

PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK

Romdlon Hariyadi¹⁾, Roqib²⁾, Raisatul Mustaqimah³⁾
MAS Muhammadiyah Tempurrejo¹⁾, MI Al Islam Gentinggunung²⁾, MAN 5 Kediri³⁾
romdlonhariyadi@madrasah.kemenag.go.id¹⁾, jeramiikat@gmail.com²⁾,
roisamustaqimah@gmail.com³⁾

Abstrak

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering kali dianggap membosankan oleh peserta didik karena metode penyampaian yang monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran dengan pendekatan interaktif berbasis teknologi. Artikel ini membahas efektivitas pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap SKI. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan analisis data dari beberapa hasil penelitian terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti e-learning, video animasi, dan gamifikasi, dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, implementasi teknologi dalam pembelajaran SKI menjadi solusi efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Kata kunci: Pembelajaran Interaktif, Sejarah Kebudayaan Islam, Teknologi, E-learning, Gamifikasi

INTERACTIVE LEARNING OF ISLAMIC CULTURAL HISTORY BASED ON TECHNOLOGY TO IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING

Abstract

The teaching of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam, SKI) is often perceived as monotonous by students due to traditional instructional methods. Therefore, innovative approaches are needed to enhance learning engagement through interactive, technology-based methods. This article examines the effectiveness of interactive learning in improving students' understanding of SKI. A qualitative descriptive research method was employed, utilizing literature studies and data analysis from relevant studies. The findings indicate that using interactive media, such as e-learning, animated videos, and gamification, significantly increases students' motivation and comprehension. Thus, integrating technology into SKI instruction proves to be an effective solution for creating a more engaging and meaningful learning experience.

Keywords: Interactive Learning, History of Islamic Culture, Technology, E-learning, Gamification

Article Info

Received date: 23-01-2023

Revised date: 20-02-2023

Accepted date: 10-04-2023

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang peradaban Islam, nilai-nilai keislaman, serta kontribusi umat Islam dalam berbagai bidang. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti kurangnya minat peserta didik, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan sumber belajar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan dapat memahami materi dengan lebih baik.

Mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam adalah Pelajaran yang diajarkan di madrasah mulai dari jenjang dasar sampai menengah seperti madrasah ibtidaiyah, madrasah tsanawiyah dan madrasah aliyah. Mata Pelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang Sejarah peradaban Islam termasuk kebudayaan dan perkembangan intelektual yang terkait dengan Islam. Dan melalui mata Pelajaran ini siswa dapat memahami Sejarah Islam secara lebih baik dan mendalam, serta menumbuhkan rasa kebanggaan akan peradaban Islam dan peran penting yang dimainkan tokoh-tokoh Islam dalam mengembangkan kebudayaan dan intelektual manusia (Goli & Achadi, 2023)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan, memahami, dan menginternalisasi perjalanan sejarah serta perkembangan kebudayaan Islam dari masa Rasulullah SAW hingga era modern. Pembelajaran ini mencakup berbagai aspek, termasuk peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting dalam peradaban Islam, perkembangan ilmu pengetahuan dan seni, serta nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh umat Islam di berbagai belahan dunia.

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran SKI berperan dalam menanamkan nilai-nilai keislaman serta membangun kesadaran peserta didik terhadap kontribusi peradaban Islam dalam berbagai bidang kehidupan. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini dapat berupa ceramah, diskusi, studi kasus, serta pendekatan berbasis teknologi yang memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi sejarah Islam secara lebih interaktif dan menarik.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan bagian dari pendidikan yang mengajarkan peserta didik mengenai perjalanan panjang peradaban Islam dari masa ke masa. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mempelajari kejadian-kejadian penting dalam sejarah Islam, tetapi juga memahami perkembangan budaya, ilmu pengetahuan, seni, serta nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat Islam.

Pembelajaran Sejarah kebudayaan islam merupakan suatu bentuk pembelajaran hasil budaya manusia sebagai hasil merancang, menghitung dan menerapkan materi dalam memecahkan masalah sehari-hari. Pembelajaran Sejarah kebudayaan islam memiliki hubungan yang sangat erat dengan karakter budaya bangsa, khususnya dalam hal konsistensi dan kepatuhan terhadap prinsip (Wanda, 2023). Pembelajaran Sejarah kebudayaan islam juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan melatih komunikasi siswa dalam menjelaskan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan.

Mendasar pada Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 menjelaskan bahwa tujuan mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, Sejarah kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang

digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa (Novialdi et al., 2024).

