



Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Pemahaman SKI di Madrasah: Sebuah Kajian Literatur

Developing Multimedia to Enhance Understanding of Islamic Cultural History in Madrasahs: A Literature Review

Ishlah Seillariski*, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI), Brebes, Indonesia

ABSTRACT

This study explores the role of multimedia in enhancing students' understanding of Islamic Cultural History (SKI) in madrasahs through a systematic literature review. SKI, as a subject mandated by the curriculum, is often taught in monotonous ways that rely heavily on rote memorization and note-taking, leading to student passivity and disengagement. To address this challenge, the study analyzes how multimedia can provide alternative approaches that are more interactive, student-centered, and motivating. A qualitative literature review was conducted by examining 45,726 sources from ResearchGate, Google Scholar, and Google Search, with inclusion and exclusion criteria applied based on publication year, keywords, type of publication, and topic relevance. From this process, four representative data sets were identified and analyzed. The findings reveal that multimedia significantly improves the learning outcomes of SKI by increasing student-teacher interaction, stimulating motivation, and enabling effective knowledge transfer. Multimedia also supports independent exploration and fosters active learning experiences. Beyond pedagogical benefits, the study highlights psychological implications, such as enhancing emotional and spiritual engagement through audiovisual content, and moral implications, where multimedia can reinforce Islamic values like honesty, responsibility, and the love of knowledge when designed with strong value orientation. In conclusion, the integration of multimedia into SKI teaching is not only a strategy to improve comprehension and engagement but also a medium to cultivate Islamic character and values, provided that its development is carefully adapted to students' learning needs.

ARTICLE HISTORY

Received 30/07/2025
Revised 25/08/2025
Accepted 29/08/2025
Published 30/08/2025

KEYWORDS

Madrasah, multimedia learning, Islamic Cultural History, SKI; literature review.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ ishlahseillariski22@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v9i2.11955>

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang mengintegrasikan dalam pembelajaran kurikulum yang terdapat di madrasah salah satunya adalah dengan menerapkan beberapa mata pelajaran berbasis keagamaan, misalnya SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) (Ahmad, 2022). Dalam ketercapaian pembelajaran yang telah diamanatkan oleh kurikulum, maka dibutuhkan metode, strategi, serta penggunaan media yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Isbianti & Andriani, 2021). Menurut studi literatur yang dilakukan memaparkan bahwa dalam kegiatan proses belajar dan mengajar yang dilakukan di kelas dibutuhkan pendekatan, metode, serta model yang bervariasi dalam pembelajaran (Djononiarjo, 2020).

Pembelajaran SKI yang terdapat di beberapa madrasah memaparkan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan monoton, dengan menerapkan kegiatan menghafal dan praktik mencatat saja (Rasyid, 2020). Pembelajaran seperti itu, tentu meningkatkan kepasifan peserta didik serta adanya rasa kebosanan. Selain itu, fakta di lapangan memaparkan bahwa peserta didik juga mengalami kesulitan belajar yang ditandai dengan kurangnya keaktifan serta motivasi belajar peserta didik (Rochmawati, 2023). Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan peranan multimedia dalam kegiatan pembelajaran (Marjuni & Harun, 2020). Multimedia dapat memberikan jawaban terkait dengan permasalahan peserta didik yang diakibatkan oleh minimnya keaktifan serta kurangnya motivasi belajar siswa. Melalui peranan multimedia kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan menjadi

menyenangkan dan menarik perhatian. Penggunaan dari multimedia sendiri bisa dalam beberapa unsur, seperti video, gambar, animasi, dan lain sebagainya (Dwiqi et al., [2020](#)).

Tinjauan literatur pada penelitian ini dapat ditinjau dari beberapa aspek, seperti banyak materi multimedia sejarah Islam masih bersifat generik atau global. Belum banyak pengembangan multimedia yang menyajikan materi sejarah Islam secara lokal dan relevan dengan konteks budaya Indonesia, padahal konteks ini penting dalam meningkatkan keterlibatan dan relevansi pembelajaran. Selain itu, celah dalam penelitian ini juga dapat ditinjau dari pendekatan pembelajaran SKI yang masih dominan verbal dan teks. Proses pembelajaran SKI di banyak sekolah masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks, yang terbukti kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar siswa. Belum ada banyak upaya sistematis yang menggabungkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan ini. Literatur selanjutnya dapat ditinjau melalui minimnya media pembelajaran interaktif pada pembelajaran SKI. Sebagian besar penelitian dan pengembangan multimedia interaktif lebih banyak difokuskan pada pelajaran umum seperti Matematika, IPA, atau Bahasa. Belum banyak penelitian yang secara khusus menargetkan pengembangan multimedia interaktif untuk Sejarah Kebudayaan Islam, terutama yang menyesuaikan dengan kurikulum madrasah atau sekolah Islam.

