

DOI <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>

Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Munawir^{1*}, Ainur Rofiqoh¹, Ismi Khairani¹

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jl. Jend. A. Yani 117, Surabaya, 60237.

Penulis untuk Korespondensi/E-mail: arofiqoh2003@gmail.com

Abstract – This research aims to describe the role of interactive teaching medias in increasing student's motivation to learn in the Islamic Cultural History Subject. The results of this research were obtained by in-depth analysis of various relevant sources in the form of articles or other studies that are similar to the problem to be discussed. The History of Islamic Culture is one of the important subjects in the Islamic Religious Education curriculum as an effort to shape student character. As an important subject, the Cultural History Subject learning process must run well and should be fun, one of which can be achieved by choosing the right teaching medias. Along with the development of science and technology, teachers can use it to develop teaching medias according to their needs. Technology-oriented learning will make learning easier for students in receiving all information. The results of using interactive teaching medias in the form of animation videos, interactive game, and technology-based learning applications have been proven to be more effective and attracts more students' attention, so that it can foster learning motivation in students.

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil dari penelitian ini didapat dengan analisis mendalam terhadap berbagai sumber yang relevan baik berupa artikel atau kajian lain yang serupa dengan permasalahan yang akan dibahas. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam sebagai upaya untuk membentuk karakter siswa. Sebagai mata pelajaran penting, maka proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam harus berjalan dengan baik, dan menyenangkan salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan untuk mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran berwawasan teknologi akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala informasi. Adapun hasil dari penggunaan media pembelajaran yang interaktif berupa video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, terbukti lebih efektif dan pengajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

Keywords - *Interactive Teaching Material's, Student's Learning Motivation, SKI subject in Madrasah Ibtidaiyah.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam pembentukan generasi masa depan yang berkualitas. Di dalam proses pendidikan, salah satu hal yang sangat penting adalah motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa untuk

lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik perlu mencari berbagai cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran

yang digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, telah muncul inovasi baru dalam membentuk media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa.

Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) penting bagi pendidik untuk menghadirkan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Sejarah Kebudayaan Islam sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan sejarah, budaya, dan nilai-nilai keislaman dapat menjadi tantangan tersendiri dalam membangun motivasi belajar siswa. Saat ini siswa cenderung merasa bosan ketika mendapatkan materi sejarah, karena dirasa membosankan dan tidak begitu penting. Sangat disayangkan apabila siswa di zaman sekarang tidak mengetahui sejarah dan budaya agama islam. Perkembangan teknologi membuat siswa semakin tahu dunia yang lebih luas sehingga ketertarikan mereka sudah merujuk pada hal-hal yang berbau viral saja. Siapa lagi yang akan melestarikan dan menyiarkan sejarah kebudayaan islam apabila generasi saat ini tidak termotivasi untuk mempelajarinya.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat, diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media interaktif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif juga dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu dalam artikel ini, akan dibahas lebih lanjut bagaimana peran beberapa media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Islam. Isi dari penulisan ini adalah meliputi penggalan lebih dalam tentang media pembelajaran interaktif, dan implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan

dapat memberikan wawasan yang berguna bagi para pendidik dan praktisi pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal ini didasarkan pada tujuan penulisan yang ingin menganalisis peran bahan ajar interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MI. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa *Literature Review* yang dilakukan dengan menganalisis terhadap sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menggunakan seluruh bahan bacaan yang pernah dibaca, kemudian mencatat dan dianalisis oleh peneliti, hal ini bertujuan mengumpulkan beberapa data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, metode dan juga pendekatan yang telah dipublikasikan dalam berbagai bentuk seperti buku, jurnal, artikel dan sumber-sumber informasi lainnya yang terkait dengan topik penelitian. Kemudian dari berbagai sumber tersebut hasilnya akan dituangkan dalam sebuah kalimat yang utuh dan mudah dipahami oleh pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif telah menjadi perhatian utama dalam konteks pendidikan modern. Dalam lingkungan pendidikan, pendekatan ini dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan *platform online* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (dikutip dalam Kustandi & Darmawan 2020), penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu metode yang dapat merangsang minat serta keinginan siswa, memberikan dorongan motivasi, dan memengaruhi aspek psikologis siswa. Konsep ini sejalan dengan pandangan Kustandi dan Sutjipto (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan mengklarifikasi pesan yang disampaikan, sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan akurat.

