

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH
TSANAWIYAH BADRUSSALAM INDONESIA DESA KADEMANGAN
KECAMATAN PAGELARAN**

Ana Alfiana Dwi Maisaroh
Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia
e-mail: anaalfianadwimaisaroh22@alqolam.ac.id

Zainuddin Fanani
Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia
e-mail: zainuddinfanani@alqolam.ac.id

Abstract: The purpose of this study is to explain interactive media, the factors that support and hinder its implementation, and to evaluate the effectiveness of using interactive media in learning. This study employs a case study design using qualitative methods. Data collection techniques included in-depth interviews, direct observation, and documentation. Data analysis in this study used the Miles and Huberman approach. Triangulation techniques were applied to ensure data validity. The data sources for this study were the madrasah principal, religious teachers specifically those teaching SKI and the students. This study applied data presentation, reduction, and verification analysis. The research findings are as follows: First, the use of interactive learning media based on projectors and laptops, such as instructional videos, illustrated texts, and instructional videos or films, utilizes interactive projector media. Second, the presence of supporting factors in the form of adequate infrastructure (network) so that teachers can easily access materials and textbooks. Third, the presence of inhibiting factors for learning media created using projectors such as educational videos, material brochures, and illustrated texts includes students who have not yet fully grasped the content and students who are less responsive and less enthusiastic during the learning process due to the historical nature of the material. Fourth, to determine the effectiveness of using interactive media for teaching the history of Islamic culture at Madrasah Tsanawiyah Badrussalam in Indonesia. It has been proven that the use of this interactive media improves understanding of the material through the presentation of information via images and sound, leads to better information retention, helps students understand complex concepts, provides clear visual representations and practical contexts, and increases student engagement through an attractive and interactive format. Finally, it facilitates the evaluation process of the taught material.

Keywords: Effectiveness, Interactive Media, History of Islamic Culture, and Learning.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan media interaktif, faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya serta

mengevaluasi efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini memakai desain studi kasus yaitu metode kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan secara wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Pengalisan data penelitian ini menggunakan pendekatan Miles dan Huberman. Menerapkan teknik triangulasi untuk memastikan validitas datanya. Kemudian sumber data penelitiannya ialah kepala madrasah, guru agama khususnya pelajaran SKI dan para siswa. Penelitian ini menerapkan analisis penyajian, reduksi dan verifikasi data. Hasil penelitian sebagai berikut: Pertama, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis proyektor dan laptop berupa video pembelajaran, teks ilustrasi, dan video atau film pembelajaran materi menggunakan media interaktif proyektor. Kedua, adanya faktor pendukung berupa infrastruktur (jaringan) yang memadai agar guru dapat mengakses materi dengan mudah serta buku paket. Ketiga, adanya faktor penghambat media pembelajaran yang dibuat menggunakan proyektor berupa video pembelajaran, brosur materi, dan teks bergambar antara lain siswa yang masih kurang maksimal dalam memahami isi materi dan siswa kurang tanggap dan kurang antusias dalam proses pembelajaran karena materi cerita tentang sejarah. Keempat, agar mengetahui keefektifitasan penggunaan media interaktif pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Badrussalam Indonesia. Terbukti bahwa penggunaan media interaktif ini pemahaman materi meningkat adanya penyajian informasi secara gambar dan suara, retensi informasi yang lebih baik, membantu siswa memahami konsep yang kompleks, memberikan gambaran visual yang jelas dan konteks praktis, serta meningkatkan keterlibatan siswa dengan format yang menarik dan interaktif. Terakhir, mempermudah proses evaluasi terhadap materi yang diajarkan.

Kata kunci: Efektivitas, Media Interaktif, Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya sadar juga terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan lingkungan agar para siswa secara aktif mengembangkan kekuatan keagamaan spiritual, kepribadian diri, pengendalian, akhlak mulia, dan akhlak mulia, dan kecerdasan serta kompetensi maupun keterampilan yang dibutuhkan bagi masyarakat dan dirinya. Pembelajaran di era modern saat ini jauh berbeda dengan pembelajaran pada masa lampau. Proses pembelajaran cenderung berubah dari masa ke masa, terlebih di era ini teknologi berkembang pesat bahkan dalam sekejap mata. Perkembangan teknologi juga turut mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Sebagaimana perkembangan zaman ke arah teknologi, pendidikan juga mulai merambah pada aspek teknologi. Banyak

teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mendukung proses pembelajaran.