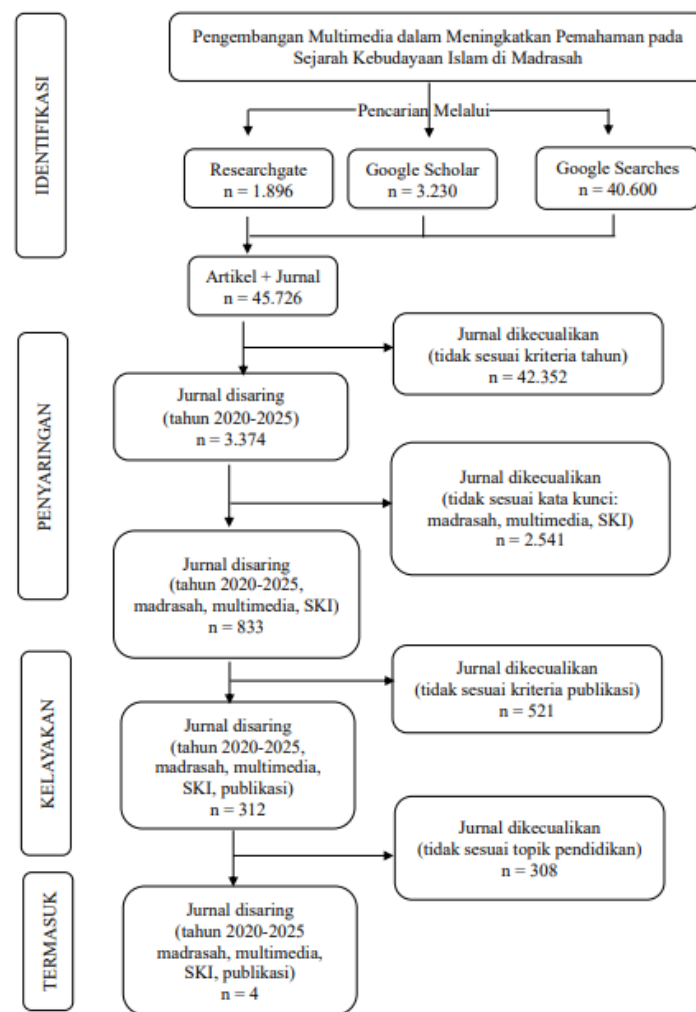
Penelitian terdahulu oleh Rohman ([2020](#)) memaparkan bahwa dalam penggunaan multimedia interaktif memberikan hasil peningkatan belajar yang efektif pada peserta didik. Sebelum media disebarluaskan atau digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari uji oleh ahli bahasa ialah 85% (sangat layak), ahli media 92% (sangat layak), dan ahli materi 85% (sangat layak). Pada mapel (mata pelajaran) Sejarah Kebudayaan Islam penggunaan dari media memberikan dampak yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Pengembangan dari multimedia tersebut dilakukan dengan bantuan *articulate storyline*, sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan, aktif, kreatif, dan interaktif.

Kebaharuan atau *novelty* penelitian ini ialah dapat memberikan kontribusi baru berupa *literature review* sistematis yang secara khusus mengkaji penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI. Hal ini masih sangat jarang ditemukan dalam kajian akademik, karena kebanyakan *literature review* masih bersifat umum atau fokus pada mata pelajaran lain. Studi ini menyajikan kebaruan dalam bentuk identifikasi *research gap* secara eksplisit yang belum dipetakan oleh studi individual. Dengan merangkum berbagai sumber, penelitian ini mengungkap area-area yang masih minim dikaji, seperti efektivitas multimedia berbasis lokal, atau keterlibatan siswa dalam media interaktif untuk SKI. Penelitian ini menjadi jembatan antara dua bidang yang sering terpisah: teknologi pendidikan dan studi keislaman, khususnya SKI. *Literature review* ini mengintegrasikan pendekatan interdisipliner yang jarang ditemukan dalam ulasan pustaka sebelumnya.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai literatur, ditemukan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Tujuan dari penulisan jurnal ialah menganalisis pengembangan multimedia untuk pemahaman SKI di madrasah yang ditinjau dari kajian literatur. Batasan dalam penulisan ialah didasarkan pada kajian *literature review* saja berdasarkan beberapa sumber yang relevan serta kredibel.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah bersumber dari penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang mengandalkan penggunaan kalimat, paragraf, ataupun kata dalam mendeskripsikan hasil dari penelitian yang dilakukan (Sugiyono, [2019](#)). Pendekatan yang digunakan ialah *literature review*. Berikut adalah kegiatan *literature review* yang dilakukan untuk mendukung hasil temuan penelitian yang didapatkan, yaitu:



Gambar 1. Diagram Alir PRISMA
Sumber: (Jeremy & Pangalo, 2020)

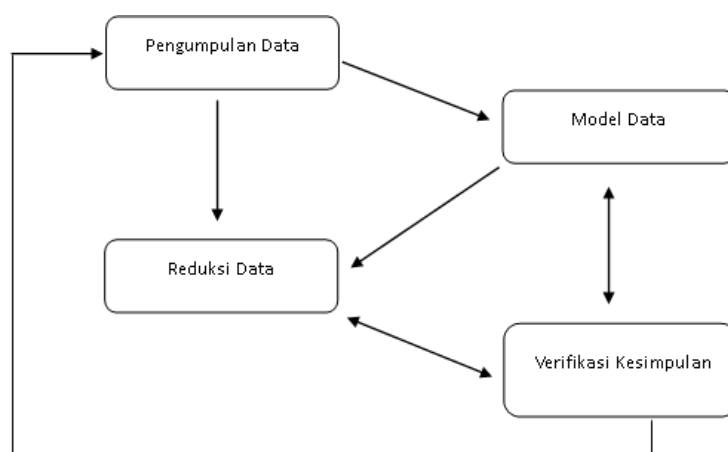
Gambar 1 di atas memaparkan terkait dengan diagram alir PRISMA dalam menentukan sumber dari data *literature review* berdasarkan dari perumusan judul. Sumber yang digunakan didasarkan pada ResearchGate, Google Scholar, dan Google Search. Adapun jumlah dari pengumpulan data penelitian yang diperoleh dari web tersebut didapatkan 45.726. Selanjutnya ditinjau dari kriteria eksklusi pada penelitian ini mencakup beberapa aspek, di antaranya mencakup (1) tahun terbit, penggunaan dari literatur yang digunakan bersumber lebih dari 10 tahun terakhir; (2) penggunaan kata kunci, kata kunci yang harus dituliskan pada artikel atau jurnal yang akan dikaji harus tidak memuat kata kunci madrasah, multimedia, dan SKI; (3) jenis publikasi, media publikasi yang digunakan harus bersumber dari artikel populer, blog, opini, berita, atau dokumen yang tidak melalui proses *peer-review*; (4) topik tidak relevan, literatur yang hanya membahas multimedia secara umum tanpa keterkaitan dengan pembelajaran, atau yang tidak mencantumkan aspek Sejarah Kebudayaan Islam atau pendidikan Islam; (5) tidak tersedia *full text*, Literatur yang hanya tersedia dalam bentuk abstrak tanpa akses isi lengkapnya.

Selanjutnya kriteria inklusi pada penelitian ini yaitu berdasarkan (1) tahun terbit, penggunaan dari literatur yang digunakan bersumber dari 10 tahun terakhir yaitu berkisar dari 2015 hingga 2025; (2) penggunaan kata kunci, kata kunci yang harus dituliskan pada artikel atau jurnal yang akan dikaji harus memuat kata kunci minimal madrasah, multimedia, dan SKI (3) jenis publikasi, media publikasi yang digunakan harus bersumber dari situs-situs terpercaya atau laporan penelitian yang dipublikasikan secara resmi, seperti artikel jurnal ilmiah, skripsi, dan lain sebagainya; (4) topik

relevan, topik yang diangkat pada kajian ini membahas terkait topik pendidikan yang mencakup pengaruh media terhadap pemahaman atau hasil belajar siswa, teknologi pendidikan dalam konteks pendidikan agama Islam, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan pengembangan media atau multimedia dalam pembelajaran.

