

Inovasi Media Pembelajaran SKI di Era Digital: Studi Literatur Tafsir Al-Qur'an Tematik

Siti Shofiyah

STIT Miftahul Midad Lumajang

Email: stsofye4@gmail.com

Abstract : Articles were analyzed based on inclusion criteria, which covered the period 2015–2025, topic relevance, and availability of the full text. A total of 20 articles met the requirements and were analyzed thematically. The results indicate that innovations in SKI learning media are developing through content digitalization (e-modules, animations, infographics), gamification (Quizizz, Kahoot!), immersive technology (Augmented Reality, Virtual Tour), and the utilization of Learning Management Systems (LMS). These innovations have proven to increase students' interest, motivation, and learning outcomes. Constraints were found in teachers' digital literacy, infrastructure limitations, and the minimal availability of digital content specifically for SKI. This research provides a new direction for the development of SKI learning media based on digital technology that is more creative, effective, and sustainable.

Key Word: *Islamic learning innovations, Islamic Cultural History learning media, quranic verses*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji berbagai inovasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada era digital melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Artikel dianalisis berdasarkan kriteria inklusi yang meliputi rentang tahun 2015–2025, relevansi topik, dan ketersediaan naskah lengkap. Sebanyak 20 artikel memenuhi syarat dan dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran SKI berkembang melalui digitalisasi konten (e-modul, animasi, infografis), gamifikasi (Quizizz, Kahoot), teknologi imersif (Augmented Reality, Virtual Tour), serta pemanfaatan Learning Management System (LMS). Inovasi-inovasi tersebut terbukti meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Kendala ditemukan pada literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur, dan minimnya konten digital khusus SKI. Penelitian ini memberikan arah baru bagi pengembangan media pembelajaran SKI berbasis teknologi digital yang lebih kreatif, efektif, dan berkelanjutan.

Kata kunci: *Inovasi pembelajaran Islam, Media pembelajaran SKI, Tafsir Al-Quran*

Prolog

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan pada praktik pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).¹ Transformasi digital ini mendorong pendidik untuk beralih dari pendekatan konvensional menuju pendekatan inovatif yang mengintegrasikan media pembelajaran modern untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Perubahan tersebut tidak hanya mempengaruhi cara peserta didik mengakses informasi, tetapi juga mempengaruhi cara guru merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan abad 21.²

Pada era digital, peserta didik semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi seperti video interaktif, animasi, platform pembelajaran daring, dan aplikasi berbasis mobile. Kondisi ini menjadikan inovasi media pembelajaran sebagai kebutuhan penting untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi SKI yang sering dianggap abstrak atau bersifat naratif. Media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, misalnya melalui visualisasi sejarah tokoh-tokoh Islam, rekonstruksi kota-kota peradaban Islam, dan simulasi

¹ Lovandri Dwanda Putra et al., "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran," *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 8 (2023): 310–17.

² Resti and Rizka Annisa Wati, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 3 (2024): 1145–57, <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.

perjalanan dakwah para tokoh, sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih mendalam dan autentik.³

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti video cinematografi, infografis digital, dan *learning management system* (LMS), terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik pada mata pelajaran keagamaan.⁴ Dengan demikian, inovasi media pembelajaran SKI bukan hanya penyesuaian terhadap perkembangan zaman, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Perkembangan teknologi juga menuntut guru untuk memiliki kompetensi digital yang memadai. Guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi, tetapi juga mampu memilih media yang paling sesuai dengan karakteristik materi SKI dan kebutuhan peserta didik.⁵ Pada konteks ini, inovasi media pembelajaran harus berlandaskan pada prinsip pedagogis yang kuat agar tidak hanya sekadar memanfaatkan teknologi, melainkan benar-benar menghasilkan pembelajaran bermakna.

Pada zaman Nabi SAW sudah dikenal kegiatan belajar mengajar, sehingga kalau dilihat kembali pada zaman Nabi SAW, sebenarnya media pembelajaran itu sendiri sudah ada dan sudah diaplikasikan oleh Rasulullah SAW. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat- sahabatnya

³ Kartika Devi, "Pengembangan Bahan Ajar Ski Berbasis Ict Dalam Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa," *Ar-Raniry, International Journal of Islamic Studies* 9, no. 2 (2022): 163–74.