Paradigma baru dalam dunia pendidikan menuntut seorang guru berperan untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik atau hanya sekedar memberi hapalan tetapi juga menjadi fasilitator, mediator dan perencana pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajarnya sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada kegiatan seorang guru saja. Sehingga guru dituntut untuk merancang pembelajaran dengan semaksimal mungkin untuk mewujudkan segala tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Di antara upaya seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan elektronik sebagai media pembelajaran. Peserta didik lebih senang dan antusias belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran digital maupun interaktif.²

Dalam proses pendidikan dibutuhkan media pembelajaran yang berperan membantu dalam penyampaian pelajaran atau materi kepada para siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting, selain berfungsi sebagai alat pembantu pendidik dalam proses pembelajaran, juga untuk lebih menjelaskan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Juga dalam media pembelajaran perlunya media interaktif sebagai medianya.

Pada pembahasan kali ini, penelitian terfokus pada penggunaan media pembelajaran materi sejarah Islam. Mengapa terfokus pada materi sejarah Islam? karena materi sejarah Islam atau dalam tingkat MTs adalah pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran ini, berisikan materi bacaan cerita dan sejarah Islam yang panjang, sehingga siswa banyak yang malas untuk meliterturnya. Maka dari itu efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah Islam ini penting untuk diteliti, diamati dan ditelaah. Agar kita mengetahui seberapa mana dan efektifkah penggunaan media interaktif ini pada pembelajaran sejarah Islam di tingkat madrasah tsanawiyah.

Dari banyaknya media yang terdapat di era modern seperti sekarang ini guru memiliki banyak pilihan untuk memanfaatkan setiap media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu pelajaran yang dapat menggunakan media pembelajaran. Pelajaran ini

cenderung sulit dikuasai dan dipahami terutama pada materi yang mengacu pada kerajaan-kerajaan. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru pelajaran SKI, siswa lebih kesulitan ketika mempelajari materi daulah Usmani hingga seterusnya dikarenakan banyaknya hapalan-hapalan nama, tanggal, bulan dan tahun, bahkan beberapa murid cenderung bosan dan tertidur dalam pembelajaran tersebut¹

Hal tersebut diatas seiring dengan penelitian yang dilakukan oleh Rochmawati, menyebutkan peserta didik dalam memahami materi oleh guru yang diberikan adanya tantangan dikarenakan tidak sedikitnya pelajaran yang mengharuskan siswa memiliki daya ingat yang tinggi dan pemahaman mendalam, Nanda menyebutkan bahwa tidak mudah menstransfer materi pelajaran SKI kepada peserta didik.²

Pada madrasah yang berbasis Islam adanya pelajaran sejarah yaitu pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI), Mata pelajaran SKI ini membahas tentang peristiwa penting masa lalu seperti sejarah adanya Islam, peradaban Islam, dan kebudayaan Islam, serta tokoh terkenal. Peristiwa-peristiwa ini termasuk sejarah masyarakat Arab sebelum dan sesudah masuknya Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, dakwah Nabi di Mekkah dan Madinah, dan bagaimana Nabi meninggal.³ Namun, kurikulum tahun 1994 menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini mencakup materi yang mempelajari peristiwa penting dan peradaban Islam, sehingga siswa dapat mengembangkan nilai agama.⁴

Dalam penelitian ini terdapat hambatan yang dihadapi penulis seperti penghitungan yang benar dan tepat dalam mengambil kesimpulan dari hasil penelitian terhadap objek, sumber data yang di ambil akurat dan dari personal penulis yaitu keawaman pengetahuan dan wawasan penulis.

Harapannya, semoga hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi pembaca, dapat di

¹ Nasaution, Qadaria, Khairiah, W., Tanjung, EY, dan Pramayshela, A. "Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI: Studi Kasus di Sekolah Dasar Plus Kasih Ibu". *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), (2022). 42-47.