Menurut Lestari (2020) secara umum peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar atau disebut juga sebagai *dependent media* karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektivitas). Media pembelajaran juga berperan sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan *independent media*. *Independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Media interaktif yang digunakan guru dapat memberi peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, karena media interaktif seperti *game* edukasi, video interaktif seringkali membuat siswa tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu peran media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan umpan balik lebih cepat tentang kinerja siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat kemajuan mereka secara langsung dan mengetahui apa yang perlu ditingkatkan. Umpan balik ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih percaya diri ketika melihat kemajuan mereka. Peran media interaktif lain dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan siswa dituntut untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan materi. Ini dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Peranan media interaktif sangatlah banyak, alat bantu ini tentu sangat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Media yang disajikan dapat berupa gambar, video, animasi, dan suara, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu media interaktif dapat membantu mengatasi kesulitan belajar dengan menyajikan informasi secara visual, audiovisual yang interaktif, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang tidak mereka pahami. Karena media interaktif juga berperan dalam penyesuaian gaya belajar masing-masing siswa seperti visual, auditori. Selain sebagai alat bantu mengajar, media pembelajaran interaktif juga berperan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk memperoleh informasi dan memahami materi pembelajaran.

Dalam era abad ke-21, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan cepat, yang mengubah cara manusia berinteraksi dan belajar. Dalam konteks revolusi industri 4.0, teknologi komunikasi dan informasi memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi antara manusia dan mesin (Indartiwi, 2020). Dalam proses pembelajaran, media interaktif memegang peran signifikan dengan memberikan kemungkinan untuk interaksi aktif antara peserta didik dan materi yang disajikan. Media interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini dapat membantu seorang guru untuk memperlancar penyampaian informasi kepada siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dalam era pendidikan modern.

Media interaktif yang berbasis pemanfaatan teknologi akan sangat menunjang proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan dari segi perangkat keras yang bertujuan sebagai media pelaksanaan proses pendidikan melalui pemanfaatan alat-alat pengajaran seperti LCD, proyektor, pengajaran terprogram, perekam video dan sebagainya. Penggunaan media interaktif dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran bagi pelajar generasi milenial yang dekat dengan kemajuan teknologi. Selain itu peran guru juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena guru merupakan mediator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penggunaan media interaktif dianggap sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya oleh Wulandari dan rekan-rekannya (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dengan memanfaatkan video interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Respon positif juga diberikan oleh siswa terhadap penerapan model pembelajaran menggunakan video interaktif.

Media pembelajaran interaktif yang umum digunakan adalah multimedia interaktif berbasis video dengan penggunaan animasi yang dinamis, suara, dan gambar menarik, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang disediakan oleh guru kapan pun dan di mana pun, yang bertujuan untuk mempertahankan minat siswa dalam proses belajar (Nusir et al, 2013). Terlebih lagi, pengemasan program penggunaan dan metode medianya menggunakan karakter kartun yang sangat disukai oleh anak-anak. Penggunaan multimedia berbasis video interaktif dengan penyampaian melalui animasi dianggap efektif dalam menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Kelebihan dari video interaktif antara lain kemudahan penggunaannya, kemampuannya untuk menarik perhatian siswa, keberagaman yang tidak monoton, serta faktor kesenangan yang dihasilkan.