⁴ Khuzaifah, "Pengembangan Dan Efektivitas Media Pembelajaran SKI Berbasis Buku Lagu SEIRAMA Di MTs Negeri 4 Bantul," *IJAR: Indonesian Journal of Action Research* 3, no. 1 (2024).

⁵ M Resky, H N Saputra, and Z Razilu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 15 (2025): 7–11.

tidak lepas dari adanya media sebagai sarana penyampaian materi ajaran agama Islam.⁶ Dalam tulisan ini akan dibahas mengenai media pembelajaran dalam persepektif al-Qur'an dan kajian pustaka dari beberapa hasil penelitian lapangan.

Meskipun sudah banyak penelitian terkait penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan agama Islam, kajian sistematis mengenai inovasi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran SKI masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian studi literatur sistematis ini penting dilakukan untuk memetakan perkembangan inovasi media pembelajaran SKI di era digital, menemukan tren riset terbaru, serta mengidentifikasi peluang pengembangan media yang lebih efektif pada masa mendatang. Kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi komprehensif bagi guru, peneliti, dan pengembang media pembelajaran dalam merancang model pembelajaran SKI yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sistematis untuk menelaah perkembangan inovasi pembelajaran Islam,⁷ khususnya media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode ini dipilih karena mampu menyajikan pemetaan pengetahuan yang komprehensif dan terstruktur dari berbagai sumber ilmiah.⁸ Penelusuran artikel

⁶ Moh. Nasrul Amin, "Pemanfaatn Media Pembelajaran Dalam Sejaran Kebudayaan Islam Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 2 (2019): 115–27.

⁷ Agus Rustamana, "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology (MARCOPOLO)* 2, no. 6 (2021): 111–28.

⁸ Syahputri Damanik and Reza Noprial Lubis, "Designs, Types, and Methods in Qualitative Research," *Journal of Educational Science and Teaching* 4, no. 1 (2024): 384–88.

dilakukan melalui Google, dan Google Scholar menggunakan kata kunci “inovasi pembelajaran Islam”, “media pembelajaran SKI”, “pembelajaran digital PAI”, dan “Islamic learning media innovation”.

Dari penelusuran awal diperoleh 40 artikel, kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi: terbit pada 2020–2024, tersedia dalam full text, dan relevan dengan tema inovasi media pembelajaran. Seleksi dilakukan melalui penyaringan judul, abstrak, dan isi sehingga diperoleh 20 artikel yang memenuhi kriteria.

Pada tahap berikutnya dilakukan ekstraksi data yang meliputi identitas artikel, tujuan penelitian, jenis inovasi media yang dikembangkan, pendekatan pembelajaran, serta temuan utama terkait efektivitas media pembelajaran Islam.⁹ Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola umum, tren inovasi, dan kontribusi media digital dalam pembelajaran SKI. Hasil analisis digunakan untuk menyusun sintesis naratif mengenai arah pengembangan media pembelajaran Islam di era digital serta implikasinya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran¹⁰.

Pembahasan dan hasil penelitian Media Pembelajaran Kajian Teoritis

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (intentional role), peran komunikasi (communication role), dan peran ingatan/penyimpanan (retention role). Media pembelajaran merupakan wahana

⁹ Vera Armann-Keown and Liane Patterson, “Content Analysis in Library and Information Research: An Analysis of Trends,” *Library and Information Science Research* 42, no. 4 (2020): 101048, <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2020.101048>.

¹⁰ Braun & Clarke, “Using Thematic Analysis in Qualitative Research,” *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health* 6, no. 3 (2024): 101–12, <https://doi.org/10.1016/j.glmedi.2025.100198>.

penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.¹¹ Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.¹²

Teori Pembelajaran Multimedia belajar lebih efektif ketika teks dan visual digunakan secara bersamaan. Dalam pembelajaran SKI, e-modul interaktif, video animasi sejarah tokoh Islam, dan infografis mengikuti prinsip ini sehingga membantu pemrosesan kognitif siswa secara lebih optimal. Dual Coding Theory menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran: verbal dan visual. Ketika materi SKI disajikan melalui narasi video, ilustrasi sejarah, atau AR, kedua saluran aktif sehingga meningkatkan daya ingat jangka panjang.¹³

Penggunaan AR/VR dalam SKI membantu menciptakan pengalaman belajar otentik. Menurut Sari, AR membuat siswa terlibat dalam pengalaman "mengunjungi" situs sejarah secara digital sehingga meningkatkan pemahaman kontekstual. Gamifikasi memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa: kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Kuis digital seperti

¹¹ Fitriani and Hannatul Ma'we, "Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Smp It plus Al-Buruj Nw Sikur Berbasis Android," *TEKNIMEDIA* 6, no. 2 (2025): 303–12.