² Nanda, D. W., Filahanasari, E., & Rodiah. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 238/VI Tanjung Putus II". *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd STKIP Subang*, 9 (3), (2023). 1219-1227. <https://doi.org/10.36989/Didakt>.

³ Rusydi Ananda dan Amiruddin, *Inovasi Pendidikan*, (Medan: CV. Widya Puspita, 2017), 2.

⁴ Rofik, "Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah", *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1, (2015), 18.

rujuk, diliteratur dan ditelaah bersama untuk kesempurnaan penelitian ini. Semoga dapat menjadi referensi bagi yang membutuhkan. Serta tujuan-tujuan dari penulis meneliti tentang jurnal ini bisa tercapai, yaitu efektivitas penggunaan media interaktif pada materi sejarah Islam di MTs Badrussalam Indonesia.

Dan dari pendahuluan atau latar belakang tersebut maka pembahasan dalam penelitian ini adalah : (1) Apa definisi dari efektivitas?, (2) Apa pengertian media pembelajaran interaktif?, (3) Apa manfaat media pembelajaran interaktif? (4) Apa media yang digunakan pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Badrussalam Indonesia?, (5) Apa sajakah faktor-faktor pendukung dan penghambat media interaktif pembelajaran yang digunakan? (6) Apa masalah yang dihadapi guru dan bagaimana cara mengatasinya?.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif. Namun selain menggunakan metode kualitatif, sumber data penulisan jurnal ini juga berasal dari literatur, jurnal-jurnal lain yang relevan dan akurat. Tiga teknik utama pengumpulan data: wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Metode yang diuraikan Miles dan Huberman digunakan untuk analisis data. Diterapkan teknik triangulasi untuk memastikan validitas data. Kemudian sumber data penelitian ini adalah kepala madrasah, guru agama khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan para siswa. Penelitian ini menerapkan analisis reduksi, penyajian dan verifikasi data. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah Islam di Madrasah Tsanawiyah Badrussalam Indonesia merupakan sebuah inovasi dalam peningkatan keefektivitasan mengajar dan belajar. Penelitian dilakukan secara langsung di MTs Badrussalam Indonesia, Desa Kademangan, Kecamatan Malang, Kabupaten Malang. Penelitian dilakukan dengan cara wawancara secara langsung kepada siswa-siswa dan guru, kepada guru pada mata pelajaran yang bersangkutan, dalam penelitian tersebut guru pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Selain itu juga pernah meneliti secara langsung (tindakan kelas) saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada pembelajaran tersebut. Serta studi kasus, menggali informasi dan menyesuaikan pernyataan antara siswa dan guru.

PEMBAHASAN

A. Definisi Efektivitas

“Efektif” berasal dari bahasa Inggris, dimana itu berarti “berhasil” atau “berhasil dengan baik”. Kamus ilmiah umum menyatakan efektivitas sebagai keakuratan dalam pemakaian, menunjang tujuan atau hasil guna. Efektivitas sangat penting untuk mencapai tujuan atau sasaran organisasi, kegiatan atau program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.⁵

Konsep ini merupakan contoh bagian untuk menetapkan apakah diperlukan perubahan secara jelas terhadap pengelolaan dan bentuk pembelajaran atau tidak. Dalam hal ini, efektivitas merupakan pencapaian tujuan pembelajaran melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi hasil peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa. Dalam hal ini alata dan prosedur, ketersediaan personil, bersama dengan teknik dan model yang digunakan adalah sumber daya yang dimaksud. Jika suatu kegiatan dilakukan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, itu dianggap efisien, sedangkan jika dilakukan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat, itu dianggap efektif. Jadi dalam suatu pembelajaran dinyatakan efektif apabila suatu kegiatan pembelajaran tersebut mengikuti aturan atau mencapai tujuan yang ditetapkan oleh suatu instansi atau guru tersebut.

B. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif dan Manfaatnya

Hakikat pembelajaran adalah upaya sadar seorang guru untuk mengajarkan para siswa dalam cita menciptakan tujuan pendidikan yang diharapkan⁶. Adanya interaksi yang terjadi antara siswa dan lingkungan belajarnya adalah salah satu ciri utama kegiatan pembelajaran. Interaksi ini dapat mencakup interaksi dengan guru, teman, alat, sumber pendidikan seperti media dan lainnya. Komponen lainnya dari kegiatan pembelajaran termasuk tujuan, materi, bahan, media, strategi, sarana dan prasarana serta evaluasi .