Berdasarkan kriteria eksklusi dan inklusi yang dipaparkan tersebut maka dapat disimpulkan dari total artikel dan jurnal pada penelitian yang diperoleh berjumlah 45.726 yang terdiri dari ResearchGate didapatkan 1.896, Google Scholar didapatkan 3.230, serta Google Search didapatkan 40.600. Dari data tersebut kemudian disaring berdasarkan kriteria tahun. Data yang tidak memenuhi kriteria tahun berjumlah 42.352 sehingga didapatkan 3.374. Kemudian data dilanjutkan penyaringan yang didasarkan pada kata kunci. Kata kunci yang diperoleh 2.541, sehingga didapatkan data yang tersaring adalah 833. Selanjutnya dilakukan pengecualian terhadap kriteria publikasi sejumlah 521, sehingga data yang tersaring sebanyak 312. Terakhir dilakukan pengecualian terhadap topik yang tidak relevan yang diperoleh sebanyak 308 data, sehingga total akhir dari data yang akan di-review pada penelitian ini sebanyak 4 artikel.

Teknik analisis data dilakukan saat seluruh data terkumpul, sehingga akan ditemukan terkait hasil penelitian yang disajikan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Teknik Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah **Tabel 1** yang memaparkan terkait hasil temuan penelitian yang didasarkan pada kajian kepustakaan, yaitu:

Tabel 1. Hasil Analisis

No.	Judul	Penulis	Tujuan	Hasil Analisis
1	"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah"	(Rohman, 2020)	Memberikan hasil analisis terkait dengan penggunaan multimedia <i>articulate storyline</i> melalui proses pengembangan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.	Penggunaan media dalam pembelajaran mampu memberikan kemudahan baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Multimedia sendiri diartikan sebagai gabungan dari dua atau lebih media pembelajaran. Hasil penelitian Rohman (2020) memaparkan bahwa dalam penggunaan multimedia interaktif memberikan hasil peningkatan belajar yang efektif pada peserta didik. Sebelum media disebarluaskan atau digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari uji oleh ahli bahasa ialah 85% (sangat layak), ahli media 92% (sangat layak), dan ahli materi 85% (sangat layak). Pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam penggunaan dari media memberikan dampak

No.	Judul	Penulis	Tujuan	Hasil Analisis
				yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Pengembangan dari multimedia tersebut dilakukan dengan bantuan <i>articulate storyline</i> , sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan, aktif, kreatif, dan interaktif.
2	“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Magetan”	(Aisy & Bachri, 2020)	Memberikan hasil analisis terkait dengan perolehan hasil belajar pada materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang di implementasikan di madrasah.	Multimedia pembelajaran mampu memberikan dampak terkait dengan peningkatan interaksi siswa dengan guru serta mampu membangkitkan motivasi peserta didik. Pengembangan dari multimedia sendiri juga sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Hasil dari uji pengembangan dilakukan terhadap kelompok kecil yang memperoleh persentase 89% maupun kelompok besar dengan persentase 90%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI mampu memberikan kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan langsung peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, melalui penggunaan multimedia juga akan menekan angka miskonsepsi pada peserta didik.
3	“CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah”	(Nurdin et al., 2020)	Memberikan hasil gambaran terkait dengan penggunaan media pembelajaran SKI berbasis CD interaktif sebagai salah satu multimedia pembelajaran pada instansi madrasah.	Multimedia sebagai salah satu perangkat lunak mengalami berbagai macam bentuk perkembangan dari aspek kompleksitas, bahasa, ukuran, penggunaan, dan lain sebagainya. Salah satu manfaat dari penggunaan multimedia ialah bisa dimanfaatkan dalam bentuk pendidikan dan pengajaran. Selain itu, dalam proses pengemasannya, multimedia sendiri bisa dikemas dalam bentuk CD yang dikenal dengan CD interaktif. Penggunaan CD interaktif sebagai salah satu media pembelajaran SKI mampu memberikan kontribusi dalam bentuk interaktivitas, <i>content</i> , animasi, serta visualisasi yang menarik. Berdasarkan hal tersebut secara tidak langsung akan menghimbau peserta didik untuk menikmati proses pembelajaran. Hasil dari penelitian memaparkan bahwa pemahaman siswa pada materi SKI meningkat dengan menggunakan multimedia pembelajaran.
4	“Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Menggunakan Multimedia Autoplay di Kelas XI Madrasah Aliyah Kota Samarinda”	(Rumainur & Razak, 2020)	Memiliki tujuan dalam memberikan hasil analisis terkait dengan efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI yang dilaksanakan di instansi madrasah.	Salah satu strategi dalam pencapaian tujuan pembelajaran ialah dengan menggunakan media ataupun multimedia, sehingga proses transfer ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat berjalan efektif. Hasil belajar SKI peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan multimedia <i>autoplay</i> . Penggunaan multimedia <i>autoplay</i> tersebut juga mampu memberikan keaktifan serta siswa juga bersifat interaktif. Jika dibandingkan dengan metode konvensional (ceramah), penggunaan multimedia memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan. Gambar, video, serta animasi bisa didesain sedemikian rupa dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Selain itu, menurut hasil penelitian juga memaparkan bahwa untuk menjawab kesulitan serta permasalahan dalam pembelajaran, sebagai seorang pendidik dapat menggunakan multimedia pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan agama Islam di madrasah. Tujuan pembelajaran SKI di madrasah, sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Agama No. 912, meliputi pengembangan kesadaran akan ajaran Islam, keterampilan analisis kritis terhadap fakta sejarah, dan apresiasi terhadap peninggalan sejarah

