

Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Implementasi, Respons Siswa, dan Kontribusi Pembelajaran Kontekstual

Siti Hidayatun Ni'mah¹, Arim Irsyadulloh Albin Jaya²

^{1,2} Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia

Abstrak

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi salah satu upaya untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan membantu murid memahami materi secara lebih konkret. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII MTs Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2026-2027, meliputi bentuk media, proses pemanfaatan, faktor pendukung dan penghambat, respons murid, serta kontribusinya terhadap pemahaman materi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus pada satu madrasah, melibatkan guru SKI kelas VII, Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum, dan siswa kelas VII sebagai informan yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengikuti model Miles, Huberman, dan Saldana, dengan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan PowerPoint, video YouTube, Canva, peta konsep, infografis, dan Quizizz yang dipadukan dengan ceramah, tanya jawab, diskusi, LKPD, presentasi, dan evaluasi. Pemanfaatan media digital mendapat respons positif, ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, antusiasme, serta keterlibatan murid dalam bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kuis. Faktor pendukung berupa kebijakan madrasah, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, sedangkan hambatannya meliputi ketidakstabilan jaringan, keterbatasan perangkat, gangguan listrik, keterbatasan waktu, dan perbedaan kemampuan digital murid. Secara umum, media digital membantu murid memahami tokoh, kronologi peristiwa, kepemimpinan, jasa, kebijakan, dan nilai keteladanan Khulafaur Rasyidin, meskipun sebagai studi kasus pada satu madrasah temuan ini bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi. Penelitian ini berkontribusi memberikan gambaran empiris mengenai integrasi media digital dalam pembelajaran SKI serta rekomendasi praktis bagi guru madrasah dalam mengembangkan pembelajaran sejarah Islam yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: media digital; pembelajaran SKI; Khulafaur Rasyidin; pemahaman murid; pembelajaran interaktif

Abstract

The use of digital media in Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) learning is one approach to creating a more engaging learning experience and helping students understand historical content more concretely. This study aims to describe the use of digital media in SKI learning on the topic of the Khulafaur Rasyidin among seventh-grade students at MTs Negeri 3 Rembang during the 2026-2027 academic year, covering the forms of media used, their implementation, supporting and inhibiting factors, students' responses, and their contribution to students' understanding. This research employed a qualitative approach using a single-site case study design, involving the seventh-grade SKI teacher, the vice principal for curriculum, and seventh-grade students as purposively selected informants. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and were analyzed descriptively through data condensation, data display, and conclusion drawing following the Miles, Huberman, and Saldana model, with trustworthiness established through source and method triangulation. The findings show that teachers utilized PowerPoint, YouTube videos, Canva, concept maps, infographics, and Quizizz, integrated with lectures, question-and-answer sessions, discussions, student worksheets, presentations, and assessments. The use of digital media received positive responses from students, reflected in increased attention, enthusiasm, and participation in asking questions, discussing, completing assignments, and taking quizzes. Supporting factors included madrasah policies, the availability of facilities and infrastructure, and teachers' technological competence, while the main obstacles involved unstable internet connections, limited devices, power interruptions, limited instructional time, and differences in students' digital abilities. Overall, digital media helped students understand the figures, chronology of events, leadership, contributions, policies, and exemplary values of the Khulafaur Rasyidin, although as a single-case study these findings are contextual and not intended for generalization. The study contributes an empirical account of how digital media is integrated into SKI instruction and offers practical recommendations for madrasah teachers in developing more contextual, interactive, and meaningful Islamic history instruction.

Keywords: digital media; Islamic Cultural History; Khulafaur Rasyidin; students' understanding; interactive learning

Corresponding Author

Siti Hidayatun Ni'mah, Institut Agama Islam Khozinatul Ulum, Blora, Indonesia.

Email:

sitihidayatunnimah@iaiku.ac.id

Article Information

Received : 1 March 2026

Accepted : 19 April 2026

Published : 26 April 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Era digital telah mengubah secara mendasar cara pendidikan diselenggarakan, sehingga integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran kini menjadi kebutuhan (Ai et al., 2024). Media digital video, animasi, dan aplikasi pembelajaran memungkinkan informasi disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, sekaligus mendorong minat dan keterlibatan murid dalam proses belajar (Jamil & Rahmawati, 2026). Sebagai lembaga pendidikan Islam, madrasah dituntut beradaptasi dengan perkembangan ini agar pembelajaran tetap inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital (Salisah et al., 2024).