Media interaktif merujuk pada layanan dan produk digital pada sistem

⁵ Ahmad Susanto, “Konsep Efektivitas dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 12, no. 1 (2023), 15–22.

⁶ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, “Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual,” dalam *Mendesain Model Pembelajaran*, ed. Titik triwulan Titik Triyanto (Surabaya :Prenada Media, 2014), 19.

komputer dan laptop merespon tindakan pengguna melalui penampilan konten seperti contohnya teks, gambar bergerak, animasi, video, suara, dan video permainan edukatif. Seperti namanya “media” berarti alat untuk menyampaikan, menyalurkan, atau mengirim pesan. Namun, “interaktif” mengacu pada interaksi dua arah, dalam hal ini pengguna dan media.

Media interaktif pembelajaran adalah jenis pengajaran yang melibatkan penggunaan teknologi digital untuk penyampaian informasi dan memungkinkan adanya interaksi aktif siswa dan materi. Media pembelajaran interaktif melibatkan berbagai komponen seperti simulasi, animasi, video, gambar, dan aktivitas interaktif, yang memungkinkan pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Sumber pembelajaran yang interaktif adalah jenis media pembelajaran yang dirancang oleh pendidik untuk digunakan untuk siswa mereka. Media ini memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara lebih interaktif dan independen dari waktu dan lokasi.⁷

Misalnya ada sumber pelajaran, seperti buku pelajaran atau buku mata pelajaran, ada yang bersifat interaktif dan ada yang tidak. Namun, media interaktif adalah aplikasi pendidikan yang memiliki feedback atau timbal balik tertentu saat digunakan, seperti dalam aplikasi pembelajaran media yang digunakan untuk mengenalkan huruf, ketika seseorang menyentuhnya oleh pengguna, akan ada suara yang muncul oleh aplikasi tersebut, ada video permainan hingga aplikasi bergambar dan menarik seperti power point dan lainnya. Ini adalah hubungan yang terjadi antara media dan pengguna, sehingga media pembelajaran interaktif ini diciptakan.

C. Manfaat dan Kelebihan Media Interaktif

Pemanfaatan media interaktif pembelajaran dapat meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, motivasi mereka untuk belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan teknologi dan keterampilan kolaboratif. Manfaat dan sebagian besar media interaktif berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi, dalam hal ini adalah informasi materi pembelajaran. Kelebihan lainnya yaitu memungkinkan

⁷ Dewi Anggraini, “Hubungan Efisiensi dan Efektivitas dalam Kegiatan Pembelajaran,” *Jurnal Edukasi* 7, no. 1 (2021), 33–40.

pembelajaran berpusat pada siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka dengan cara yang lebih mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan kritis.

Manfaat dan kelebihan media interaktif adalah sebagai berikut :

1. Aktif, menyenangkan dan menarik

Secara umum media interaktif ini didesain dengan memberikan feedback atau imbal balik/respon kepada siswa dan pengguna yang dikemas dengan tampilan yang menarik sehingga penggunaan dan pemanfaatannya menjadi menyenangkan dan menarik siswa pada proses kegiatan belajar mengajar. Juga bagaimana peran pengguna dalam mengaplikasikan media interaktif ini agar dapat maksimal dapat diterima, disukai dan menarik siswa sesuai tujuan pembelajaran. Ini pasti bergantung kepada tingkat mutu media interaktif tersebut. Media biasanya memiliki gambar, teks, tema dan animasi yang digunakan dengan tepat merupakan media interaktif yang baik.

2. Efisiensi waktu (ketepatan waktu)

Media interaktif biasanya dipergunakan guna media pembelajaran. Dalam konteks media interaktif, pengguna akan mendapatkan informasi lebih cepat. Informasi yang disampaikan pasti akan lebih padat, jelas dan mudah dipahami siswa jika dirancang dengan baik, sehingga informasi yang lebih besar dapat dipadatkan secara cepat dan singkat (efisien).