Islam (Indarsiah, [2020](#)). Proses pendidikan mengharapkan manusia dapat menjalankan kewajibannya sebagai khalifah di muka bumi (Muhartini et al., [2023](#)). Penggunaan media dalam pembelajaran mampu memberikan kemudahan baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Multimedia sendiri diartikan sebagai gabungan dari dua atau lebih media pembelajaran. Hasil penelitian Rohman ([2020](#)) memaparkan bahwa dalam penggunaan multimedia interaktif memberikan hasil peningkatan belajar yang efektif pada peserta didik. Sebelum media disebarluaskan atau digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari uji oleh ahli bahasa ialah 85% (sangat layak), ahli media 92% (sangat layak), dan ahli materi 85% (sangat layak). Pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam penggunaan dari media memberikan dampak yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Pengembangan dari multimedia tersebut dilakukan dengan bantuan *articulate storyline*, sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan, aktif, kreatif, dan interaktif (Rohman, [2020](#)).

Multimedia dapat memberikan jawaban terkait dengan permasalahan peserta didik yang diakibatkan oleh minimnya keaktifan serta kurangnya motivasi belajar siswa. Melalui peranan multimedia kegiatan pembelajaran yang dilakukan akan menjadi menyenangkan dan menarik perhatian. Penggunaan dari multimedia sendiri bisa dalam beberapa unsur, seperti video, gambar, animasi, dan lain sebagainya (Dwiqi et al., [2020](#)). Multimedia pembelajaran mampu memberikan dampak terkait dengan peningkatan interaksi siswa dengan guru serta mampu membangkitkan motivasi peserta didik. Pengembangan dari multimedia sendiri juga sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Hasil dari uji pengembangan dilakukan terhadap kelompok kecil yang memperoleh persentase 89% maupun kelompok besar dengan persentase 90%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI mampu memberikan kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan langsung peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, melalui penggunaan multimedia juga akan menekan angka miskonsepsi pada peserta didik (Aisy & Bachri, [2020](#)).

Berikut adalah **Gambar 3** yang memaparkan contoh dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI, yaitu:



Gambar 3. Contoh Penggunaan Multimedia
Sumber: (Aisy & Bachri, [2020](#))

Multimedia sebagai salah satu perangkat lunak mengalami berbagai macam bentuk perkembangan dari aspek kompleksitas, bahasa, ukuran, penggunaan, dan lain sebagainya. Salah satu manfaat dari penggunaan multimedia ialah bisa dimanfaatkan dalam bentuk pendidikan dan pengajaran. Selain itu, dalam proses pengemasannya, multimedia sendiri bisa dikemas dalam bentuk CD yang dikenal dengan CD interaktif. Penggunaan CD interaktif sebagai salah satu media pembelajaran SKI mampu memberikan kontribusi dalam bentuk interaktivitas, *content*, animasi, serta visualisasi yang menarik. Berdasarkan hal tersebut secara tidak langsung akan menghimbau peserta didik untuk menikmati proses pembelajaran. Hasil dari penelitian memaparkan bahwa pemahaman siswa pada materi SKI meningkat dengan menggunakan multimedia pembelajaran (Nurdin et al., [2020](#)).