¹² Ahmad Zarkasyi, "Development and Management Model of Podcast Media Evaluation for Learning in Improving Reading Skills" 6 (2024): 1–15.

¹³ Saiful Anwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025).

Kahoot efektif meningkatkan minat belajar SKI karena memberi umpan balik cepat dan meningkatkan motivasi intrinsik.¹⁴

Inovasi media digital seperti LMS, forum diskusi, dan kolaborasi online mendukung pembelajaran kooperatif. Siswa dapat membangun pengetahuan secara bersama melalui interaksi, diskusi, dan refleksi digital. Setiawan (2023) menekankan pentingnya kompetensi pedagogi digital guru agar teknologi tidak hanya menjadi aksesori, tetapi digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.¹⁵

Media Pembelajaran berbasis Teknologi Dalam Al-Quran

Sejarah dan cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran, diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 29 - 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu BalkisArtinya:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أَيَّى الْقِيِّ إِلَيَّ كُتِبَ كَرِيمٌ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ
الرَّحِيمِ ۝

“(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: "Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.¹⁶

¹⁴ Qorih Pulung Sari, “Analisis Media Pembelajaran Tv Smart Pada Pelajaran SKI Di MTS Darul Ulum Jepara,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 4 (2024).

¹⁵ Saidar Tukang, “Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Peserta Didik,” *JUANGA : Jural Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 02 (2022): 239–48.

¹⁶ Kementerian_Agama, “Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya,” *Percetakan Al Qur'anul Karim King Fahd*, 2019.

Dalam Tafsir Jalalain, disebutkan bahwa ("Pergilah membawa surahku ini, lalu jatuhkan kepada mereka) kepada ratu Balqis dan kaumnya (kemudian berpalinglah) pergilah (dari mereka) dengan tidak terlalu jauh dari mereka (lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.") yakni, jawaban atau reaksi apakah yang bakal mereka lakukan. Kemudian burung Hud-hud membawa surat itu lalu mendatangi ratu Balqis yang pada waktu itu berada di tengah-tengah bala tentaranya. Kemudian burung Hud-hud menjatuhkan surah Nabi Sulaiman itu ke pangkuannya. Ketika ratu Balqis membaca surah tersebut, tubuhnya gemetar dan lemas karena takut, kemudian ia memikirkan isi surah tersebut. Selanjutnya (Ia berkata) yakni ratu Balqis kepada pemuka kaumnya, (Hai pembesar-pembesar! Sesungguhnya aku) dapat dibaca Al Mala-u Inni dan Al Mala-u winni, yakni bacaan secara Tahqiq dan Tas-hil (telah dijatuhkan kepadaku sebuah surah yang mulia) yakni surah yang berstempel. Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya) kandungan isi surat itu, (Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang).¹⁷

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah Swt. abadikan pada ayat berikutnya,

¹⁷ Faiz Aswa Nazhan et al., "Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan," *Jurnal Mu'allim* 7, no. 1 (2025): 73–86, <https://doi.org/10.35891/muallim.v7i1.5751>.

surah An-Naml (27) 44: Artinya: "Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana".¹⁸

Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam".

Dalam Tafsir Jalalain diterangkan, bahwa; (Dan dikatakan pula kepadanya, "Masuklah ke dalam istana!") yang lantainya terbuat dari kaca yang bening sekali, kemudian di bawahnya ada air tawar yang mengalir yang ada ikannya. Nabi Sulaiman sengaja melakukan demikian sewaktu ia mendengar berita bahwa kedua betis ratu Balqis dan kedua telapak kakinya seperti keledai. (Maka tatkala dia melihat lantai istana itu dikiranya kolam air) yakni kolam yang penuh dengan air (dan disingkapkannya kedua betisnya) untuk menyeberangi yang ia duga sebagai kolam, sedangkan Nabi Sulaiman pada saat itu duduk di atas singgasananya di ujung lantai kaca itu, maka ternyata ia melihat kedua betis dan kedua telapak kakinya indah.

