru dapat mengakses dan memberikan materi pembelajaran yang dinamis. Siswa dapat mengembangkan ketrampilan belajar yang mandiri serta mendalam melalui berbagai sumber yang ada (Wahyudi, 2024).

Tetapi dalam menggunakan pembelajaran digital, guru tidak boleh melupakan pemahaman terhadap kurikulum. Dengan menggunakan media digital guru harus lebih memahami kurikulum secara mendalam. Tidak hanya kurikulum, guru perlu menguasai media digital, membuat media pembelajaran yang menarik. Tidak lupa guru perlu memberikan stimulus yang mendorong siswa untuk berbuat dan berpikir kreatif. Sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setiap siswa memiliki kemampuan dalam perilaku afektif dan psikomotor dengan dukungan pengetahuan kognitif. Sehingga penting bagi guru untuk menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran. Mulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan awal berisi apersepsi dan pengenalan materi. Ketika kegiatan inti pembelajaran siswa dapat mengungkapkan pertanyaan, wawasan, dan aktivitas dengan kegiatan kelompok diskusi. Tiap kelompok memberikan pertanyaan yang ada untuk dianalisis. Pembelajaran diakhiri dengan melakukan dilakukan refleksi dengan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman yang diperoleh. Refleksi juga sebagai penguatan serta tindak lanjut terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup (Saman, 2024).

Tantangan Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah memiliki peran yang cukup penting dalam pembentukan karakter bangsa. Implementasi pembelajaran juga

sangat berbeda karakteristiknya dengan mata pelajaran yang lain. Yang dikaji adalah cerita, sejarah dan fenomena yang terjadi di masa lampau. Sehingga orang beranggapan sulit jika memvisualisasikan cerita masa lampau dan mengakuratkannya dengan yang ada dalam produk visual (Fauzian, 2022). Teknologi alat digital dapat mengubah perspektif seseorang dalam mempelajari sejarah. Teknologi digital memberikan cara yang lebih kreatif, aktif dan kolektif dalam mengkomunikasikan pembelajaran sejarah. Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh Indonesia dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yaitu terjadi kesenjangan pada akses informasi, belum meratanya tingkat adopsi TIK (Hidayati, 2021). Yang terjadi di MTs Darul Ulum Suruh, 90% siswa berada di pondok pesantren. Siswa tidak menggunakan hp atau PC selama di pondok. Sehingga pembelajaran digital hanya bisa dilakukan di sekolah. Penugasan menggunakan media digital kurang memungkinkan, sehingga hanya bisa dilakukan menggunakan buku.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran juga mendapat beberapa tantangan. Walaupun sebagian besar guru sudah menguasai teknologi digital. Tetapi ada guru yang kurang menguasai, perlu kesiapan diri atau mental. Biasanya guru tersebut merasa masih ada keterbatasan pengetahuan untuk mencari kebenaran informasi. Sehingga perlu untuk membentuk mental dan membangun diri menjadi lebih berwawasan luas. Di era digital ini, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memiliki lima keterampilan dalam menerapkan pembelajaran digital diperlukan ketrampilan networking, ketrampilan komunikasi, ketrampilan berpikir kritis, kemampuan membimbing serta manajemen pengetahuan. Sebagai fasilitator guru hendaknya terus meningkatkan kompetensinya untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Dengan begitu pembelajaran dapat lebih efektif (Hidayati, 2021).

Guru diharuskan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Guru hendaknya mengikuti perkembangan teknologi dan tidak bersifat statis. Kemajuan teknologi serta kehadiran seorang guru dalam proses pembelajaran merupakan elemen utama yang dijadikan sebagai sumber belajar. Berbagai materi pengetahuan yang disampaikan oleh guru dan yang akan diterima siswa harusnya menjadikan siswa semakin kritis dan kreatif di masa mendatang (Kuntari, 2023). Inovasi pembelajaran sejarah harus dimulai dari motivasi dan semangat guru sejarah itu sendiri. Guru yang bersemangat dan termotivasi akan lebih mampu menjadi inspirasi dan memotivasi siswa mereka. Oleh karena itu, yang menjadi hal penting bagi guru sejarah adalah untuk terus mengembangkan diri dan mencari cara-cara baru untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa (Fatmawati, 2025). Maka dapat disimpulkan terdapat tiga peran guru dalam implementasi desain pembelajaran digital, sebagai fasilitator, motivator dan inspirator bagi siswa. Guru perlu senantiasa mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan berpikir kritis dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran. Mereka dapat menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk aktif mengambil peran dalam proses pembelajaran mereka sendiri, dan mendorong mereka untuk terus mencoba hal-hal baru serta mengatasi tantangan dalam penggunaan teknologi digital. Peran pendidik dalam implementasi desain pembelajaran digital ini memiliki

implikasi dalam pengembangan teori dan praktik di bidang pendidikan. Secara teoritis, pemahaman yang lebih baik tentang peran pendidik dalam pembelajaran digital dapat membantu mengembangkan teori yang lebih komprehensif tentang bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Selain itu, pemahaman ini juga dapat membantu dalam mengidentifikasi tren dan pola dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran (Firnando, 2024).