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berperan membekali peserta didik dengan pemahaman kronologis peradaban Islam sekaligus menanamkan nilai keteladanan tokoh-tokoh Islam (Vebrianto & Anwar, 2025). Namun, pembelajaran SKI masih sering didominasi metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga murid kurang terlibat aktif, pembelajaran terasa monoton, dan minat maupun pemahaman terhadap materi sejarah Islam cenderung rendah (Wahyuni et al., 2025). Banyak murid masih kesulitan menghubungkan kronologi peristiwa, mengenali tokoh, dan memahami hubungan antarperistiwa sejarah, sehingga cenderung menghafal fakta tanpa memahami maknanya (Subandi et al., 2026).

Materi Khulafaur Rasyidin yang mencakup kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib tidak hanya menuntut penguasaan fakta sejarah, tetapi juga pemahaman nilai kepemimpinan, tanggung jawab, kejujuran, keadilan, dan keteladanan sebagai bagian dari pendidikan karakter (Nasir et al., 2026). Pemahaman yang baik terhadap materi ini penting agar murid mampu mengambil hikmah dan mengimplementasikan nilai kepemimpinan para khalifah dalam kehidupan sehari-hari (Kahfi & Darmuin, 2024).

Media digital berpotensi memvisualisasikan peristiwa sejarah yang abstrak menjadi lebih konkret, membantu murid memahami kronologi, mengenali tokoh, dan menghubungkan peristiwa secara lebih sistematis dibandingkan penyampaian berbasis teks semata (Falahuddini & Febriati, 2025). Penggunaannya juga dilaporkan berpengaruh positif terhadap minat belajar, keterlibatan murid, dan pemahaman materi SKI karena informasi disajikan secara lebih kontekstual (Subandi et al., 2026). Namun demikian, implementasinya di madrasah belum sepenuhnya optimal: tidak semua guru memiliki kemampuan memadai dalam memilih dan mengembangkan media sesuai karakteristik materi (Pertwi & Syakbani, 2024), sementara keberhasilannya juga bergantung pada ketersediaan sarana-prasarana, kompetensi guru, dan kesiapan murid mengikuti pembelajaran berbasis digital (Abidin & Kahfi, 2025).

Di MTs Negeri 3 Rembang, guru SKI telah mulai memanfaatkan berbagai media digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran untuk membantu murid memahami materi Khulafaur Rasyidin yang memiliki karakteristik kompleks. Efektivitas pemanfaatan tersebut tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran (Dewi et al., 2026), sehingga diperlukan kajian mendalam mengenai bentuk media yang dimanfaatkan, proses pelaksanaannya, dan pengaruhnya terhadap pemahaman murid.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (Nurwahyuni, 2025) menemukan bahwa penerapan Value Clarification Technique meningkatkan pemahaman nilai agama dan berpikir kritis siswa; (Akhirudin et al., 2026), menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis deep learning/AI mendukung pembelajaran yang lebih personal meski masih terkendala literasi digital guru; (Sulaiman, 2017) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran guru PAI belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik; dan (Indika Putri Bhayangkari & Diva Pramesti Sintiani, 2024), membuktikan media digital berbasis flipbook efektif meningkatkan minat literasi siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji pemanfaatan media digital

dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan pemahaman materi Khulafaur Rasyidin pada siswa Madrasah Tsanawiyah melalui pendekatan kualitatif.