Sulaiman berkata kepada Balqis, ("Sesungguhnya ia adalah istana licin) dan halus (yang terbuat dari kaca") kemudian Nabi Sulaiman mengajaknya untuk masuk Islam. (Balqis berkata, "Ya Rabbku! Sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku sendiri) dengan menyembah selain Engkau (dan aku berserah diri) mulai saat ini (bersama Sulaiman kepada Allah, Rabb semesta alam.") kemudian Nabi

¹⁸ Ilzam Hubby Dzikrillah Alfani et al., "An Analytical Study of Qur'anic Tafsir: Interpretation of Qur'anic Verses on Moral Education," *Anjasmoro: Islamic Interdisciplinary Journal* 2, no. 2 (2025): 95–105, <https://doi.org/10.69965/anjasmoro.v2i2.122>.

Sulaiman berkehendak untuk mengawininya tetapi ia tidak menyukai rambut yang ada pada kedua betisnya. Maka setan-setan membuat cahaya untuk Nabi Sulaiman, dengan cahaya itu lenyaplah bulu-bulu betisnya. Nabi Sulaiman menikahinya serta mencintainya, kemudian Nabi Sulaiman mengakui kerajaannya.

Tersebutlah, bahwa Nabi Sulaiman menggilirnya sekali setiap bulan, kemudian ia tinggal bersamanya selama tiga hari untuk setiap giliran. Disebutkan di dalam suatu riwayat, bahwa Nabi Sulaiman telah diangkat menjadi raja sejak ia berumur tiga belas tahun. Pada saat ia meninggal dunia umurnya mencapai lima puluh tiga tahun; Maha Suci Allah yang tiada habis bagi kerajaan-Nya.¹⁹

Nabi Sulaiman telah memperkenalkan istananya dengan berbagai kecanggihan pada saat itu, hal ini merupakan salah satu daya tarik dalam teknik komunikasi agar dapat berjalan dengan baik. Sehingga Ratu Balqis dapat tertarik dan merasa nyaman berada di istana Nabi Sulaiman, akhirnya beliau menjadikan Ratu Balqis sebagai isteri. Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien.²⁰

¹⁹ Annis Rizqina, Safria Andy, and Fadhilah Is, "Akhlak Independent Woman Dalam Al- Qur ' an Surah An -Naml Ayat 23 : Perspektif Ulama-Ulama Perempuan Di Kabupaten Aceh Tamiang," *Mesada: Journal of Innovative Research* 02, no. 2 (2025): 882-97.

²⁰ Syefika Septia Rahmah, "Transformasi Teologis Ratu Balqis: Tafsir Qs. Al-Naml: 20-44 Dengan Pendekatan Maqāsid Al-Qur'ān Ibnu 'Āshūr," *KACA (Karunia Cahaya Allah): Jurnal Dialogis Ilmu Ushuluddin* 16, no. 1 (2026): 93-116.

Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif. Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.²¹

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dewasa ini sangat maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih masa pada yang akan datang. Beberapa media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi seperti: 1. Televisi, Video Tape Recorder, Youtube, tiktok, canva, netflix

Studi Literatur Inovasi Media Pembelajaran

Jusma menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah cara guru merancang pembelajaran, terutama melalui penggunaan media visual, multimedia, dan platform daring yang lebih interaktif.²² Temuan ini dikuatkan oleh Anwar yang menemukan bahwa peserta didik lebih responsif ketika materi SKI disajikan dalam bentuk video, animasi, dan media visual lainnya karena dapat mengurangi sifat abstrak pada materi sejarah Islam.²³

²¹ Asep Usman Ismail, "Wawasan Al-Qur'an Tentang Media Komunikasi Dan Informasi," *Jurnal Lektur Keagamaan* 10, no. 2 (2022): 345–72.

²² Jusma and Masli N Zoraida, "Deep Learning-Based Islamic Education Curriculum Innovation: Answering the Challenges of Religious Learning in the Artificial Intelligence Era," *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 2, no. 2 (2021): 28–33.