Sekarang ini siswa harus dipersiapkan untuk menghadapi transformasi era society 5.0, dimana siswa tidak hanya dilengkapi dengan pengetahuan akademik, tetapi juga harus dibekali dengan kemampuan berpikir yang tepat. Siswa perlu mulai terbiasa berpikir secara kritis, analitis, dan kreatif. Kemampuan berpikir ini dikenal sebagai *High Order Thinking Skills* (HOTS) atau ketrampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan menguasai HOTS, siswa diharapkan mampu menemukan konsep pengetahuan yang akurat berdasarkan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, siswa didorong untuk berpikir secara kritis dan kreatif (Parwati, 2021). Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi perlu berpikir kritis atas informasi tersebut. Tentunya perlu pendampingan guru sebagai fasilitator.

Tantangan lain yaitu penggunaan AI yang dapat mempermudah tetapi juga memiliki beberapa kekurangan. Ketika guru menggunakan teknologi AI dalam pembelajaran sejarah adalah kurangnya data yang relevan dan berkualitas. Data sejarah seringkali tidak lengkap, seringkali terjadi kehilangan data akibat berbagai faktor seperti perang atau bencana alam. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin dan memastikan data kualitasnya agar dapat diproses oleh AI secara optimal (Fatimah, 2023). Karna apa yang tersedia dalam AI belum tentu benar. Perlu pemahaman analisis kritis pada reduksi sejarah yang benar dan tidak menimbulkan kekeliruan (Amaria, 2024). Guru perlu memastikan kesesuaian data yang ada dan memastikan siswa tidak salah dalam menemima informasi.

Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan sebagai alat yang membantu guru menyampaikan pesan secara efektif pada siswa. Serta mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada materi yang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran berupaya meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memfasilitasi penafsiran data, serta memadatkan informasi. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran merupakan salah satu alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dalam proses pembelajaran (Wijaya, 2021). Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran dalam bentuk digital yang diproses, diakses, dan diedarkan dengan menggunakan perangkat teknologi. Media pembelajaran digital umumnya disebut sebagai multimedia. Media ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik terhadap bahan ajar melalui penggunaan elemen digital seperti gambar, audio, video, dan animasi. Pembelajaran dengan menggunakan media digital memungkinkan aktivitas pembelajaran menjadi lebih kaya. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa batasan jarak, ruang, atau waktu (Yanti, 2024).

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar terbagi menjadi dua jenis yaitu, media digital dan media e-digital. Media digital itu adalah media yang tidak terkoneksi dengan jaringan ataupun internet yaitu laptop, proyektor, serta speaker dalam menampilkan video kepada siswa. Jenis kedua adalah media e-digital, yang merupakan media yang terkoneksi dengan internet (Anam, 2021). Ragam model aplikasi yang digunakan guru sejarah kebudayaan islam (SKI) dalam pembelajaran di MTs Darul Ulum ada yang menggunakan power point, quiziz dan lain sebagainya. Ketika menggunakan powerpoint guru harus menyiapkan slide presentasi dari power point terlebih dahulu. Presentasi slide dari powerpoint tersebut berisi materi-materi yang diringkas dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya. Guru menampilkan powerpoint kepada siswa dan mengajak siswa berdiskusi sambil mendorong siswa untuk bertanya. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Guru memberikan arahan serta memperbaiki kesalahan dan kekeliruan yang muncul selama diskusi antar siswa berlangsung. Jika siswa merasa bosan guru mengganti dengan menggunakan media quiziz, sehingga siswa menjadi bersemangat dalam belajar karna melihat hal-hal baru yang mereka belum pernah lihat sebelumnya. Dalam beberapa kesempatan guru menampilkan video pembelajaran yang ada di youtube. Penyajian materi yang berbentuk video berupa konten, penggunaan bahasa harus sangat diperhatikan dan disesuaikan dengan usia siswa yang melewati tahap uji validasi penataan bahasa yang dapat dipahami dan dimengerti dengan cepat. Hal ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pesan dari materi yang disampaikan. Bahasa yang digunakan singkat dan jelas dapat memberikan pemahaman yang baik bagi para siswa karena mereka akan terfokus terhadap apa yang disampaikan (Istiqomah, 2024). Kemudian dalam proses evaluasi guru menggunakan kertas yang dibuat dalam bentuk lembar kerja komputer. Sehingga guru hanya perlu melakukan scanning pada hasil kerja siswa.

Pengaruh Penggunaan Media Digital dalam Hasil Belajar

Penerapan media digital interaktif memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dapat dilihat dari perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan media digital. Pada pembelajaran konvensional (pertemuan 1), rata-rata hasil kuis siswa berada pada kategori cukup (nilai 60-70). Setelah penerapan media video dokumenter dan animasi (pertemuan 2), terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 75-80. Setelah evaluasi menggunakan lembar kerja komputer (pertemuan 3), sebagian besar siswa memperoleh skor di atas 85. Peningkatan capaian nilai ini juga tercermin dari hasil analisis dokumentasi lembar kerja siswa (LKS).