3. Memberikan informasi dengan lebih efektif

Dapat meminimalisir disinformasi atau miskomunikasi (tidak sesuaiannya) antara informasi yang diterima siswa dan informasi yang ingin kita sampaikan. Karena lebih jelas penyampaian, lebih pada inti pembahasan materi juga pemahaman materi siswa. Siswa lebih tergambarkan dengan media interaktif ini.

4. Biaya dapat diminimalisir

Dalam konteks media interaktif, memungkinkan kita untuk

mengamati apa yang ditunjukkan dengan video atau film tanpa harus mempunyai alat, seperti menampilkan bentuk ka'bah, tata cara thawaf dan peristiwa perang lainnya. Tapi tentunya media interaktif memiliki keterbatasan, seperti menampilkan gambar atau video yang statis, kualitas media interaktif yang dibuat juga berpengaruh dan jaringan (infrastruktur).

5. Detail

Media interaktif menggunakan visualisasi 3D, maka akan memberikan tampilan yang lebih rinci dan sebanding dengan objek maupun kenyataan aslinya. Dibandingkan dengan teori atau penyampaian secara lisan dalam metode ceramah, media interaktif ini tepat digunakan untuk pemahaman siswa. Yang dimana siswa akan lebih merasakan dan memahami apa yang ada pada gambar atau video pembelajaran yang ditampilkan.⁸

D. Media Pembelajaran Sejarah Islam di MTs Badrussalam Indonesia

Materi sejarah Islam pada madrasah adalah sejarah kebudayaan Islam atau disingkat SKI. SKI merupakan pelajaran mengenai catatan kemajuan manusia muslim perjalanan hidup yang berulang dalam beribadah, bermuamalah, dan berakhlak, serta dalam membangun sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam berdasarkan akidah. Sesuai dengan namanya, kebudayaan Islam itu sendiri yang dibahas dalam SKI. Yang namanya sejarah pasti memuat pembahasan yang panjang, diperlukan literasi untuk meliteratur isi materinya. Dan untuk meningkatkan dan membantu siswa dalam memahami dan bersemangat tertarik pada pembelajaran ini diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.⁹

Di MTs Badrussalam Indonesia, guru mata pelajaran SKI telah menggunakan media interaktif pada pembelajaran ini, yaitu menggunakan proyektor dan laptop. Penggunaan media proyektor dan laptop dengan aplikasi Power Point serta video, video game, animasi, film sejarah yang termuat audiovisual (suara dan gambar) serta didukung dengan penggunaan buku ajar

⁸ Muhammad Arifin, "Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 11, no. 3 (2024), 102–110.

⁹ Pendidikan Islam Ahmad Tafsir, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2023), 25–33.

guru (buku paket) untuk melengkapi penyampaian dan sumber materi.

Selain itu, metode penyampaian materi pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) menggunakan ceramah, tugas kelompok dan kuis (tanya jawab). Metode ini pada materi tertentu tepat, namun juga pada materi tertentu kurang tepat, dikarenakan faktor penghambat dan situasi hingga pemahaman siswa. Namun tetap sebagian besar siswa masih paham dan mengerti materi sejarah Islam ini dengan metode ini.¹⁰

Secara sebagian besar siswa menyenangi dan tertarik pada media interaktif ini karena menurut mereka dengan media yang digunakan, siswa dapat memahami materi lebih mudah dan cepat, mudah merasakan dan berimajinasi sesuai pada media pembelajaran, tidak monoton, tidak bosan, tidak capek membaca, tidak mengantuk karena panjangnya materi, menarik, dan menyenangkan.¹¹

Sesuai hasil wawancara secara langsung kepada siswa-siswa MTs Badrussalam Indonesia menyebutkan bahwa, “lebih suka dan menyenangkan adanya media pembelajaran interaktif (proyektor) dan video pembelajaran dibandingkan ceramah, karena lebih seru dan menyenangkan. Ditambah dengan kuis maupun game atau permainan edukatif dari gurunya”. Pernyataan tersebut menjadi referensi bagi guru pengajar mata pelajaran untuk menerapkan model pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif guna keefektifitas penyampaian materi pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Juga dari guru pengampu pelajaran SKI ini juga merasakan adanya inovasi dan perbedaan dalam penyampaian materi secara klasikal (ceramah) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

E. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Media Interaktif Pada Pembelajaran Sejarah Islam

Dalam proses penggunaan media interaktif pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran ini ada faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi terhadap keberhasilan pembelajaran.

