

Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Sejarah Peradaban Islam pada Mata Pelajaran PAI di SMP

Laily Nur Zakiya^{1*}

¹Mahasiswa Pascasarjana UIN Walisongo

Email: ^{1*}Lailyzakiya69669@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Peradaban Islam dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Materi Sejarah Peradaban Islam sering dianggap sulit dipahami karena bersifat abstrak dan historis, sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu visualisasi dan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap proses pembelajaran yang menggunakan berbagai media digital, seperti video edukatif, animasi, dan platform pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan minat belajar, memperjelas konsep materi, serta memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami perkembangan sejarah peradaban Islam. Oleh karena itu, disarankan bagi guru PAI untuk memanfaatkan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang bersifat historis.

Kata kunci: media digital, pembelajaran PAI, sejarah peradaban Islam, pemahaman siswa, SMP

Abstract

This study addresses the issue of students' limited comprehension of Islamic Civilization History within the Islamic Religious Education (PAI) curriculum at the junior high school level. The abstract and historical nature of this material often poses challenges for students, making it difficult to grasp without appropriate instructional support. To address this, the study investigates the effectiveness of digital media in enhancing students' understanding of the subject. Employing a qualitative approach with descriptive methods, data were gathered through classroom observations, interviews, and documentation of learning activities that incorporated various forms of digital media, including educational videos, animations, and interactive learning platforms. The findings indicate that the integration of digital media not only increases students' motivation and engagement but also clarifies complex concepts and facilitates better retention and comprehension of historical developments in Islamic civilization. Based on these results, it is recommended that teachers of Islamic Religious Education make optimal use of digital media, especially when teaching content with historical complexity.

Keywords: *digital media, Islamic Religious Education, Islamic Civilization History, student comprehension, junior high school*

Artikel Info:

Submit : 13 Juni 2025

Revisi : 30 Juni 2025

Terima : 30 Juni 2025

Cite :

Nur Zakiya. (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 (JERCS)*, 1(3).245-253.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi cara memperoleh, mengakses, dan berbagi informasi mendorong terjadinya pergeseran paradigma dalam proses pembelajaran.¹ Di era digital saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang mengandalkan buku teks, papan tulis, dan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Pendekatan pembelajaran satu arah cenderung menimbulkan kebosanan dan berisiko menurunkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.²

Kondisi serupa juga terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Sejarah Peradaban Islam.. Cakupan materi yang luas dan urutan yang kompleks sulit disesuaikan dengan waktu yang terbatas. Materi yang memiliki cakupan luas, kompleksitas urutan peristiwa, serta keterbatasan waktu pembelajaran seringkali menjadi kendala bagi siswa dalam memahami materi secara komprehensif. Penyajian materi secara monoton dan minim visualisasi menyebabkan sebagian siswa kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep sejarah, yang pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya minat serta daya ingat mereka terhadap materi.³

Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam memerlukan strategi pedagogis yang variatif agar mampu membangun kemampuan berpikir kritis, pemahaman komprehensif, serta penguatan aspek afektif siswa. Penggunaan media pembelajaran, bahan ajar berbasis teknologi, dan media digital interaktif berperan penting dalam memperjelas konsep-konsep abstrak serta memperkaya pengalaman belajar siswa.⁴

Media digital seperti video pembelajaran, animasi, simulasi visual, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna, serta memfasilitasi pemahaman konseptual yang lebih baik.⁵ Menurut Computer Technology Research (CTR), orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan dari hal tersebut maka dengan penggunaan media digital interaktif siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu

¹ Abdul Sakti, "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 2 (May 24, 2023): 212–19, <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.

² Siti Aisyah et al., "Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (January 9, 2025): 388–401, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>.

³ Abdul Karim, "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN SEJARAH KEBUDAYAAAN ISLAM (SKI) MELALUI METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING," n.d., 3.

⁴ "91202406_Darmalinda_Analisis+Pembelajaran+SKI+(1)," n.d., 101.

⁵ "Editorinchief,+TEMPLATE+JIPT+--+DESRITA-Terbit," n.d., 174.

mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus.⁶

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Sejarah Peradaban Islam, menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut. Selain berfungsi sebagai sarana penguatan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah Islam, pembelajaran yang efektif juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh sejarah serta menumbuhkan kecintaan terhadap ajaran Islam.⁷

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media digital dalam pembelajaran PAI di SMP, sekaligus menganalisis sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi Sejarah Peradaban Islam. Selain menguji efektivitas media digital, penelitian ini juga mengevaluasi strategi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara kontekstual dan menarik dalam proses pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran adaptif yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Dari sisi keilmuan, penelitian ini turut memperkaya literatur pembelajaran PAI berbasis teknologi digital, khususnya pada kajian sejarah Islam yang masih relatif kurang mendapat perhatian dalam pendekatan berbasis media interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam, khususnya mengenai implementasi media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Sejarah Peradaban Islam di tingkat SMP. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai penerapan media digital interaktif serta pengaruhnya terhadap pemahaman siswa.