Pada sesi konvensional, banyak siswa mengalami kesalahan dalam menjawab soal. Namun setelah pembelajaran berbasis media digital, jawaban siswa lebih akurat, sistematis, dan menggunakan istilah yang sesuai dengan konsep sejarah peradaban islam. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media digital bukan hanya mempermudah pemahaman konsep sejarah yang kompleks, tetapi juga meningkatkan pemahaman informasi dalam jangka panjang. Visualisasi animasi memberikan gambaran konkret terhadap peristiwa sejarah, sedangkan evaluasi berbasis game interaktif memacu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif memiliki tujuan untuk memaksimalkan

pemanfaatan seluruh potensi yang dimiliki siswa, sehingga setiap siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa (Zakiya, 2025). Selain itu, siswa juga diminta untuk membuat proyek kreatif, seperti presentasi atau video yang menggambarkan peran peradaban Islam dalam perkembangan dunia. Melalui tugas-tugas ini, siswa diberi ruang untuk berekspresi dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik. Hal ini membantu mereka memahami sejarah peradaban Islam menggunakan cara yang lebih mendalam dan personal (Sofyan, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah peradaban. Penggunaan media digital dapat meningkatkan antusias dan pemahaman siswa. Guru berperan sebagai motivator dan inspirator bagi siswa. Guru mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan berpikir kritis dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran. Bahan ajar berbasis teknologi dan media digital interaktif memiliki peran dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak serta menambah pengalaman belajar siswa. Media digital seperti video pembelajaran, animasi, simulasi visual, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, bermakna dan memberikan pemahaman konseptual yang lebih baik. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional cenderung membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang sifatnya kompleks dan abstrak. Implementasi penggunaan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif dan kreatif, serta dapat meningkatkan kognitif siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai secara signifikan setelah penggunaan media digital. Penggunaan visualisasi konkret membantu siswa memahami tokoh-tokoh penting, serta nilai-nilai pembelajaran yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Setelah menggunakan media digital pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran menjadi dua arah dan guru hanya sebagai fasilitator. Hasil wawancara juga menunjukkan siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media digital. Pembelajaran tidak terkesan monoton, lebih interaktif dan kreatif. Siswa lebih memahami materi karena siswa mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar dengan sekligus. Siswa juga diberi ruang untuk berekspresi dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaria, R. N. (2024). Sejarah Peradaban Islam di Era Digital, Tantangan dan Peluang bagi Generasi Milenial. *Konferensi Nasional Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam*, 1, 708-716.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa, Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87.

- Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi sumber belajar sejarah menyongsong pendidikan era 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah* (Vol. 7, No. 2).
- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *EDUKATIF, JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 435–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>
- Faqih, A. (n.d.). *Pengaruh Digitalisasi terhadap Perkembangan Media Pembelajaran Sejarah*.
- Fatimah, N., & Octaviani, D. (2023). Sejarah Pendidikan Indonesia Baru, Perkembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Artificial Intelligence (AI) 4.0. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6(2), 168-179.
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Revorma, Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(1), 25-39.
- Fauzian, R. (2022). Metaverse dan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah; Tantangan dan peluang. *Madaris, Jurnal Guru Inovatif*, 2(1), 27-37.
- Firnando, H. G. (2024). Peran Pendidik dalam Implementasi Desain Pembelajaran Digital, Tantangan dan Peluang. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(1), 44-54.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo, Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hidayanti, P. N. (2021). Literasi Digital, Urgensi dan Tantangan dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM, Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 155-162.
- Inayah, A. N. (2022). Strategi Pembelajaran Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Abad 21. *Estoria, Journal of Social Science and Humanities*, 3(1), 348-365.
- Istiqomah, N., & Mahbubi, M. (2024). Pemanfaatan Media Electronic sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Cendekia*, 16(02), 367-382.
- Kuntari, S. (2023, May). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan LAIM Sinjai* (Vol. 2, pp. 90-94).
- Parwati, N. P. Y., & Pramartha, I. (2021). Strategi guru sejarah dalam menghadapi tantangan pendidikan indonesia di era society 5.0. *Jurnal Pendidikan Widyadari*, 22(1), 143-158.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219.
- Saman, T. (2024). Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1).
- Sofyan, R. (2025). Penggunaan Podcast untuk Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kritis Siswa di MAN 1 Konawe. In *Journal of 21st Century Learning* (Vol. 1, Issue 2). <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/j21cl>

- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan, Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Wibowo, T. U. S. H., Akbar, F., & Fauzan, M. S. (2023). Tantangan dan peluang penggunaan aplikasi chat GPT dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah berbasis dimensi 5.0. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 69-76.
- Wijaya, A. M. R., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media pembelajaran digital sebagai sarana belajar mandiri di masa pandemi dalam mata pelajaran sejarah. *SANDHYAKALA, Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1-10.
- Yanti, E., Utari, M., & Putra, S. (2024). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 14(1), 91-101.
- Zakiya, L. N. (2025). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Sejarah Peradaban Islam pada Mata Pelajaran PAI di SMP. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(3), 245-253.