Nilai-nilai kearifan yang termuat dalam mata Pelajaran Sejarah kebudayaan Islam dalam memberikan pembelajaran mengenai keragaman Masyarakat Indonesia. Selain itu, siswa juga dapat belajar mengenai toleransi yang menjadi karakter utama dalam program moderasi beragama yang menjunjung tinggi toleransi, dengan toleransi akan tercipta kehidupan masyarakat yang damai, dan hal ini dapat ditanam dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah (Iqbal & Darmanto, 2024).

Pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam menekankan siswa pada kemampuan dalam mengambil hikmah atau ibrah (Pelajaran) dari Sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, dan seni dan lain-lain yang dapat mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang (Sofi, 2016).

Pembelajaran SKI memiliki beberapa tujuan utama, di antaranya:

- 1) Mengenalkan sejarah peradaban Islam – Peserta didik mempelajari bagaimana Islam berkembang dari zaman Rasulullah SAW, Khulafaur Rasyidin, hingga peradaban Islam modern.
- 2) Membangun pemahaman tentang budaya Islam – Memahami nilai-nilai budaya Islam yang telah berkembang di berbagai belahan dunia.
- 3) Menanamkan nilai-nilai moral dan etika Islam – Meneladani akhlak dan perjuangan para tokoh Islam dalam membangun peradaban.
- 4) Menumbuhkan rasa bangga dan kecintaan terhadap Islam – Memotivasi peserta didik untuk menjaga dan mengembangkan peradaban Islam dalam kehidupan modern

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video edukasi, simulasi interaktif, dan gamifikasi, dapat membantu peserta didik memahami konsep sejarah dengan lebih baik.

Mendasar pada uraian-uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat menumbuhkan beberapa karakter positif pada siswa. Dimana karakter-karakter tersebut dapat bermanfaat atau membantu siswa dalam menjalani kehidupannya di masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam harus di desain dengan baik, agar tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh guru dapat tercapai dengan baik. Sehingga sangat diperlukan adanya inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap SKI serta memberikan rekomendasi penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review* (kajian literatur), yaitu metode yang bertujuan untuk menganalisis berbagai hasil penelitian sebelumnya yang memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam sehingga diperoleh hasil yang relevan. Sumber data dalam penelitian ini meliputi artikel jurnal, buku, serta laporan-laporan lainnya yang relevan dengan topik kajian (Alawiyah, 2024). Literatur yang dikaji dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang membahas

mengenai pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Pencairan literatur dilakukan melalui database akademik seperti google scholar, DOAJ, serta dokumen-dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting dalam hal pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang nantinya juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari dan mengimplementasikan materi-materi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL & PEMBAHASAN

Pembelajaran Interaktif dalam SKI

Dalam proses pembelajaran sering kali muncul problematika yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu, juga dengan kondisi pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran, yang menambah kelengkapan problematika pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan desain pembelajaran yang interaktif dan berkualitas sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dan juga mampu membentuk karakter siswa yang mulia, serta sebagai kunci kesuksesan tujuan pendidikan (Masduqi & Istikomah, 2023).

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam eksplorasi sejarah dan budaya Islam. Selain itu, teknologi dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui visualisasi, permainan edukatif, serta keterlibatan dalam diskusi interaktif yang memperkuat daya ingat dan pemahaman.

Dalam pembelajaran interaktif dibutuhkan pula media pembelajaran yang interaktif, dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan memang harus dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Karena pada dasarnya fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang meliputi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang disusun dan diciptakan oleh pendidik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memudahkan dan membuat menarik peran pembelajaran yang akan disampaikan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan mengefisienkan waktunya (Reki Tri Andriani et al., 2024).

Pembelajaran interaktif dapat membuat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar melalui media digital, seperti aplikasi, video animasi, simulasi, serta platform pembelajaran daring. Dengan demikian, pembelajaran SKI dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik masa kini. Pembelajaran interaktif merupakan metode yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI meliputi:

a. E-learning:

Pembelajaran interaktif menggunakan *e-learning* dapat diimplementasikan ke dalam semua mata pelajaran. Termasuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dengan menggunakan *e-learning*, pendidik dapat mengelola materi pembelajaran, yakni menyusun silabus, mengupload materi, memberikan tugas, serta mengerjakan tugas secara online. Penggunaan *e-learning* dapat mengeksplorasi emosi siswa dalam meningkatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan platform digital seperti *Moodle*, *Google*

