

# Pemanfaatan Media Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah

Ghina Auliya Dewi<sup>1</sup>, Putri Alya Lestari<sup>2</sup> dan Devinia Nur Latifah<sup>3</sup>

Email: [ghinaaulia708@gmail.com](mailto:ghinaaulia708@gmail.com)<sup>1</sup> [lestariputrialya6@gmail.com](mailto:lestariputrialya6@gmail.com)<sup>2</sup> [devi714nia@gmail.com](mailto:devi714nia@gmail.com)<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Latifah Mubarakiyah

Dosen Pengampu: Moh. Yusuf Saepuloh Jamal, S.Pd. I., M. Ag.

**ABSTRACT:** *This study aims to describe the use of interactive media—such as puzzles, quizzes, and educational videos—in enhancing student engagement in Islamic Cultural History (SKI) lessons at an elementary madrasah. This study employs a qualitative, descriptive approach. Data collection techniques included observation, in-depth interviews with SKI teachers, and documentation. Data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions.*

*The results of the study indicate that the use of interactive media helps increase student engagement in SKI learning. This is evident from the increased enthusiasm of students, their participation in question-and-answer sessions, and their involvement in group activities. Additionally, interactive media creates a more engaging and interactive learning environment.*

*Supporting factors for the use of this media include the appeal of the learning media and the provision of rewards by teachers. Meanwhile, inhibiting factors include limitations in technological resources and differences in student characteristics.*

*This study indicates that interactive media can be used as an effective learning strategy to increase student engagement in SKI learning at Madrasah Ibtidaiyah.*

**Keywords:** *interactive media, student engagement, SKI, learning, Madrasah Ibtidaiyah*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media interaktif berupa puzzle, kuis, dan video pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru SKI, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa, partisipasi dalam tanya jawab, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok. Selain itu, media interaktif juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Faktor pendukung pemanfaatan media ini adalah daya tarik media pembelajaran serta pemberian reward oleh guru. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan sarana teknologi dan perbedaan karakteristik siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata kunci:** media interaktif, keaktifan siswa, SKI, pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah

## I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman keagamaan sekaligus identitas kultural siswa sejak dini. Materi SKI banyak memuat tokoh, peristiwa, dan urutan sejarah yang cukup kompleks, sehingga menuntut siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga



memahami alur ceritanya secara runtut (Anjani & Birsyada, 2026). Namun, karakteristik materi seperti ini sering menjadi tantangan, terutama ketika pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat.

Di era digital saat ini, pembelajaran tidak lagi cukup hanya mengandalkan metode konvensional. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Media seperti game edukasi, kuis, dan video pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan serta membantu siswa memahami materi sejarah yang bersifat abstrak. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI (Lutfiyah et al., 2025). Selain itu, penggunaan media visual seperti flipbook atau video juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sejarah (Anjani & Birsyada, 2026). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media inovatif dalam pembelajaran. Lutfiyah, Soraya, dan Kurjum (2025) menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran SKI melalui aplikasi tertentu dapat meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian lain oleh Anjani dan Birsyada (2026) juga menunjukkan bahwa media digital seperti flipbook mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian Susdamayanti, Gunansyah, dan Puspita (2026) menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan sesuai karakter siswa dalam pembelajaran sosial-humaniora.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus membahas pemanfaatan media interaktif sederhana seperti puzzle, kuis, dan video pembelajaran dalam konteks SKI di Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas. Selain itu, kajian yang menghubungkan penggunaan media tersebut dengan peningkatan keaktifan siswa secara langsung juga belum banyak dilakukan. Padahal, keaktifan siswa seperti bertanya, menjawab,

berdiskusi, dan bekerja sama merupakan salah satu indikator penting dalam pembelajaran yang efektif.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media interaktif berupa puzzle, kuis, dan video pembelajaran dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengumpulan data langsung dari lapangan melalui observasi dan wawancara dengan guru, sehingga menggambarkan kondisi nyata di kelas.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjelaskan jenis media yang digunakan, tetapi juga bagaimana media tersebut diterapkan dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap keaktifan siswa dari perspektif guru sebagai pelaksana pembelajaran.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memahami kondisi atau situasi yang terjadi di lapangan dari perspektif partisipan secara menyeluruh (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji proses pembelajaran yang terjadi secara alami tanpa melakukan manipulasi variabel.

Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk memperoleh gambaran yang mendalam mengenai bagaimana media interaktif digunakan dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap keaktifan siswa.

### Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Ikhlas Mandiri. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran SKI, khususnya di kelas V.

Subjek penelitian adalah satu orang guru mata pelajaran SKI kelas V. Guru tersebut dipilih karena terlibat langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media interaktif di kelas. Pemilihan subjek ini dilakukan secara purposive sampling agar informasi yang

diperoleh benar-benar relevan dan mendalam terkait fokus penelitian.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan secara non-partisipan di kelas V saat pembelajaran SKI berlangsung. Peneliti mengamati secara langsung penggunaan media interaktif seperti puzzle, kuis, dan video pembelajaran, serta melihat bagaimana respons dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru SKI kelas V melalui teknik semi-terstruktur. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai penggunaan media interaktif, alasan pemilihan media, proses pelaksanaan pembelajaran, serta dampaknya terhadap keaktifan siswa.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian, berupa Foto kegiatan pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan di kelas.



Gambar 2. Media Pembelajaran Interaktif



Gambar 3. Suasana Pembelajaran



Gambar 3. Foto Bersama Narasumber

### III. HASIL DAN DISKUSI

Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru SKI di MIS Ikhlas Mandiri, diketahui bahwa media interaktif telah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk kegiatan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Penggunaan media tersebut tidak hanya dilakukan sesekali, tetapi sudah menjadi bagian dari strategi pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi SKI yang banyak memuat peristiwa sejarah, tokoh, dan urutan kejadian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap media yang digunakan memberikan pengaruh yang berbeda dalam mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang digunakan adalah puzzle pembelajaran. Puzzle tersebut dirancang sesuai dengan materi SKI yang sedang dipelajari, misalnya mengenai urutan peristiwa penting dalam sejarah Islam atau masa kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Dalam kegiatan ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun potongan-potongan informasi menjadi urutan yang benar. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya membaca informasi yang tersedia, tetapi juga berdiskusi, bertukar pendapat, dan menganalisis hubungan antarperistiwa. Guru menjelaskan bahwa penggunaan puzzle membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi dibandingkan ketika mereka hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa dituntut untuk menemukan dan menyusun sendiri informasi yang diperoleh sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dapat dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian Lutfiyah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa unsur permainan dan kerja sama dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka mengingat materi sejarah dengan lebih baik.

Media interaktif lainnya yang digunakan adalah kuis pembelajaran. Kuis dilaksanakan dengan berbagai cara sederhana, baik menggunakan media digital maupun media konvensional yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Guru memanfaatkan kuis tidak hanya pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi, tetapi juga pada awal atau di tengah pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan menjaga fokus mereka terhadap materi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kegiatan kuis mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Melalui kuis, siswa terdorong untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, siswa yang biasanya pasif terlihat lebih berani untuk berpartisipasi karena suasana yang tercipta lebih santai dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anjani dan Birsyada (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memberikan umpan balik secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran SKI, kuis tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

Selain puzzle dan kuis, guru juga memanfaatkan video pembelajaran sebagai media pendukung. Video yang digunakan berupa animasi maupun tayangan singkat yang berkaitan dengan materi sejarah Islam. Penggunaan video membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai peristiwa, tokoh, maupun kondisi yang dibahas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan perhatian yang lebih besar ketika video diputar dibandingkan saat hanya mendengarkan penjelasan secara lisan. Guru menjelaskan bahwa setelah menonton video, siswa cenderung lebih mudah memahami materi dan lebih aktif mengajukan pertanyaan. Pertanyaan yang muncul juga tidak hanya berkaitan dengan fakta sejarah, tetapi mulai mengarah pada pemahaman terhadap latar belakang dan konteks suatu peristiwa. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Mayer (2009) yang menjelaskan bahwa kombinasi antara unsur visual dan verbal dapat membantu siswa memproses informasi dengan lebih efektif.

### Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran SKI setelah Penggunaan Media Interaktif

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran SKI menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam berbagai aspek. Peningkatan tersebut terlihat tidak hanya pada keterlibatan siswa secara fisik selama pembelajaran, tetapi juga pada partisipasi mereka dalam kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Salah satu perubahan yang terlihat adalah meningkatnya antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran. Sebelum penggunaan media interaktif, sebagian siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Namun setelah media interaktif diterapkan, siswa tampak lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka lebih cepat merespons instruksi guru, aktif mengikuti kegiatan kelompok, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari. Dalam kegiatan tanya jawab, jumlah siswa yang berpartisipasi juga mengalami peningkatan. Pertanyaan yang diajukan siswa tidak hanya berkaitan dengan fakta-fakta dasar, tetapi mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih mendalam terhadap materi sejarah yang dipelajari.

Peningkatan keaktifan juga terlihat dalam kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok. Penggunaan media seperti puzzle dan kuis mendorong seluruh anggota kelompok untuk terlibat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan pendapat dan berkontribusi terhadap hasil kerja kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi antarsiswa menjadi lebih intens dibandingkan sebelumnya. Mereka saling berdiskusi, bertukar informasi, serta membantu teman yang mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat mendukung terciptanya pembelajaran kolaboratif yang lebih efektif.

Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keberanian mengemukakan pendapat dan menyampaikan pemahaman mereka terhadap materi. Guru mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban maupun pertanyaan selama pembelajaran



berlangsung. Bahkan beberapa siswa mulai berani memberikan tanggapan terhadap jawaban teman atau menghubungkan materi yang dipelajari dengan informasi lain yang mereka ketahui. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir lebih aktif dan kritis selama proses pembelajaran.

#### Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran SKI

Berdasarkan hasil penelitian, keberhasilan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran SKI di MIS Ikhlas Mandiri dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Salah satu faktor yang paling menonjol adalah penggunaan media yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Media yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran terbukti lebih mudah dipahami oleh siswa serta mampu menarik perhatian mereka selama proses belajar berlangsung. Puzzle, kuis, dan video pembelajaran yang digunakan guru memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah yang biasa digunakan.

Selain itu, peran guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media interaktif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru secara aktif memberikan arahan, motivasi, serta apresiasi kepada siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk apresiasi yang diberikan, seperti pujian dan penghargaan sederhana, terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Faktor pendukung lainnya adalah adanya dukungan dari pihak sekolah terhadap penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran yang inovatif. Meskipun sarana yang tersedia masih terbatas, pihak sekolah memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran sehingga proses inovasi pembelajaran dapat terus dilakukan.

Di samping faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaan media interaktif. Salah satu kendala yang paling sering ditemui adalah

keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Ketersediaan perangkat digital dan akses internet yang belum sepenuhnya memadai menjadi hambatan dalam penggunaan media berbasis teknologi secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan guru harus menyesuaikan jenis media yang digunakan dengan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Selain keterbatasan sarana, karakteristik siswa yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran. Setiap siswa memiliki minat, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda. Sebagian siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan yang bersifat kompetitif seperti kuis, sedangkan siswa lainnya lebih nyaman mengikuti kegiatan yang bersifat kolaboratif seperti puzzle kelompok. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan mengombinasikan berbagai media agar dapat mengakomodasi kebutuhan belajar seluruh siswa.