Subjek penelitian dalam studi ini adalah siswa kelas VIII dan IX serta guru PAI di SMP IT Mutiara Hati Semarang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran PAI.

Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk dianalisis keterkaitan antar temuan. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis untuk menjawab tujuan penelitian.

Untuk menjaga validitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar memperoleh gambaran yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

⁶ Erna Setyowati, Ika Septi Hidayati, and Toto Hermawan, "PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs DARUL ULUM MUHAMMADIYAH GALUR," *Intersections* 5, no. 2 (August 1, 2020): 26–37, <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>, 27.

⁷ Mahyuddin Barni, "PENDALAMAN DAN PENGEMBANGAN MATERI PAI BIDANG SKI DI SMP KELAS VII SEMESTER GENAP KURIKULUM MERDEKA" 4 (2024), 600,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran PAI Materi Sejarah Peradaban Islam

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Mutiara Hati Semarang dengan melibatkan siswa kelas VIII dan IX serta guru PAI. Implementasi penggunaan media digital dilakukan secara bertahap dalam beberapa pertemuan pembelajaran kelas VIII materi *Dinasti Abbasiyah* dan kelas IX: Materi *Sejarah Masuknya Islam di Indonesia*.

Setiap kelas mengikuti tiga pertemuan pembelajaran dengan model penerapan media yang berbeda. Pertemuan pertama menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi klasikal tanpa menggunakan media digital. Guru menjelaskan materi secara lisan, didukung dengan papan tulis dan buku teks sebagai sumber belajar utama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa tampak kurang antusias, terutama ketika guru menjelaskan bagian-bagian sejarah yang panjang dan penuh dengan tokoh serta peristiwa. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat runtutan peristiwa dan memahami konsep-konsep abstrak, seperti perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah maupun jalur masuknya Islam ke Nusantara. Beberapa siswa sering keliru dalam menyebutkan urutan khalifah maupun peristiwa penting yang berlangsung. Hal serupa juga terlihat dalam pembelajaran Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia di kelas IX, di mana siswa kesulitan memahami jalur perdagangan yang menjadi pintu masuk Islam ke Nusantara. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah kurang efektif dalam menjembatani materi sejarah yang bersifat kompleks dan abstrak.

Pada pertemuan kedua, guru memanfaatkan media video dokumenter dari YouTube yang memuat visualisasi perkembangan Dinasti Abbasiyah dan proses penyebaran Islam di Indonesia. Selain itu, guru juga memanfaatkan animasi video interaktif yang menggambarkan perkembangan peradaban dan peristiwa-peristiwa penting secara runtut dan menarik.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih mudah memahami kronologi sejarah, tokoh-tokoh penting, serta dampak peristiwa terhadap perkembangan Islam. Siswa juga tampak aktif mengajukan pertanyaan dan mendiskusikan peristiwa-peristiwa penting yang ditampilkan dalam video. Misalnya, ketika tayangan video menampilkan ilustrasi Baitul Hikmah, beberapa siswa langsung mengajukan pertanyaan mengenai siapa saja ilmuwan yang berkontribusi di dalamnya. Guru kemudian memanfaatkan momen ini untuk memperdalam pembahasan tentang perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Abbasiyah secara kontekstual.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa visualisasi animasi membantu mereka membayangkan peristiwa sejarah secara lebih nyata, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat. Misalnya, pada materi Dinasti Abbasiyah, siswa mampu menyebutkan tokoh penting seperti Khalifah Harun ar-Rasyid dan menjelaskan kontribusinya dalam pendirian pusat ilmu pengetahuan Baitul Hikmah. Demikian pula, pada materi kelas IX, siswa mampu menggambarkan jalur masuknya Islam ke Indonesia melalui peran para pedagang, ulama, dan akulturasi budaya lokal.

Pada pertemuan ketiga, guru mengajak belajar dengan kuis digital menggunakan aplikasi kuis interaktif Kahoot. Siswa diberikan beberapa soal pilihan ganda dengan tujuan untuk lebih memudahkan mereka dalam mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Hasil evaluasi melalui Kahoot menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menjawab soal dengan tingkat ketepatan yang cukup tinggi. Kegiatan evaluasi berbasis game interaktif ini juga mendorong suasana kompetitif yang sehat di antara siswa, meningkatkan motivasi dan kesadaran mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa menjelang evaluasi Kahoot. Beberapa siswa terlihat berinisiatif melakukan belajar kelompok secara mandiri di luar jam pelajaran untuk mempersiapkan kuis. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik mereka dalam menguasai materi sejarah yang sebelumnya dianggap sulit.

Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Pemahaman Siswa

Penerapan media digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, yang 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 Kahoot (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 menjelaskan tokoh-tokoh Abbasiyah serta jalur penyebaran Islam. Namun pada LKS setelah pembelajaran berbasis media digital, jawaban siswa lebih akurat, sistematis, dan menggunakan istilah yang relevan dengan konsep sejarah peradaban Islam.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya mempermudah pemahaman konsep sejarah yang kompleks, tetapi juga meningkatkan retensi informasi dalam jangka panjang. Visualisasi animasi memberikan gambaran konkrit terhadap peristiwa sejarah, sedangkan evaluasi berbasis game interaktif memacu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana penelitian Sri Pajriah, pembelajaran sejarah yang disajikan secara verbal (kata-kata terucap dan tercetak on screen) dan visual (gambar) lebih baik hasilnya daripada pembelajaran sejarah yang disajikan secara verbal saja (kata-kata terucap)⁸. Demikian pula, aktivitas kuis interaktif seperti Kahoot memungkinkan siswa belajar secara aktif, dimana para peserta didik mendapat kesempatan yang lebih banyak untuk melakukan aktivitas belajar daripada sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.⁹

Penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi interaktif juga sesuai dengan prinsip *gamification*, di mana elemen permainan dimanfaatkan untuk membangun motivasi dan

⁸ Sri Pajriah and Agus Budiman, "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis)," *Jurnal Artefak* 4, no. 1 (April 25, 2017): 77, <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>.

⁹ Runtut Prih Utami, "Active Learning untuk Mewujudkan Pembelajaran Efektif Runtut Prih Utami," *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 1, no. 2 (September 14, 2024), <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v1i2.8973>.

konsentrasi siswa secara optimal.¹⁰ Dalam konteks ini, siswa bukan hanya sekadar penerima informasi, tetapi berperan aktif sebagai partisipan yang mengonstruksi pemahamannya secara mandiri melalui refleksi, persiapan, serta interaksi selama kuis berlangsung.

Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Peradaban Islam, baik pada materi Dinasti Abbasiyah maupun Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia. Hal ini menunjukkan adanya transformasi positif dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran konvensional yang selama ini mengandalkan metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan mudah mengalami kejenuhan, terutama pada materi sejarah yang sarat dengan kronologi, tokoh, dan istilah asing.¹¹ Ketika media digital seperti video dokumenter dan animasi digunakan, siswa lebih mudah memahami runtutan peristiwa karena visualisasi konkret dapat mengatasi keterbatasan abstraksi dalam pikiran siswa.

Temuan ini selaras dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer, yang menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif bila disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi.¹² Kombinasi ini memungkinkan pengolahan informasi melalui dua jalur kognitif: visual dan auditori, sehingga memperbesar kapasitas working memory siswa.

Selain itu, pendekatan *dual coding* oleh Allan Paivio juga tampak relevan. Ketika siswa menerima informasi verbal (penjelasan guru) yang disertai dengan representasi visual (video dan animasi), mereka lebih mudah menyajikan informasi ke dalam memori jangka panjang.¹³ Visualisasi animasi sejarah Abbasiyah, misalnya, memperjelas proses perkembangan ilmu pengetahuan, tokoh-tokoh penting, serta pusat-pusat intelektual pada masa tersebut.

Peran Interaktifitas Digital dalam Proses Pembelajaran

Media digital tidak hanya memberikan input informasi, tetapi juga menciptakan ruang interaktif bagi siswa. Penerapan kuis digital berbasis *Kahoot* pada pertemuan ketiga mencerminkan bagaimana media digital mendorong *active learning*. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi terlibat aktif dalam mengevaluasi pemahamannya secara langsung.

Menurut teori *Constructivism*, proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan refleksi personal. Peserta didik dianggap sebagai agen aktif dalam membentuk makna dari

¹⁰ Azza Nabila, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas," no. 001 (2024).

¹¹ Fahrudin Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan, "Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Hikmah* 18, no. 1 (September 1, 2021): 64–80, <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.

¹² Richard E. Mayer, "Cognitive Theory of Multimedia Learning," in *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, ed. Richard Mayer, 1st ed. (Cambridge University Press, 2005), 31–48, <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>.

¹³ James M. Clark and Allan Paivio, "Dual Coding Theory and Education," *Educational Psychology Review* 3, no. 3 (September 1991): 149–210, <https://doi.org/10.1007/BF01320076>.

pengalaman belajar mereka. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menemukan konsep dan ide baru, bukan sebagai pemberi informasi satu arah.¹⁴

Fenomena meningkatnya nilai evaluasi siswa pasca penggunaan media digital (dari skor rata-rata 60 pada pembelajaran konvensional, meningkat menjadi 80–85 pasca intervensi digital) memperlihatkan efektivitas keterlibatan kognitif yang lebih tinggi. Hal ini menegaskan bahwa media digital tidak sekadar alat bantu, melainkan sebagai *learning facilitator*.