Salah satu strategi dalam pencapaian tujuan pembelajaran ialah dengan menggunakan media ataupun multimedia, sehingga proses transfer ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat berjalan efektif. Hasil belajar SKI peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan multimedia *autoplay*. Penggunaan multimedia *autoplay* tersebut juga mampu memberikan keaktifan serta siswa juga bersifat interaktif. Jika dibandingkan dengan metode konvensional (ceramah), penggunaan multimedia memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan. Gambar, video, serta animasi bisa didesain sedemikian rupa dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Selain itu, menurut hasil penelitian juga memaparkan bahwa untuk menjawab kesulitan serta permasalahan dalam pembelajaran, sebagai seorang pendidik dapat menggunakan multimedia pembelajaran (Rumainur & Razak, [2020](#)).

Melalui analisis terhadap 4 jurnal yang dipaparkan di atas, dapat dilakukan analisis terkait dengan persamaan yang ditinjau dari:

- 1) Tema Umum. Semua jurnal fokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menggunakan multimedia sebagai alat bantu.
- 2) Tujuan. Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar atau pemahaman siswa, baik secara kognitif maupun minat belajar, melalui media pembelajaran interaktif.
- 3) Hasil Penelitian. Semua penelitian menyimpulkan bahwa media multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar atau pemahaman siswa terhadap materi SKI.

Selanjutnya ditinjau dari perbedaan dari kajian empat jurnal yang dipaparkan di atas tersebut mencakup:

- 1) Jenjang pendidikan. Terdapat variasi yaitu dari jenjang Madrasah Ibtidaiyah (jurnal 1 & 3), dan jenjang Madrasah Aliyah (jurnal 2 & 4).
- 2) Media/tools. Masing-masing menggunakan *tools* berbeda: *Articulate Storyline*, CD Interaktif, Multimedia *Autoplay*.
- 3) Fokus penelitian. Jurnal 1 dan 2 fokus pada pengembangan media; jurnal 4 fokus pada uji efektivitas; jurnal 3 pada pengenalan awal SKI.
- 4) Teknologi yang digunakan. Sebagian berbasis aplikasi modern (*Articulate Storyline*), lainnya lebih konvensional (CD/*Autoplay*).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI sejalan dengan prinsip-prinsip teori kognitif, konstruktivis, serta memperkuat pendekatan kontekstual dalam pendidikan Islam. Dengan demikian, multimedia bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga media pedagogis strategis yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil temuan memiliki keterkaitan dengan teori kognitivisme di mana multimedia mendukung struktur kognitif siswa melalui visualisasi dan representasi informasi yang konkret. Materi sejarah yang awalnya bersifat verbal atau abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena divisualisasikan dengan animasi, gambar, dan narasi. Teori ini menekankan pentingnya *scaffolding* dan *advance organizer* yang dapat difasilitasi oleh multimedia.

Selain itu, hasil temuan pada penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan teori konstruktivisme. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui eksplorasi. Siswa tidak hanya menerima informasi pasif, tapi juga aktif dalam proses pembelajaran, misalnya melalui kuis interaktif atau simulasi sejarah. Sejalan dengan zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana media dapat menjadi alat bantu belajar sesuai level pemahaman siswa. Kemudian menurut tinjauan mempunyai keterkaitan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual. Multimedia memungkinkan pembelajaran sejarah Islam disajikan dalam konteks nyata dan relevan dengan kehidupan siswa. Misalnya, materi tentang perkembangan Islam

di Nusantara dikaitkan dengan kondisi masyarakat sekitar siswa. Membantu siswa mengaitkan antara teori dengan pengalaman, yang membuat belajar lebih bermakna.

Penggunaan multimedia dalam pendidikan Islam membuka peluang besar untuk menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Namun, agar teknologi ini berdampak positif secara utuh, pendidik perlu memastikan bahwa konten multimedia tetap berlandaskan pada nilai-nilai Islam, disajikan dengan pendekatan pedagogis yang bijak, dan mampu membentuk pemahaman sekaligus karakter islami peserta didik. Berikut adalah penjabaran dari implikasi penggunaan multimedia dalam konteks pendidikan Islam, yaitu:

1) Implikasi pedagogis

Multimedia memungkinkan pendekatan *student-centered*, di mana siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri dan interaktif, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterlibatan aktif dalam proses belajar. Banyak konsep dalam pendidikan Islam, seperti sejarah peradaban Islam atau akidah, sulit dipahami jika hanya melalui teks. Multimedia (audio, visual, animasi) membantu menjembatani abstraksi konsep ke bentuk nyata dan menarik.