Celah tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai bagaimana media digital secara konkret dimanfaatkan dalam pembelajaran SKI khususnya pada materi yang menuntut pemahaman kronologis, keteladanan kepemimpinan, dan internalisasi nilai seperti Khulafaur Rasyidin masih relatif terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak sekadar menelaah penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran, melainkan memadukan analisis bentuk media yang digunakan, proses implementasinya, faktor pendukung dan penghambat, respons peserta didik, serta kontribusinya terhadap peningkatan pemahaman materi Khulafaur Rasyidin dalam satu kajian yang utuh.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII MTs Negeri 3 Rembang Tahun Ajaran 2026-2027, mencakup: (1) bentuk-bentuk media digital yang digunakan, (2) proses pemanfaatannya oleh guru, (3) faktor pendukung dan penghambat implementasinya, (4) respons dan keterlibatan peserta didik, dan (5) kontribusinya terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi Khulafaur Rasyidin.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*), karena bertujuan memahami dan mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media digital dalam pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII MTs Negeri 3 Rembang (Sugiyono, 2019). Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian difokuskan pada satu kasus tertentu pemanfaatan media digital dalam pembelajaran SKI di satu madrasah dengan tujuan menggambarkan secara mendalam bagaimana media tersebut dimanfaatkan, kendala yang dihadapi, dan kontribusinya terhadap pemahaman murid (John W Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 3 Rembang. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa madrasah tersebut telah memanfaatkan media digital dalam pembelajaran SKI, memiliki sarana dan prasarana pendukung, serta sesuai dengan fokus penelitian mengenai upaya peningkatan pemahaman materi Khulafaur Rasyidin (Mohammad Firmansyah & Nadhiroh, 2025)(I Made Laut Mertha Jaya, 2020). Waktu penelitian disesuaikan dengan kalender akademik madrasah dan meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan (Moleong 2011, 2022).

Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran SKI kelas VII, Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum, dan siswa kelas VII. Guru SKI dipilih karena berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital; Waka Kurikulum sebagai informan pendukung terkait kebijakan pembelajaran; dan siswa sebagai sumber data mengenai pengalaman serta pemahaman mereka terhadap materi Khulafaur Rasyidin (Rusmiyati et al., 2021). Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran SKI.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik: observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Efendi & Sesmiarni, 2022). Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran SKI yang memanfaatkan media digital, difokuskan pada penggunaan media oleh guru, aktivitas siswa, dan interaksi di kelas. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru SKI, Waka Kurikulum, dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pemanfaatan media digital, faktor pendukung dan penghambat, serta pengaruhnya terhadap pemahaman siswa. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan modul ajar/RPP, media digital yang digunakan, foto kegiatan pembelajaran, data sarana-prasarana, dan hasil evaluasi belajar siswa sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif (Miles et al., 1994), yang dilakukan secara terus-menerus sejak pengumpulan data hingga penelitian selesai. Tahapan analisis meliputi: (1) pengumpulan data (data collection) melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi; (2) kondensasi data (data condensation), yaitu memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian; (3) penyajian data (data display) dalam bentuk narasi, tabel, atau bagan; dan (4) penarikan kesimpulan serta verifikasi (*conclusion drawing/verification*), yaitu menafsirkan temuan dan memverifikasi kesimpulan berdasarkan data yang telah diperoleh.

Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumbermembandingkan informasi dari guru SKI, Waka Kurikulum, dan siswa dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar temuan saling melengkapi dan menguatkan.

3. Hasil

3.1 Bentuk media digital yang digunakan

Guru SKI kelas VII memanfaatkan enam bentuk media digital dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin, yaitu video pembelajaran dari YouTube, PowerPoint, Canva, peta konsep, infografis, dan Quizizz (Tabel 1). Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum menyatakan bahwa madrasah mendukung penggunaan media tersebut melalui penyediaan LCD, proyektor, laptop, dan perangkat pendukung lainnya, serta memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih media sesuai kebutuhan pembelajaran. Studi dokumen terhadap modul ajar, RPP, dan media pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media digital telah direncanakan sebagai bagian dari perangkat pembelajaran, dilengkapi gambar, ilustrasi, poin-poin penting, dan video yang disusun secara runtut.

Tabel 1

Bentuk media digital dan fungsinya dalam pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin

Media Digital	Fungsi Utama dalam Pembelajaran
Video pembelajaran (YouTube)	Menjelaskan tokoh dan kronologi peristiwa Khulafaur Rasyidin
PowerPoint	Menyajikan materi secara terstruktur
Canva	Menyajikan visual pendukung penjelasan guru
Peta konsep	Membantu murid memahami hubungan antarperistiwa
Infografis	Meringkas informasi secara visual
Quizizz	Latihan dan evaluasi pemahaman murid