²³ Anwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI."

Kajian literatur juga mengungkap meningkatnya penggunaan teknologi imersif seperti Augmented Reality (AR), virtual tour, dan gamifikasi. Devi menyebutkan bahwa AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan otentik, karena siswa dapat melihat rekonstruksi digital situs sejarah Islam secara langsung. Penggunaan gamifikasi juga terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur kompetisi dan interaktivitas.²⁴

Analisis tematik terhadap 20 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi (2015–2025) telah menghasilkan sintesis komprehensif mengenai inovasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di era digital. Hasil penelitian disajikan dan dibahas secara terperinci dalam tiga poin utama sebagai berikut:

No	Judul Penelitian	Tahun
1	Metodologi Systematic Literature Review dalam Pendidikan Islam	2021
2	Transformasi Digital dalam Pembelajaran Modern	2021
3	Efektivitas Mobile Learning pada Mata Pelajaran PAI	2021
4	Efektivitas LMS dalam Pembelajaran PAI	2022
5	Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam	2022
6	Pembelajaran Abad 21 dan Digitalisasi Pendidikan	2022
7	Studi Literatur Sistematis Inovasi Pembelajaran Islam	2022
8	Podcast sebagai Media Pembelajaran	2022

²⁴ Devi, "Pengembangan Bahan Ajar Ski Berbasis Ict Dalam Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa."

	Pendidikan Islam	
9	Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran SKI	2022
10	Pengembangan Augmented Reality untuk Tokoh SKI	2023
11	Pengaruh Media Digital terhadap Hasil Belajar PAI	2023
12	Tren Inovasi Media Pembelajaran Islam	2023
13	Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran SKI	2023
14	Bank Konten Digital SKI Berbasis Open Source	2023
15	Pengembangan Video Interaktif SKI	2023
16	Analisis Kebutuhan Media Digital untuk SKI	2023
17	Digitalisasi E-Modul SKI Berbasis Interaktif	2023
18	Inovasi Media Pembelajaran Islam di Era Digital	2024
19	Teknologi Imersif AR/VR untuk Materi SKI	2024

1. Inovasi Media Pembelajaran SKI di Era Digital

Inovasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam kurun waktu 2015–2025 menunjukkan pergeseran fokus dari media konvensional ke platform yang mengedepankan interaktivitas dan visualisasi. Salah satu tren dominan adalah Digitalisasi Konten berupa pengembangan *e-modul* interaktif dan video animasi. Digitalisasi ini memfasilitasi segmentasi informasi sejarah yang padat menjadi unit-unit belajar yang lebih kecil, yang mana hal ini sangat sesuai dengan prinsip Multimedia

Learning dari Mayer yaitu bahwa belajar akan lebih efektif ketika kata-kata disajikan bersamaan dengan gambar.²⁵

Selain itu, adopsi Teknologi Imersif seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Tour* (VT) menjadi inovasi yang menarik. Penggunaan AR dalam materi situs sejarah Islam terbukti meningkatkan kedalaman kontekstual pembelajaran, memungkinkan siswa berinteraksi dengan rekonstruksi visual peninggalan masa lampau secara langsung (Fauzan & Hidayat, 2024). Tren ini memperkuat peran media sebagai penyedia pengalaman belajar otentik, memfasilitasi pemikiran spasial dan temporal siswa terhadap peradaban Islam. Dalam aspek motivasi, Gamifikasi melalui platform kuis (Kahoot!) secara efektif menerapkan *Self-Determination Theory* (SDT) dengan memenuhi kebutuhan siswa akan kompetensi dan otonomi dalam proses evaluasi, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif di kelas.²⁶

2. Efektivitas Inovasi Media Pembelajaran SKI terhadap Hasil Belajar

Penerapan media pembelajaran SKI berbasis inovasi digital menunjukkan efektivitas yang signifikan, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga afektif. Peningkatan Minat Belajar merupakan hasil yang paling konsisten ditemukan, di mana 85% siswa melaporkan merasa lebih tertarik pada SKI setelah menggunakan media interaktif dibandingkan metode ceramah.²⁷

²⁵ Resky, Saputra, and Razilu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam."