Classroom, atau aplikasi berbasis web untuk menyampaikan materi SKI dalam bentuk yang lebih fleksibel dan interaktif.(Sofi, 2016). *E-learning* dalam pembelajaran selain memberikan pengalaman baru bagi siswa, juga dapat memberikan pengalaman baru bagi pendidik. Hal ini dapat terlihat pada proses penyusunan atau pengoperasian e-learning itu sendiri. Untuk memperlancar penggunaannya, mau tidak mau pendidik akan terus belajar agar dapat mengoperasikan aplikasi yang digunakan dapat berjalan dengan baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Video Edukasi dan Animasi:

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa (Dewi Yuliani et al., 2024). Penyampaian materi sejarah melalui video animasi dapat membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara lebih visual dan menarik. Media animasi dalam pembelajaran merupakan suatu media yang terdiri dari serangkaian yang direkayasa sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan, disertai dengan penggunaan audio yang memberikan kesan hidup dan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media ini dianggap sangat efektif dalam proses pembelajaran karena pesan atau materi pelajaran disampaikan dalam bentuk gambar bergerak yang dapat menarik perhatian peserta didik (Nasrodin et al., 2023). Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat

memberikan pengalaman baru bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa akan secara jelas menyaksikan materi pelajaran dalam bentuk cerita bergambar dan bergerak tanpa harus membaca teks yang terdapat di dalam buku.

c. Gamifikasi:

Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran, seperti kuis berbasis aplikasi, *role-playing*, dan simulasi interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Gamifikasi dalam pembelajaran mampu menumbuhkan karakter siswa, seperti karakter rasa ingin tahu, karakter kritis serta problem solving. Tiga karakter tersebut merupakan karakter dasar yang harus dimiliki oleh siswa, agar siswa dapat beradaptasi dengan kehidupannya.

Dampak Teknologi dalam Pembelajaran SKI

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran SKI memberikan dampak positif, antara lain:

- a) Meningkatkan Motivasi Belajar: Media interaktif membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.
- b) Mempermudah Pemahaman Konsep: Visualisasi materi melalui video dan animasi membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah dengan lebih jelas.
- c) Meningkatkan Partisipasi Aktif: Gamifikasi dan e-learning memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi secara mandiri.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi teknologi, seperti keterbatasan

infrastruktur, kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan teknologi, serta keterbatasan akses internet bagi beberapa peserta didik.

PENUTUP

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap SKI. Penggunaan *e-learning*, video animasi, dan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk mendukung implementasi pembelajaran interaktif dalam SKI, direkomendasikan beberapa langkah berikut:

- Pelatihan Guru: Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran.
- Pengembangan Konten Interaktif: Pembuatan bahan ajar berbasis multimedia yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- Peningkatan Infrastruktur: Penyediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah-sekolah agar pembelajaran berbasis digital dapat diimplementasikan dengan optimal.

Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran SKI, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami sejarah dan kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Alawiyah, R. (2024). Analisis Pustaka Tentang Hubungan Metode Penilaian Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Sejarah Kebudayaan Islam. *Mutiara*.

Dewi Yuliani, Laela Mauludiyana, Muawanah, Zulfatur Romaniyah, &

Dian Rif'iyati. (2024). Implementasi Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ski Pada Peserta Didik Di Mi. *Caruban*, 6(4), 403–412. <https://doi.org/10.33603/03zpkv32>

Goli, N. H., & Achadi, M. W. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas 10 Di Ma 1 Yogyakarta. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(3), 2503–3506.

Iqbal, M., & Darmanto, D. (2024). Pendekatan Moderasi Beragama dalam Mengatasi Konflik Sosial. *Jurnal Manajemen Dan Pengkajian Islam*, 3(2).

Masduqi, H. I., & Istikomah. (2023). Pemanfaatan Media Elektronik Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Cendekia*, 15(01), 1–13.

Nasrodin, N., Muttaqin, A. I., & Dhani, D. A. (2023). Penerapan Video Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam Pemahaman Peserta Didik Di Era Digital. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(4), 324–338.

Novialdi, Iswandi, & Syofrianisda. (2024). Konsep Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Model Integratif yang Realistis di Madrasah Ibtidaiyah. *Alifbata*, 4(2), 1–11.

Reki Tri Andriani, Aida Rahmi Nasution, & Kusen Kusen. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva di MIN 03 Kepahiang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 244–252.

<https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.251>

Sofi, E. (2016). Pembelajaran Berbasis e-learning Pada Mata Pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam Kelas VIII
Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal
Penelitian Manajemen Pendidikan*,
1(1), 51.

Wanda, K. (2023). Meningkatkan Mutu
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan
Islam Berbasis Kemampuan Warga Di
Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Review
Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2),
373–380.