Media pembelajaran interaktif layak untuk dikembangkan karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media, sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar (Siamy, Farida, & Syazali, 2018). Menurut Wulandari (2020), media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mampu merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terjadi proses pembelajaran, mencapai tujuan dan menjadi lebih baik. dikendalikan.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi dapat memberikan pengaruh positif pada siswa selama proses pembelajaran, yaitu dengan menimbulkan rasa semangat. Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diinginkan, memberikan motivasi yang maksimal atau menggunakan berbagai cara adalah salah satu solusinya. Sebab ketika motivasi belajar siswa kuat maka semangat dan tenaga siswa akan meluap atau

meningkat, hal ini akan mempengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar siswa. Motivasi dapat digambarkan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu, menyenangkan ketika mereka melakukannya, tidak peduli apakah kegiatan tersebut mudah atau sulit, tapi mereka tetap melakukannya dengan senang hati. Motivasi juga dapat diartikan sebagai faktor kunci dalam pembelajaran yang mempengaruhi tingkat usaha, ketekunan, dan hasil belajar siswa.

Ada dua motif motivasi, yaitu motivasi intrinsik muncul dari diri sendiri, dan motivasi ekstrinsik muncul dari pengaruh dari lingkungan atau orang lain. Selain dari diri sendiri atau dukungan dari pihak luar sangat membantu dalam menaikkan ataupun mengembalikan semangat belajar. Menurut Elis Warti (2016), siswa dapat memperoleh motivasi dari berbagai arah diantaranya adalah dari orang tua atau keluarga, masyarakat atau lingkungan sekitar, guru, serta media.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah: 1) Tujuan yang relevan: Siswa lebih termotivasi ketika mereka memiliki tujuan yang jelas dan relevan dengan keinginan pribadi atau kebutuhan mereka. 2) Lingkungan yang mendukung: Faktor-faktor seperti iklim kelas yang positif, hubungan yang baik antara siswa dan guru, serta dukungan sosial dapat mempengaruhi motivasi siswa. 3) Tantangan dan keberhasilan: Siswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka dihadapkan pada tugas yang menantang tetapi masih memungkinkan untuk dicapai, serta ketika mereka merasakan keberhasilan dan pencapaian.

Saat berada di lingkungan sekolah, sumber motivasi terbesar selain dari teman dekat atau sahabat adalah guru. Guru merupakan salah satu sumber motivasi yang sangat berpengaruh saat berada di lingkungan sekolah. Apabila motivasi belajar siswa menurun akan menyebabkan siswa kurang antusias saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal itu menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru sebagai faktor utama penumbuhkembangan motivasi belajar siswa di sekolah harus memiliki beberapa strategi pembelajaran disertai media yang baik untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah.

Adapun strategi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah: 1) Membangkitkan minat: Guru dapat membangkitkan minat siswa dengan memilih dan menyajikan materi pembelajaran yang menarik, relevan, dan bermakna

bagi siswa. 2) Memberikan umpan balik yang konstruktif: Umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif membantu siswa memahami kemajuan mereka dan memberikan motivasi untuk terus berusaha. 3) Membangun ikatan emosional: Guru dapat menciptakan ikatan emosional dengan siswa melalui pendekatan pedagogis yang empatik dan mendukung, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. 4) Pemberian pilihan: Memberikan pilihan kepada siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan rasa kepemilikan dan motivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang mempelajari sejarah dan perkembangan peradaban Islam serta jasa-jasa tokoh-tokoh yang ikut serta dalam peristiwa sejarah Islam pada masanya. Kajian SKI diawali dari kondisi bangsa Arab pra Islam, kisah Nabi Muhammad SAW di Makkah dan Madinah, masa Khulafaurrasyidin, Dinasti Bani Umayyah, Dinasti Abbasiyah, Kekhalifahan Ottoman, dan kondisi umat Islam modern. Tujuan mempelajari SKI adalah untuk memperdalam, mengkaji sosok Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan tokoh besarnya, agama Islam, serta para ulama (Rusydi, 2021).