2) Implikasi psikologis

Materi pendidikan Islam yang dikemas dengan visualisasi menarik dan suara yang hidup dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, terutama bagi pelajaran seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang cenderung naratif. Media audiovisual dapat menghadirkan pengalaman spiritual atau emosional, misalnya dengan menyajikan kisah teladan Nabi atau sejarah Islam yang menyentuh, yang memperkuat nilai-nilai keislaman secara afektif.

3) Implikasi terhadap nilai dan karakter keislaman

Penggunaan multimedia dalam pendidikan Islam juga dapat diarahkan untuk menanamkan karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan cinta ilmu, jika konten dirancang dengan muatan nilai yang kuat.

SIMPULAN

Pada mapel Sejarah Kebudayaan Islam penggunaan media memberikan dampak yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Multimedia pembelajaran mampu memberikan dampak terkait dengan peningkatan interaksi siswa dengan guru serta mampu membangkitkan motivasi peserta didik. Pengembangan dari multimedia sendiri juga sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Secara teoritis, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki landasan kuat dalam berbagai teori pembelajaran modern, terutama teori kognitivisme, konstruktivisme, dan multimedia *learning theory*. Multimedia terbukti mampu membantu proses kognitif siswa dalam memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan naratif, dengan menyajikan informasi melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi. Secara praktis, hasil telaah menunjukkan bahwa pengembangan dan penggunaan multimedia dalam pembelajaran SKI telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman, minat, dan hasil belajar siswa, baik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah maupun Madrasah Aliyah. Media seperti *articulate storyline*, CD interaktif, dan multimedia *autoplay* dinilai efektif, menarik, dan sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran sejarah.

Saran ditujukan kepada guru ataupun mahasiswa jurusan pendidikan untuk menggunakan multimedia dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dan transfer ilmu pengetahuan menjadi lebih efektif. Direkomendasikan pula kepada peneliti selanjutnya dalam melaksanakan penelitian ini dengan menambahkan beberapa penelitian kuantitatif dengan fokus membandingkan

hasil tinjauan literatur penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi, minat, ataupun hasil belajar dari peserta didik. Sebab, pada penelitian ini memiliki keterbatasan berbasis kajian literatur saja.

REFERENSI

- Ahmad, A. (2022). Pengembangan Karakter Sopan Santun Peserta Didik: Studi Kasus Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 278–296. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).8753](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).8753)
- Aisy, H. R., & Bachri, B. S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Magetan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(4), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/59099>
- Diyati, H., & Muhyadi, M. (2019). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pengembangan Budaya Sekolah di SDN Kwayuhan, Kecamatan Minggir, Sleman. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.21831/amp.v2i1.2407>
- Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksara*, 5(1), 39–46. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Indarsiah. (2020). *Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas XI Madrasah Aliyah Muhammadiyah 6 Kotanopan Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal*. IAIN Padangsidimpuan.
- Isbianti, P., & Andriani, D. E. (2021). Pelaksanaan Supervisi Akademik oleh Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri di Klaten Jawa Tengah. *Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen dan Kepemimpinan Pendidikan*, 3(1), 75–85. <https://doi.org/10.21831/jump.v3i1.39020>
- Jeremy, T., & Pangalo. (2020). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kepatuhan Minum Obat Pada Pasien Hipertensi: Studi Literatur Sebagai Evidence Based Promosi Kesehatan. *Journal Promosi Kesehatan*, 1(1), 1–6.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2020). Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194–204. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Muhartini, M., Hitami, M., & Yusuf, K. (2023). Mengajar dan Guru dalam Perspektif Al-Quran. *Jurnal Literasiologi*, 9(2), 1–20. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i2.461>
- Nurdin, Noviana, Munar, & Taufiq. (2020). CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 1(2), 129–141. <https://doi.org/10.29103/tts.vii2.3251>
- Rasyid, A. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 13–25. <https://doi.org/10.56488/scolae.viii.8>
- Rochmawati, M. P. A. N. (2023). *Faktor - Faktor Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Mujtahidin Mlarak Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Rohman, S. N. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rumainur, R., & Razak, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Menggunakan Multimedia Autoplay di Kelas XI Madrasah Aliyah Kota Samarinda. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.1857>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.