3.2 Proses pemanfaatan media digital

Pemanfaatan media digital diterapkan dalam satu rangkaian pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan laptop, LCD proyektor, dan media yang akan digunakan. Pada kegiatan inti, guru memanfaatkan video, Canva, gambar, dan presentasi untuk menjelaskan sejarah, kronologi peristiwa, dan keteladanan Khulafaur Rasyidin, dipadukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Setelah penyampaian materi, murid diarahkan berdiskusi, mengerjakan LKPD, mempresentasikan hasil diskusi, dan mengikuti latihan/kuis melalui Quizizz. Selama proses tersebut, guru memberikan pertanyaan dan umpan balik. Studi dokumentasi menunjukkan bahwa jadwal SKI memiliki alokasi waktu yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, dan penggunaan media digital juga didukung melalui program kelas digital (multimedia) serta supervisi pembelajaran yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen.

3.3 Faktor pendukung dan penghambat

Faktor pendukung pemanfaatan media digital meliputi kebijakan madrasah, ketersediaan LCD proyektor, laptop, laboratorium, dan jaringan internet, serta kemampuan guru dalam memilih dan mengoperasikan media. Faktor penghambat yang teridentifikasi meliputi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan jumlah LCD/proyektor, gangguan listrik, keterbatasan waktu pembelajaran, dan perbedaan kemampuan digital antarmurid. Sebagai respons atas hambatan tersebut, guru menyiapkan

media pembelajaran secara offline dan metode alternatif ketika terjadi gangguan teknis, sementara madrasah mengupayakan peningkatan kualitas jaringan dan penambahan sarana-prasarana digital.

3.4 Respons dan keterlibatan murid

Murid menunjukkan respons positif terhadap penggunaan video, gambar, presentasi, dan kuis interaktif, yang tampak dari meningkatnya perhatian saat media ditampilkan, keaktifan mengajukan pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, serta antusiasme mengerjakan latihan pada Quizizz. Keterlibatan murid juga tampak dari aktivitas mengerjakan LKPD, menyampaikan pendapat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Studi dokumentasi terhadap LKPD dan dokumentasi kegiatan pembelajaran mengonfirmasi adanya aktivitas mengamati media, mencari informasi, berdiskusi, dan mengerjakan tugas.

3.5 Kontribusi terhadap pemahaman materi

Guru melaporkan bahwa sebagian besar murid mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dan menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri setelah penyampaian materi melalui media digital, serta lebih mudah mengingat nama tokoh dan kronologi peristiwa. Studi dokumentasi terhadap nilai tugas dan evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar murid telah mencapai tujuan pembelajaran, yaitu memahami pengertian Khulafaur Rasyidin, menyebutkan empat khalifah, menjelaskan sejarah kepemimpinan, dan mengidentifikasi jasa serta kebijakan masing-masing khalifah. Portofolio murid menunjukkan kemampuan mengidentifikasi sifat keteladanan Khulafaur Rasyidin dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, meskipun sebagian murid masih memerlukan bimbingan dan penguatan tambahan.

4. Pembahasan

Temuan mengenai bentuk media digital yang digunakan PowerPoint, video YouTube, Canva, peta konsep, infografis, dan Quizizz sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa perpaduan unsur visual dan verbal membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih baik (Suryaningsih & Khumaira, 2025). Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kemampuan murid mengindikasikan bahwa integrasi teknologi di MTs Negeri 3 Rembang telah mempertimbangkan kesesuaian antara teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran (TPACK Framework) (Inayati & Zainab, 2023) (Irsyadulloh & Jaya, 2024), dalam penelitiannya tentang integrasi teknologi pembelajaran di madrasah tsanawiyah menekankan bahwa pemilihan media digital yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran lokal, sehingga media berfungsi tidak sekadar sebagai alat presentasi tetapi sebagai scaffold kognitif yang mendukung konstruksi pengetahuan siswa.

Pola pemanfaatan media digital yang terintegrasi dalam satu rangkaian pembelajaran mulai dari penyampaian materi, diskusi, pengerjaan LKPD, hingga evaluasi menunjukkan bahwa media digital tidak menggantikan peran guru, melainkan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang terstruktur dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Vebrianto & Anwar, 2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang disertai interaksi guru-siswa dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan. (Salsabilla et al., 2024), dalam kajian mereka tentang pembelajaran interaktif berbasis digital menemukan bahwa desain pedagogis yang matang menjadi kunci kesuksesan integrasi media; tanpa perencanaan pembelajaran yang jelas dan fasilitasi guru yang efektif, media digital hanya menjadi hiburan tanpa substansi kognitif. Kondisi ini memperkuat argumen (Aldhafeeri & Alotaibi, 2022), bahwa penggunaan teknologi tidak secara otomatis membuat siswa aktif; keterlibatan tetap dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan peran guru dalam mengarahkan aktivitas.