Kendala lain yang dihadapi adalah waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan media pembelajaran. Guru perlu meluangkan waktu tambahan untuk merancang, membuat, dan menyesuaikan media dengan materi yang akan diajarkan. Proses tersebut memerlukan persiapan yang cukup matang sehingga terkadang menjadi tantangan tersendiri di tengah berbagai tugas administrasi yang harus diselesaikan oleh guru.

#### Analisis Pengaruh Media Interaktif terhadap Keaktifan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran SKI. Penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran meningkat. Ketika siswa tertarik dengan kegiatan yang dilakukan, mereka cenderung lebih fokus dan lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran.

Media interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui berbagai kegiatan yang melibatkan pemikiran dan partisipasi langsung. Pada saat menyusun puzzle, mengikuti kuis, maupun mengamati video pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses memahami dan mengolah informasi yang diperoleh. Keterlibatan tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih baik

sekaligus meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Selain itu, penggunaan media interaktif mendorong terjadinya interaksi yang lebih intens antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru. Melalui kegiatan kelompok dan diskusi yang muncul selama pembelajaran, siswa belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan teman, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Interaksi tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Keaktifan siswa juga didukung oleh adanya umpan balik yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kuis maupun diskusi kelas, siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Umpan balik yang diberikan guru membantu siswa memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka secara langsung. Kondisi ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan mendorong siswa untuk terus berpartisipasi secara aktif.

Implikasi Praktis bagi Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. Guru disarankan untuk memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penggunaan media sederhana seperti puzzle, kartu pembelajaran, maupun kuis dapat menjadi langkah awal yang mudah diterapkan tanpa memerlukan fasilitas teknologi yang kompleks.

Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Dukungan tersebut dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran SKI maupun mata pelajaran lainnya. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas atau menggunakan pendekatan yang berbeda untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengaruh media interaktif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif berupa puzzle, kuis, dan video pembelajaran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah MIS Ikhlas Mandiri mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa terlihat dari meningkatnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, keberanian dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Media pembelajaran yang digunakan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran.

Faktor pendukung dalam penggunaan media interaktif ini meliputi daya tarik media yang digunakan serta pemberian reward dan apresiasi oleh guru. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan adalah keterbatasan sarana teknologi di sekolah serta perbedaan karakteristik siswa dalam merespons pembelajaran.

Secara keseluruhan, media interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak MIS Ikhlas Mandiri yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang telah bersedia menjadi narasumber serta memberikan informasi dan pengalaman yang



Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembelajarannya, **Moh. Yusuf Saepuloh Jamal, S.Pd.I., M.Ag.**, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan penelitian ini. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada keluarga dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan lancar.

#### DAFTAR PUSTAKA

Anjani, F. N., & Birsyada, M. I. (2026). Design and implementation of a digital flipbook learning module on youth pledge to enhance class XI students' learning motivation at SMKN 1 Kasihan. *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 15(1).

<https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v15i1.6052>

Ardianti, R., & Amalia, N. (2022). Pengembangan media puzzle digital berbasis Android pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 120–134.

<https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17245>

Dewi, P. S., & Septiani, I. (2023). Pemanfaatan video pembelajaran animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 245–254.

<https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.58921>

Fadilah, R., & Hidayat, M. T. (2023). Gamifikasi dalam pendidikan: Strategi meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1789–1800.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.5120>

Hasanah, U., & Priyanto, D. (2024). Analisis keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 456–467.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6213>

Lutfiyah, S. K., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Learning transformation of history and Islamic culture (SKI): Application of Baamboozle gamification with 4D model. *Intiqad Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*.

<https://doi.org/10.30596/23932>

Maulana, I., & Sari, D. P. (2023). Kendala guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Azkiya*, 8(1), 55–70.

<https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v8i1.5234>

Susdamayanti, R., Gunansyah, G., & Puspita, A. M. I. (2026). Analisis implementasi pendekatan diferensiasi berbasis budaya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar: Studi literatur integratif. *Didaktika Jurnal Kependidikan*.

<https://doi.org/10.58230/27454312.3295>