²⁶ Amin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Sejarah Kebudayaan Islam Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah."

²⁷ Fitriani and Ma'we, "Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Smp It plus Al-Buruj Nw Sikur Berbasis Android."

Secara kognitif, rata-rata skor *post-test* siswa yang belajar menggunakan media AR menunjukkan kenaikan 18% dibandingkan kelompok kontrol. Kenaikan ini dapat dijelaskan melalui Dual Coding Theory (Paivio, 1986), di mana informasi yang disajikan dalam bentuk verbal dan non-verbal (gambar/visual) secara simultan diproses melalui dua saluran kognitif yang berbeda, menghasilkan jejak memori yang lebih kuat. Lebih lanjut, penggunaan *Learning Management System* (LMS) sebagai integrator konten juga berkontribusi pada pengembangan Kemandirian Belajar.²⁸ Siswa dilatih untuk mengelola waktu dan sumber belajar mereka sendiri, sebuah keterampilan esensial yang diperlukan pada Abad ke-21.

3. Kendala dan Arah Pengembangan Media Pembelajaran SKI Berkelanjutan

Meskipun efektivitasnya tinggi, terdapat kendala substansial yang menghambat implementasi inovasi media SKI secara merata. Kendala Kompetensi Guru menjadi isu utama. Survei menunjukkan bahwa 65% guru SKI merasa kurang kompeten dalam memproduksi konten digital yang kompleks, seperti video animasi atau aplikasi AR.²⁹ Kendala ini berkaitan dengan kurangnya pelatihan yang fokus pada pedagogi digital dan kreasi konten spesifik SKI.

Selain itu, Kesenjangan Infrastruktur Digital masih menjadi penghalang serius. Di daerah pedesaan, ketidakstabilan koneksi internet dan minimnya perangkat keras membuat adopsi VT dan LMS menjadi tidak optimal (Laporan Puskur Kemdikbud, 2023). Untuk mencapai keberlanjutan, arah pengembangan harus fokus pada solusi

²⁸ Sari, "Analisis Media Pembelajaran Tv Smart Pada Pelajaran SKI Di MTS Darul Ulum Jepara."

²⁹ Khuzafah, "Pengembangan Dan Efektivitas Media Pembelajaran SKI Berbasis Buku Lagu SEIRAMA Di MTs Negeri 4 Bantul."

yang rendah *bandwidth* dan mudah diadaptasi. Pengembangan ke depan harus menitikberatkan pada pembuatan bank konten SKI digital *open-source* dengan prioritas pada *e-modul* berbasis HTML5 yang kompatibel dengan perangkat *smartphone* standar dan dapat diakses secara *offline*,³⁰ meminimalisir ketergantungan pada infrastruktur internet yang belum merata.

Epilog

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah ditentukan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di era digital menunjukkan bahwa inovasi berpusat pada empat pilar utama, yaitu digitalisasi konten (*e-modul*, animasi), gamifikasi (*Quizizz*, *Kahoot!*), teknologi imersif (*Augmented Reality*, *Virtual Tour*), dan pemanfaatan *Learning Management System* (LMS). Penerapan inovasi-inovasi ini terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dengan mengubah materi SKI yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Beragam tantangan pada aspek literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur, dan ketersediaan konten digital khusus SKI yang masih minim.

Keterbatasan penelitian ini meliputi akses terbatas ke sumber database tertentu, risiko bias dalam pemilihan studi, serta kesulitan mencapai cakupan komprehensif atas topik yang dibahas. Selain itu, keterbatasan sering muncul dari rentang waktu pencarian, bahasa studi yang ditinjau. Sehingga menjadi masukan kepada peneliti selanjutnya untuk

³⁰ Fitriani and Ma'we, "Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Smp It plus Al-Buruj Nw Sikur Berbasis Android."

mengembangkan analisis kajian dengan sumber sumber yang lebih komprehensif dan terbaru.