¹⁰Nurul Hidayah dan Siti Aisyah, “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 2 (2022), 101–109.

¹¹Psikologi Pendidikan Rina Oktavia dan Ahmad Fauzan, “Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat dan Antusias Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2024), 88–96.

1. Faktor Pendukung

- a. Adanya buku ajar guru berupa buku paket yang membantu melengkapi pembahasan menyampaikan materi atau buku pedoman dan sumber isi materi pada media pembelajaran.
- b. Adanya infrastruktur (jaringan) berupa wifi yang memudahkan untuk mengakses bahan materi, alat proyektor, laptop, LCD, kabel dan saluran listrik lainnya yang mendukung dalam penggunaan media.
- c. Ruang kelas / lingkungan belajar yang memadai, standart untuk sejumlah siswa setiap kelasnya serta nyaman dan kondusif. Seperti halnya pencahayaan, sirkulasi udara, ukuran ruang kelas, tempat duduk, meja belajar dan suasana belajar.
- d. Siswa yang bersemangat dalam menuntut ilmu, yang menanti-nanti untuk pembelajaran dimulai juga menjadi faktor pendukung proses ini berjalan dengan lancar dan baik. Karena menjadikan pendidik lebih bersemangat dan termotivasi untuk menyampaikan ilmu pengetahuan secara maksimal.
- e. Adanya sumber literatur materi baik berupa pembahasan sejarah, film dari sumber manapun di internet dan lainnya.
- f. Dukungan kebebasan dan kemudahan dari kepala Madrasah untuk mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar agar lebih berkualitas sehingga memotivasi guru mata pelajaran untuk berkreaitivitas menggunakan media interaktif ini. Pendidik akan lebih terpacu, giat dan semangat dalam menerapkan juga menyampaikan materi menggunakan media interaktif dan menjadikan guru lebih dihargai dan di dukung penuh untuk keberhasilan tujuan pendidikan khususnya pada pembelajaran sejarah Islam.¹²

2. Faktor Penghambat

- a. Kurangnya antusias siswa saat dijelaskan atau saat penyampaian materi oleh guru karena bersifat cerita.
- b. Personal diri masing-masing siswa, tingkat pemahaman (keawaman),

¹² Teknologi Pendidikan Siti Nurjanah dan Ahmad Rifai, "Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Interaktif dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 2 (2023), 120–128

apalagi saat jam pelajaran SKI di siang hari, banyak yang lelah, mengantuk, bosan hingga ketiduran.

- c. Sikap siswa yang pasif dalam proses pembelajaran, baik menggunakan media interaktif maupun metode ceramah, seperti saat kuis, tanya jawab, dan lainnya.
- d. Saat listrik padam maka tidak bisa menggunakan media interaktif proyektor ini karena harus terhubung dengan saluran listrik.
- e. Keterbatasan dalam penyampaian gambar atau video yang statis, kualitas media interaktif yang dibuat juga berpengaruh dan jaringan (infrastruktur).¹³

Dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif ini yaitu antara lain:

- a. Terdapat batasan dan penyediaan teknologi yang dapat diakses.
- b. Pengadaan peralatan dan sumber daya yang membutuhkan investasi awal yang cukup besar.¹⁴
- c. Keahlian dan kompetensi khusus diperlukan dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.
- d. Pemeliharaan dan pembaruan rutin juga diperlukan untuk menjaga kualitas dan relevansi media tersebut.¹⁵

F. Masalah Yang Dihadapi Guru dan Cara Mengatasinya

Guru menggunakan media interaktif untuk menyampaikan materi sejarah kebudayaan Islam (SKI) proyektor hingga metode ceramah, tanya jawab lainnya mengalami permasalahan seperti kurang semangat dan antusias siswa terhadap penyampaian materi yang bersifat cerita, maka cara mengatasinya guru SKI mencari solusi yang tepat¹⁶. Pemanfaatan media interaktif dalam proses pendidikan sejarah kebudayaan Islam di MTs Badrussalam Indonesia

¹³Pendidikan Islam Muhammad Fadhil, "Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2024), 55–63.