Mata pelajaran SKI dalam kurikulum dasar di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran agama Islam yang mengarahkan peserta didik untuk mengenalkan dan menghayati sejarah Islam yang kemudian dijadikan pedoman hidup melalui pembinaan, pelatihan, pengajaran, kegiatan keteladanan dan penggunaan keterampilan, serta pengenalan (Nurjannah & Aci, 2019). Tujuan dari pembelajaran SKI di MI adalah membentuk kepekaan diri siswa tentang pentingnya belajar sejarah yang telah diciptakan Rasulullah SAW, membentuk kepekaan siswa mengenai pentingnya waktu dan tempat bersejarah di masa lampau, masa kini, maupun masa mendatang, mengajarkan siswa untuk berfikir kritis dalam mempelajari sejarah dengan pendekatan ilmiah, serta meningkatkan kemampuan siswa untuk mengambil hikmah dari setiap peristiwa sejarah yang terjadi.

Sejarah kebudayaan Islam mengambil hikmah dan pelajaran dari sejarah Islam, menekankan pada kemampuan meneladani tokoh-tokoh ahli dan mengaitkannya dengan kebudayaan, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni. Mengembangkan budaya peradaban Islam saat ini

dan masa depan. Materi sejarah merupakan bagian dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah yang dimaksudkan untuk memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman langsung, mengembangkan kemampuan dasar dan menghayati muatan yang terkandung dalam muatan sejarah Islam yang diharapkan dapat membentuk perilaku yang baik, seperti pada tokoh-tokoh dalam sejarah Islam.

Materi sejarah merupakan suatu keinginan yang timbul karena adanya rangsangan dari luar, yaitu memberikan rasa ingin tahu terhadap suatu hal. Dengan penjelasan mengenai materi dalam pelajaran SKI tersebut, jika seorang guru ingin sukses dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, maka ia harus mampu memberikan stimulan agar siswanya mempunyai keinginan dan motivasi untuk mengikuti proses belajar mengajar. Jika siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran maka mereka akan dapat memahami dengan mudah dan sebaliknya jika siswa merasa tidak tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran maka mereka akan merasa tersiksa mengikuti pembelajaran tersebut.

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Video animasi

Dalam pembelajaran interaktif, penggunaan video animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan animasi memberikan kemungkinan untuk menciptakan visualisasi yang lebih dinamis dan menarik, yang memiliki potensi untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif (Melati, 2023).

Dengan memanfaatkan animasi, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Animasi merupakan seni yang menghidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang dipresentasikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021). Salah satu keunggulan utama animasi adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan. Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang tertarik untuk memanfaatkan potensi tersebut dalam dunia pendidikan (Anggraeni et al., 2021). Animasi

memiliki daya tarik visual yang kuat karena dapat menghadirkan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih sederhana dipahami oleh siswa.

Dengan menggunakan gambar bergerak, animasi dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit untuk dijelaskan secara verbal atau dalam bentuk statis. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, seperti melakukan klik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri (Yuliansah, 2018). Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka.

Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Media video animasi juga memiliki kelebihan yaitu hemat biaya, mudah disimpan, serta bisa dilihat dan dipelajari berulang-ulang. Dengan menggunakan animasi dengan tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Yuliansah, 2018). Selain itu, animasi dapat memotivasi siswa dengan cara menyajikan konten yang relevan dan kontekstual, menghadirkan cerita atau skenario yang membangkitkan emosi siswa, dan memberikan umpan balik secara langsung (Susilo & Widiya, 2021).

Penggunaan animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memberikan kehidupan pada konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal atau dalam format statis. Animasi memanfaatkan elemen gerak, warna, dan suara untuk memungkinkan siswa memvisualisasikan materi pembelajaran dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Di samping itu, animasi menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Menurut penelitian literatur, animasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan konten animasi, seperti melakukan klik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Fitur interaktif ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka.

Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran SKI yang berbasis teknologi memiliki dampak positif lainnya. Studi literatur menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan personal. Animasi juga memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Ini membantu mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa tertinggal atau terlalu ditekan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran SKI guru dapat menginovasikan beberapa gambar dan elemen lain menjadi sebuah video seperti kisah Hijrah Nabi Muhammad, kelahiran Nabi Muhammad SAW, dan materi lain. Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Animasi yang menarik dan menghibur mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan pemikiran visual, dan mengeluarkan ide-ide kreatif mereka sendiri. Animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa.

Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri. Animasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman. Siswa dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.



Gambar 1. Contoh media video animasi

Permainan edukasi

Menurut (Wulan et al. 2019) permainan edukatif yakni suatu permainan yang telah disusun secara khusus untuk keperluan dalam proses pelajaran. Lebih lanjut menurut (Uliyah & Isnawati, 2019) permainan dapat digunakan untuk menambah variasi, semangat dan minat dalam proses pembelajaran. Menurut Hernández-Cuevas dan Chris Crawford (2021), permainan edukasi merupakan permainan yang secara eksplisit bertujuan untuk mengedukasi pemainnya. Mengacu pada definisi tersebut maka permainan edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mempelajari ilmu tertentu. Permainan edukasi memberikan manfaat memperkaya ilmu pemain sembari bermain.

Berdasarkan literatur penulis, banyak penelitian yang menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti penelitian (Sopiah, 2017) yang membahas tentang pengaruh alat edukatif terhadap motivasi belajar dan kreativitas anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan alat-alat pendidikan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Pemanfaatan permainan dalam media pembelajaran ternyata sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar, karena pada umumnya masyarakat Indonesia menyukai permainan, namun belum banyak yang mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia. Kondisi seperti ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan. Dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa diharapkan siswa dapat termotivasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tujuan akhir proses pembelajaran dapat terwujud. Ketika motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar siswa otomatis akan meningkat.

Penerapan media permainan edukasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilakukan dengan membuat lempar dadu seperti pada gambar 2.

Sebelum pembelajaran, guru membuat media terlebih dahulu secara manual, kemudian merancang teknis permainan, dan menentukan isi permainan dengan disesuaikan materi yang akan dipelajari. Media permainan edukasi seperti kartu pintar dapat menjadi contoh bagi guru dalam mengajarkan pembelajaran SKI. Siswa dapat diperintahkan untuk membaca materi terlebih dahulu, kemudian bermain

secara individu dengan melempar dadu dan mengambil kartu yang terdapat dalam amplop. Setelah mendapatkan kartu siswa membacakan isinya, menjawab atau memberi tanggapan terhadap isi dari amplop tersebut di depan kelas secara bergantian.



Gambar 2. Contoh media permainan edukasi

Dengan menerapkan permainan edukasi sebagai media dalam pembelajaran SKI, akan membuat siswa antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga akan lebih memahami materi. Permainan edukasi berupa kartu dan semacamnya memiliki beberapa keunggulan ketika digunakan yaitu mudah diterapkan, tidak memakan waktu banyak dalam membuatnya, serta memiliki tampilan yang menarik dan sederhana. Penggunaan media berbasis permainan seperti ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengatasi rasa bosan dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan cara belajar sambil bermain.

Aplikasi pembelajaran berbasis teknologi

Dalam era digital yang berkembang pesat, aplikasi berbasis teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur dan fungsi yang mendukung berbagai aspek pembelajaran, mulai dari penyajian materi, interaksi siswa-guru, hingga penilaian dan pemantauan kemajuan belajar. Aplikasi berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Fitur interaktif seperti video pembelajaran, kuis online, dan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Salah satu keunggulan utama dari aplikasi berbasis teknologi adalah aksesibilitas dan fleksibilitasnya. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau laptop, yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara

mandiri dan sesuai dengan kebutuhan individu. Aplikasi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar masing-masing siswa. Dengan adanya fitur personalisasi, siswa dapat belajar dalam ritme mereka sendiri, menyesuaikan tingkat kesulitan materi, dan mendapatkan umpan balik yang disesuaikan dengan kemajuan mereka.