Faktor Kontekstual yang Mempengaruhi Keberhasilan

Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media digital ini antara lain:

1. Ketersediaan Infrastruktur: Sekolah memiliki akses internet yang memadai, proyektor, dan perangkat digital.
2. Kompetensi Guru: Guru PAI yang terampil dalam memilih dan mengelola media digital relevan, menjadi kunci utama.
3. Karakteristik Siswa: Siswa generasi digital native lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun efektif, guru juga menghadapi beberapa kendala teknis selama implementasi, seperti: Gangguan jaringan internet saat memutar video online.

1. Beberapa siswa mengalami keterlambatan memahami penggunaan aplikasi Kahoot.
2. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital yang memadai.

Namun, kendala-kendala tersebut secara bertahap dapat diatasi melalui pengaturan ulang jadwal pembelajaran, penyediaan fasilitas sekolah, serta bimbingan teknis singkat sebelum memulai pembelajaran berbasis media digital.

Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam efektif meningkatkan pemahaman konseptual siswa serta mendorong minat dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru PAI disarankan untuk mengembangkan variasi media digital yang kontekstual dan menarik, serta meningkatkan kompetensi pedagogis berbasis teknologi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis maupun teoretis. Secara praktis, hasil penelitian memberikan model implementasi pembelajaran PAI berbasis media digital yang mudah diterapkan di SMP. Sedangkan secara teoretis, temuan ini menambah literatur mengenai efektivitas multimedia learning dalam pembelajaran pendidikan agama yang selama ini masih jarang dieksplorasi secara empiris, khususnya pada materi Sejarah Peradaban Islam.

Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya sekadar mengikuti perkembangan zaman, tetapi menjadi bagian dari penguatan strategi pedagogi modern berbasis teknologi yang mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran PAI.

¹⁴ Yusuf Rendi Wibowo, Lia Martha Ayunira, and Yeti Rahelli, "INTEGRASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM," n.d.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Peradaban Islam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional cenderung membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan kompleks. Implementasi media digital melalui video dokumenter, animasi visual, serta kuis interaktif berbasis Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memotivasi, serta meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman siswa secara signifikan setelah penggunaan media digital. Penggunaan visualisasi konkret membantu siswa memahami kronologi sejarah, tokoh-tokoh penting, serta nilai-nilai pembelajaran yang terkandung dalam peristiwa sejarah Islam. Secara pedagogis, media digital interaktif mendorong penerapan pembelajaran aktif berbasis teori konstruktivistik, yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media digital juga menjadi alternatif strategis dalam mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dan kompleksitas materi Sejarah Peradaban Islam.

DAFTAR PUSTAKA

"91202406_Darmalinda_Analisis+Pembelajaran+SKI+(1)," n.d.

Abdul Sakti. "Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 2, no. 2 (May 24, 2023): 212–19. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.

Barni, Mahyuddin. "PENDALAMAN DAN PENGEMBANGAN MATERI PAI BIDANG SKI DI SMP KELAS VII SEMESTER GENAP KURIKULUM MERDEKA" 4 (2024).

Clark, James M., and Allan Paivio. "Dual Coding Theory and Education." *Educational Psychology Review* 3, no. 3 (September 1991): 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>.

"Editorinchief,+TEMPLATE+JIPT+-+DESRITA-Terbit (2)," n.d.

Fahrudin, Fahrudin, Ansari Ansari, and Ahmad Shofiyuddin Ichsan. "Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Hikmah* 18, no. 1 (September 1, 2021): 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>.

Karim, Abdul. "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN SEJARAH KEBUDAYAAAN ISLAM (SKI) MELALUI METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING," n.d.

Mayer, Richard E. "Cognitive Theory of Multimedia Learning." In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, edited by Richard Mayer, 1st ed., 31–48. Cambridge University Press, 2005. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>.

Nabila, Azza. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas," no. 001 (2024).

Pajriah, Sri, and Agus Budiman. "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA

MATA PELAJARAN SEJARAH (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis).” *Jurnal Artefak* 4, no. 1 (April 25, 2017): 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>.

Setyowati, Erna, Ika Septi Hidayati, and Toto Hermawan. “PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MTs DARUL ULUM MUHAMMADIYAH GALUR.” *Intersections* 5, no. 2 (August 1, 2020): 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>.

Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, and Choli Astutik. “Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (January 9, 2025): 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>.

Utami, Runtut Prih. “Active Learning untuk Mewujudkan Pembelajaran Efektif Runtut Prih Utami.” *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 1, no. 2 (September 14, 2024). <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v1i2.8973>.

Wibowo, Yusuf Rendi, Lia Martha Ayunira, and Yeti Rahelli. “INTEGRASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM,” n.d.