Faktor pendukung berupa kebijakan madrasah, ketersediaan sarana, dan kompetensi guru sejalan dengan konsep kompetensi digital guru yang menekankan kemampuan memilih dan mengintegrasikan sumber daya digital sesuai tujuan pembelajaran (Widhanarto et al., 2024). Penelitian (Khubab et al., 2024) mengungkap bahwa fasilitas infrastruktur meskipun penting akan lebih bermanfaat apabila disertai kemampuan guru menggunakannya secara pedagogis yang tepat. Kemampuan guru dalam mendesain aktivitas pembelajaran, memfasilitasi diskusi, dan memberikan umpan balik yang konstruktif menjadi determinan utama efektivitas penggunaan media digital. Sebaliknya, hambatan berupa jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan jumlah perangkat, gangguan listrik, keterbatasan waktu pembelajaran, dan perbedaan kemampuan digital antarguru dan murid menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital masih bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi pengguna secara holistik (Agisni et al., 2023). Upaya guru menyiapkan media secara offline dan mengembangkan metode alternatif ketika terjadi gangguan teknis mencerminkan kemampuan adaptasi profesional agar proses pembelajaran tetap bermakna.

Respons positif dan keterlibatan aktif murid dalam bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kuis sejalan dengan penelitian (Switri, 2019), yang menjelaskan bahwa teknologi digital dapat mendukung keterlibatan siswa pada tiga dimensi: perilaku (*on-task engagement*), kognitif (*depth of learning*), dan emosional (*motivation and enjoyment*), terutama ketika digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang terarah dan bermakna. (Salsabilla et al., 2024) dalam kajiannya tentang pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis media digital menambahkan bahwa dimensi emosional keterlibatan siswa meningkat secara signifikan ketika mereka merasakan bahwa teknologi digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang jelas dan relevan dengan kehidupan mereka. Temuan ini menegaskan bahwa keterlibatan murid tidak semata-mata disebabkan oleh media digital itu sendiri, melainkan oleh ekosistem pembelajaran yang utuh mencakup kegiatan diskusi, tanya jawab konstruktif, dan umpan balik guru yang responsif.

Kontribusi media digital terhadap pemahaman murid pada materi Khulafaur Rasyidin dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009), yang memandang bahwa informasi dipahami lebih dalam ketika disajikan melalui perpaduan unsur verbal dan visual yang saling mendukung, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman kronologis dan identifikasi nilai-nilai kepemimpinan. Kemampuan murid menjawab pertanyaan dengan akurat, menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, dan mencapai target pembelajaran berdasarkan hasil tugas dan evaluasi memperlihatkan bahwa keberadaan media digital perlu diikuti dengan aktivitas belajar generatif yang memungkinkan murid mengolah dan mengonstruksi kembali informasi yang diterima. Penelitian (Wahyuni et al., 2025) dan kajian lebih lanjut dari (Khubab et al., 2024) membuktikan bahwa aktivitas generatif yang menyertai media pembelajaran (seperti membuat peta konsep, menuliskan kesimpulan, atau mengidentifikasi aplikasi nilai-nilai sejarah) membantu menghubungkan proses belajar dengan pencapaian akademik yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih bertahan lama.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi penting, terdapat beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dicermati secara kritis. Pertama, sebagai studi kasus tunggal pada satu madrasah dengan konteks spesifik (sarana-prasarana yang tersedia, kompetensi guru yang matang, dan dukungan kebijakan manajemen), temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi pada konteks madrasah lain dengan kondisi infrastruktur, kompetensi guru, atau karakteristik siswa yang berbeda signifikan. Kedua, penelitian ini tidak mengukur pemahaman murid secara kuantitatif melalui instrumen tes yang telah divalidasi dengan menggunakan pendekatan *pre-test/post-test*, sehingga klaim tentang peningkatan pemahaman didasarkan pada data kualitatif (observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen evaluasi rutin), bukan pada perbandingan hasil belajar sebelum-sesudah yang terkontrol secara ketat. Penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan desain *quasi-experimental* atau studi multi-situs untuk menguji generalisasi temuan ini pada konteks pembelajaran SKI di madrasah lain dengan berbagai kondisi kontekstual.