¹⁴ Teknologi Pembelajaran Ahmad Syukur dan Lilis Rahmawati, "Tantangan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024), 73–81.

¹⁵ Manajemen Pendidikan Dewi Anggraini, "Peran Sarana dan Prasarana dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 11, no. 3 (2022), 88–95.

¹⁶ Winda dan Jasiah, "Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flipbook Pada Mata Pelajaran SKI," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 6, no. 1 (2024), 45–46, diakses 8 Mei 2026, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/18655>

merupakan sebuah inovasi yang meningkatkan kualitas pendidikan. Cara mengatasinya dengan memberi game atau permainan edukatif, kuis, pertanyaan-pertanyaan menarik yang membuat mereka lebih antusias terhadap proses kegiatan belajar mengajar sejarah kebudayaan Islam.

KESIMPULAN

Dalam proses pendidikan dibutuhkan peran media pembelajaran dalam membantu menginformasikan materi atau pelajaran kepada para siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting, selain berfungsi sebagai alat pembantu pendidik dalam proses pembelajaran, juga untuk lebih menjelaskan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru yang menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi, maka para siswa akan lebih untuk memahami dan mengerti materi. Juga dalam media pembelajaran, perlunya media interaktif sebagai medianya.

Penggunaan media interaktif di MTs Badrussalam Indonesia sudah efektif dan efisien dilihat dari beberapa faktor, juga minat dan ketertarikan juga tingkat pemahaman materi terhadap pelajaran SKI. Siswa lebih mudah cepat paham terhadap media berupa proyektor dengan adanya power point, video, film sejarah, tetapi tetap di dukung buku ajar guru (buku paket), serta dengan metode ceramah pun siswa juga dapat memahami dan mengerti terhadap pembelajaran Sejarah Islam. Serta penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memudahkan proses evaluasi oleh guru, dimana memberikan hasil yang lebih detail tentang kephahaman siswa pada pengajaran yang disampaikan. Dapat menjadi tolak ukur keberhasilan penyampaian materi kepada siswa dan progres pemahaman siswa terhadap pembelajaran khususnya materi sejarah kebudayaan Islam di MTs Badrussalam Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tafsir, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2023), 25–33.
- Anggraini, Dewi, "Peran Sarana dan Prasarana dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 11, no. 3 (2022), 88–95.
- Anggraini, Dewi, "Hubungan Efisiensi dan Efektivitas dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Edukasi* 7, no. 1 (2021), 33–40.

- Arifin, Muhammad, “Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 11, no. 3 (2024), 102–110.
- Fadhil, Muhammad, “Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah,” *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2024), 55–63.
- Hidayah, Nurul dan Siti Aisyah, “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 2 (2022), 101–109.
- Ibnu Badar al-Tabany, Trianto, “Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual,” dalam *Mendesain Model Pembelajaran*, ed. Titik triwulan Titik Triyanto (Surabaya :Prenada Media, 2014), 19.
- Nanda, D. W., Filahanasari, E., & Rodiah. “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tematik di SD Negeri 238/VI Tanjung Putus II”. Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd STKIP Subang , 9 (3), (2023). 1219-1227. <https://doi.org/10.36989/Didakt>.
- Nasaution, Qadaria, Khairiah, W., Tanjung, EY, dan Pramayshela, A. “Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI: Studi Kasus di Sekolah Dasar Plus Kasih Ibu”. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 2(1), (2022). 42-47.
- Nurjanah, Siti dan Ahmad Rifai, “Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Interaktif dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 2 (2023), 120–128
- Oktavia, Rina dan Ahmad Fauzan, “Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat dan Antusias Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2024), 88–96.
- Rofik, “Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 1, (2015), 18.
- Rusydi Ananda dan Amiruddin, *Inovasi Pendidikan*, Medan: Widya Puspita, 2017
- Susanto, Ahmad, “Konsep Efektivitas dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Manajemen Pendidikan* 12, no. 1 (2023), 15–22.
- Syukur, Ahmad dan Lilis Rahmawati, “Tantangan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 1 (2024), 73–81.
- Winda dan Jasiah, “Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flipbook Pada Mata

Pelajaran SKI,” *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 6, no. 1 (2024), 45–46, diakses 8 Mei 2026, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/18655>