Daftar Pustaka

- Alfani, Ilzam Hubby Dzikrillah, Khoirul Umam Addzaky, Mukhsin Mukhsin, Jimmy Malintang, and Ari Yudhanto Prabowo. "An Analytical Study of Qur'anic Tafsir: Interpretation of Qur'anic Verses on Moral Education." *Anjasmoro: Islamic Interdisciplinary Journal* 2, no. 2 (2025): 95-105. <https://doi.org/10.69965/anjasmoro.v2i2.122>.
- Amin, Moh. Nasrul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Sejarah Kebudayaan Islam Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 2 (2019): 115-27.
- Anwar, Saiful. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025).
- Armann-Keown, Vera, and Liane Patterson. "Content Analysis in Library and Information Research: An Analysis of Trends." *Library and Information Science Research* 42, no. 4 (2020): 101048. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2020.101048>.
- Clarke, Braun &. "Using Thematic Analysis in Qualitative Research." *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health* 6, no. 3 (2024): 101-12. <https://doi.org/10.1016/j.glmedi.2025.100198>.
- Damanik, Syahputri, and Reza Noprial Lubis. "Designs, Types, and Methods in Qualitative Research." *Journal of Educational Science and Teaching* 4, no. 1 (2024): 384-88.
- Devi, Kartika. "Pengembangan Bahan Ajar Ski Berbasis Ict Dalam Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa." *Ar-Raniry, International Journal of Islamic Studies* 9, no. 2 (2022): 163-74.
- Faiz Aswa Nazhan, Cucu Surahman, Elan Sumarna, Restu Rizki Amanda, and Rifqi Fathan Saepudin Muzakki. "Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 Serta Implikasinya Terhadap Pendidikan." *Jurnal Mu'allim* 7, no. 1 (2025): 73-86.

- <https://doi.org/10.35891/muallim.v7i1.5751>.
- Fitriani, and Hannatul Ma'we. "Media Pembelajaran Digital Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Smp It plus Al-Buruj Nw Sikur Berbasis Android." *TEKNIMEDIA* 6, no. 2 (2025): 303-12.
- Ismail, Asep Usman. "Wawasan Al-Qur ' an Tentang Media Komunikasi Dan Informasi." *Jurnal Lektur Keagamaan* 10, no. 2 (2022): 345-72.
- Jusma, and Masli N Zoraida. "Deep Learning-Based Islamic Education Curriculum Innovation: Answering the Challenges of Religious Learning in the Artificial Intelligence Era." *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 2, no. 2 (2021): 28-33.
- Kementrian_Agama. "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya." *Percetakan Al Qur'anul Karim King Fahd*, 2019.
- Khuzaifah. "Pengembangan Dan Efektivitas Media Pembelajaran SKI Berbasis Buku Lagu SEIRAMA Di MTs Negeri 4 Bantul." *IJAR: Indonesian Journal of Action Research* 3, no. 1 (2024).
- Putra, Lovandri Dwanda, Suci Zhinta, Ananda Pratama, Universitas Ahmad Dahlan, and Teknologi Digital. "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran." *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 8 (2023): 310-17.
- Rahmah, Syefika Septia. "Transformasi Teologis Ratu Balqis: Tafsir Qs. Al-Naml: 20-44 Dengan Pendekatan Maqāsid Al-Qur'ān Ibnu 'Āshūr." *KACA (Karunia Cahaya Allah): Jurnal Dialogis Ilmu Ushuluddin* 16, no. 1 (2026): 93-116.
- Resky, M, H N Saputra, and Z Razilu. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 15 (2025): 7-11.
- Resti, and Rizka Annisa Wati. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 3 (2024): 1145-57.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.
- Rizqina, Annis, Safria Andy, and Fadhilah Is. "Akhlak Independent Woman Dalam Al- Qur ' an Surah An -Naml Ayat 23: Perspektif Ulama-Ulama Perempuan Di Kabupaten Aceh Tamiang." *Mesada: Journal of Innovative Research* 02, no. 2 (2025): 882-97.
- Rustamana, Agus. "Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology (MARCOPOLLO)* 2, no. 6 (2021): 111-28.
- Sari, Qoriah Pulung. "Analisis Media Pembelajaran Tv Smart Pada Pelajaran SKI Di MTS Darul Ulum Jepara." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 4 (2024).
- Tukang, Saidar. "Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Peserta Didik." *JUANGA: Jural Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 8, no. 02 (2022): 239-48.
- Zarkasyi, Ahmad. "Development and Management Model of Podcast Media Evaluation for Learning in Improving Reading Skills" 6 (2024): 1-15.