5. Simpulan

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran SKI pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII MTs Negeri 3 Rembang menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung penyajian materi secara lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Berdasarkan temuan kualitatif, media digital berkontribusi dalam mendukung aktivitas belajar siswa, tetapi penelitian ini tidak melakukan pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan pemahaman melalui desain pre-test dan post-test. Media yang digunakan meliputi PowerPoint, video YouTube, Canva, peta konsep, infografis, dan Quizizz, dengan pemilihan yang disesuaikan pada tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kemampuan murid, dan ketersediaan sarana. Pemanfaatannya diterapkan secara terpadu dalam penyampaian materi, tanya jawab, diskusi, pengerjaan LKPD, presentasi, dan evaluasi, dengan guru tetap berperan sebagai pengarah utama proses pembelajaran.

Pelaksanaannya didukung oleh fasilitas dan kebijakan madrasah serta kompetensi guru, meskipun masih menghadapi kendala berupa jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan perangkat, gangguan listrik, keterbatasan waktu, dan perbedaan kemampuan digital murid. Pemanfaatan media digital mendapat respons positif yang tercermin dari meningkatnya perhatian, antusiasme, dan keaktifan murid dalam bertanya, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kuis. Pada aspek pemahaman, data wawancara guru dan dokumentasi pembelajaran menunjukkan bahwa media digital digunakan sebagai pendukung siswa dalam mengenali tokoh, memahami kronologi peristiwa, dan mengidentifikasi nilai keteladanan Khulafaur Rasyidin. Temuan ini dipahami sebagai indikasi kontribusi media digital dalam proses pembelajaran, bukan sebagai bukti peningkatan pemahaman yang diukur secara kuantitatif.

Penelitian ini memberikan gambaran kontekstual mengenai bagaimana media digital dimanfaatkan secara terpadu dalam pembelajaran SKI pada materi yang menuntut pemahaman kronologis dan internalisasi nilai keteladanan. Temuan penelitian tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan hubungan sebab akibat antara penggunaan media digital dan peningkatan pemahaman siswa. Sebagai studi kasus pada satu madrasah, temuan ini bersifat kontekstual dan perlu diuji lebih lanjut pada setting madrasah yang berbeda. Guru dan lembaga pendidikan disarankan memperkuat kompetensi digital guru serta literasi digital murid, sementara penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain multi-situs atau kuasi-eksperimental untuk menguatkan generalisasi temuan.

6. Daftar Pustaka

- Abidin, Z., & Kahfi, N. S. (2025). Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Multikultural Berbasis Nilai-nilai Islam : Studi Kasus di. *Ulu-muddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15, 253–268.
- Agisni, A., Novari, D., Leander, G., Prawirawan, B. U., & Pohan, A. H. (2023). The effectiveness of multimedia learning : A study on student learning. *Priviet Social Sciences Journal*, 3(7), 9–11.
- Ai, I., Hadziq, M., Havifah, D. A., & Badriyah, L. (2024). Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital : Peran Artificial. *Journal of Islamic Studies*, 5(3), 885–911. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1293>
- Akhirudin, M. T., Hur, M., & Zh, R. (2026). The Application of Deep Learning in Enhancing the Effectiveness of Islamic Religious Education Curriculum in Madrasahs. *Management of Education: Manajemen Pendidikan Islam*, 12(1), 34–48.
- Aldhafeeri, F. M., & Alotaibi, A. A. (2022). Effectiveness of digital education shifting model on high school students' engagement. *Education and Information Technologies*, 27, 6869–6891. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10879-4>