Aplikasi berbasis teknologi juga memungkinkan guru untuk memantau kemajuan belajar siswa secara *real-time*. Melalui fitur analisis dan pelacakan, guru dapat melihat area yang memerlukan perhatian lebih lanjut dan memberikan bimbingan yang tepat kepada siswa. Aplikasi pembelajaran sering kali menyediakan fitur kolaborasi dan komunikasi yang memungkinkan interaksi antara siswa dan guru, serta antara sesama siswa. Ini memfasilitasi diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan pertukaran ide yang memperkaya pengalaman pembelajaran.

Aplikasi berbasis teknologi sering kali menawarkan inovasi dalam penyajian materi pembelajaran, misalnya melalui animasi, simulasi, atau augmented reality. Fitur-fitur inovatif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta memperluas cakupan pembelajaran melampaui batasan tradisional.



Gambar 3. Kahoot sebagai contoh media aplikasi pembelajaran berbasis teknologi

Salah satu aplikasi pembelajaran yang sedang *trend* dikalangan siswa adalah Kahoot. Berisi tentang permainan dan beberapa kuis untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan Kahoot guru bisa memanfaatkannya untuk ulangan harian, kuis, ataupun ujian. Guru hanya perlu menyiapkan beberapa pertanyaan dan materi, kemudian menuliskannya dalam aplikasi. Setelah selesai guru bisa membagikan link pembelajaran kepada siswa untuk dipelajari dan dijawab. Selain murah, mudah diakses, media aplikasi pembelajaran berbasis teknologi ini juga efektif untuk digunakan karena dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih dalam. Media aplikasi tentu dapat dimanfaatkan siapa saja

dan dalam pembelajaran apa saja, tak terkecuali pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah.

KESIMPULAN

Peran media interaktif berupa video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dirasa cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa media interaktif seperti video, permainan, dan aplikasi dapat digunakan guru dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif dalam pembelajaran SKI memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, memberikan umpan balik lebih cepat kepada siswa, meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Media interaktif dapat dijadikan solusi bagi guru dalam mengajar untuk mengurangi rasa bosan siswa. Selain itu dengan bantuan teknologi yang ada akan memudahkan guru untuk terus berinovasi dan mencari tahu media yang efektif untuk diterapkan dan disesuaikan dengan kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu penting bagi guru untuk memperluas wawasan dan menambah jiwa kreatifitasnya dalam mengajar agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran juga dapat tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada teman penulis yang membantu dalam penyusunan artikel ini hingga selesai. Tak lupa diucapkan terima kasih kepada Bapak Munawir selaku dosen mata kuliah pembelajaran SKI di MI yang telah memberikan arahan dan bimbingan pada penulis sehingga semakin lengkaplah isi artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan pada semua pihak yang terlibat dalam penelitian sampai dengan laporan atau manuskrip hasil penelitian dihasilkan.

REFERENSI

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).

- Farastuti, S. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation and Interest: Does It Have an Influence On PJOK Learning Outcomes in Elementary School Children.? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Hernández-Cuevas, B. Y., & Crawford, C. S. (2021). A literature review of physiological-based mobile educational systems. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(3), 272-291.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional. Jurnal Mercubuana Yogyakarta*, 2(1).
- Kustandi, C. dan B. Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Melati, E. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1).
- Nurjannah, & Aci, N. O. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Foramadiahi: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 11(1).
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., & Sharadgah, F. (2013). Studying The Impact of Using Multimedia Interactive Programs On Children's Ability to Learn Basic Math Skills. *E-Learning and Digital Media*. 10(3). 305-319
- Rusydi, I. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran SKI di Madrasah. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 7(1).
- Siamy, L., Farida, F., & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113-117.
- Sopiah, S. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun RA l'anatush Shibyan Al-Irsyad 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 1(1), 27-34.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31.
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-185.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32.