- Dewi, G. A., Alya, P., & Devinia, L. (2026). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(3), 218–229.
- Efendi, I., & Sesmiarni, Z. (2022). Pentingnya Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 59–68. <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.22>
- Falahuddini, M. Y., & Febriati, F. (2025). Pemanfaatan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Self Directed Learning Siswa dalam Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam : Jejak dan Dakwah Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 126–133.
- I Made Laut Mertha Jaya. (2020). *Metode Penelitian Kauntitatif dan Kualitatif (Teori,Penerapan, dan Riset Nyata)*. Anak Hebat Indonesia.
- Inayati, M., & Zainab, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Kerangka TPACK Berbasis Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *JURNAL CENDEKIA : Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 15(02), 277–290.
- Indika Putri Bhayangkari, & Diva Pramesti Sintiani. (2024). Penggunaan Flipbook Pintar Dalam Meningkatkan Minat Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 935–946. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3524>
- Irsyadulloh, A., & Jaya, A. (2024). Implementation of Information and Communication Technology In Learning Management and Madrasah Administration : Case Study at MTs Khozinatul Ulum Blora. *Quality: Journal of Empirical Research in Islamic Education*, 12(2), 299–316.
- Jamil, S., & Rahmawati, H. (2026). Inovasi Pembelajaran SKI Melalui Pemanfaatan Platform Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 91–103.
- John W Creswell. (2014). *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*. SAGE Publications.
- Kahfi, N. S., & Darmuin, D. (2024). Tafsir Ayat Tematik Pendidikan Islam: Kepemimpinan Dalam Perfektif Al-Qur'an. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 8372–8377. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/30260%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/30260/20473>
- Khubab, A. I., Irsyadullah, A., & Jaya, A. (2024). Implementation of Quality Education At The Darul Falah Amsilati Islamic Boarding School. *INJIES: International Journal of Islamic Education Studies*, 1(1).
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. In *cambridge university press* (Second). www.cambridge.org/9780521514125
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (1994). *Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook* (H. Salmon (ed.); 3rd ed.). United States of America Library.
- Mohammad Firmansyah, & Nadhiroh, Y. A. (2025). Transformasi Pendidikan Agama Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Untuk Generasi Z. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 2548–6950.
- Moleong 2011. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAJ&hl=en>
- Nasir, M., Jannah, R., Jinan, R., & Nisa, S. (2026). Pengembangan Evaluasi Berbasis Gemini Artificial Intelligence Materi SKI Tema Khulafaur Rasyidin Di Madrasah Ibtidaiyah. *Islamic Edu: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 29–37.
- Nurwahyuni, M. (2025). Application Of Value Clarification Technique (VCT) In Islamic Religious Education To Increase Interfaith Tolerance Awareness (Value Clarification Islam). *Education Studies and Teaching Journal (EDUTECH)*, 2(3), 514–520.
- Pertiwi, N. A. S., & Syakbani, A. J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis

- Autoplay Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MA Sayyid Abdurrahman Pagerwojo. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2164–2173.
- Rusmiyati, A. A., Rasyid, A., Aini, K., Budiyono, F., & ... (2021). Metodologi Penelitian: Panduan Praktis Penelitian Masa Kini. In Adirasa hadi prasetyo (Ed.), *Global Aksara Pres: Jawa Timur* (1st ed.). Global Aksara Press.
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Digital: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 36–42. <http://jurnal.tarbiyah.stainsorong.ac.id/index.php/al-fikr>
- Salsabilla, I. S., Niswah, S., Irsyadullah, A., & Jaya, A. (2024). Persepsi Guru dan Siswa terhadap Manajemen Akreditasi di Sekolah Indonesia. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 10(2), 227–246.
- Subandi, I., Maharani, A. D., & Hasyanah, E. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (VS Code) Budaya Islam Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1724–1744.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, R&D Dan Kombinasi)* (IV). CV. Alfabeta.
- Sulaiman. (2017). Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI). In *PeNA*.
- Suryaningsih, F., & Khumaira, F. (2025). Penggunaan Media Digital Untuk Rekonstruksi Peristiwa Sejarah Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educational Note*, 1(1), 23–30.
- Switri, E. (2019). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Qiara Media.
- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI : Systematic Literatur Rivew. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial*, 5(2), 723–738.
- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025b). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis : Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 937–951.
- Wahyuni, S. S., Indra, H., & Supraha, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ski Pada Tema Khulafaur Rasyidin Untuk Siswa. *AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies*, 8(3), 2133–2164. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i3.1624.Development>
- Widhanarto, G. P., Prihatin, T., & Kusumawardani, S. (2024). Social media learning strategies , teachers ' digital competencies and online learning quality : A correlational study. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(3).