

OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MATA PELAJARAN TARIKH DI SMA MUHAMMADIYAH 1 SIMO BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Ummi Kultsum¹, Edy Muslimin²

^{1,2} Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta, Indonesia

Email: kltsummi@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.781>

Sections Info

Article history:

Submitted: 20 July 2025

Final Revised: 12 August 2025

Accepted: 15 August 2025

Published: 24 September 2025

Keywords:

Interactive Media

Tarikh

Student Comprehension

Learning Motivation



ABSTRACT

The advancement of information technology has significantly influenced educational practices, including Islamic history (Tarikh) learning. Interactive learning media has emerged as a strategic alternative to enhance the quality and effectiveness of instruction, especially in simplifying complex historical content. This study aims to describe the implementation of interactive learning media in Tarikh subjects among 11th-grade students at SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali and to analyze its effectiveness in improving student comprehension and learning motivation. This research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed thematically. The findings reveal that teachers utilize various interactive media such as dynamic PowerPoint presentations, historical videos, digital quizzes, and Google Classroom. These media have been effective in increasing student participation, enhancing understanding of historical concepts, and creating an engaging and meaningful learning environment. Despite technical challenges, solutions were made possible through teacher initiatives and school infrastructure support. The results indicate that interactive learning media serves as an effective strategy to improve Tarikh learning outcomes.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran sejarah Islam (Tarikh). Media pembelajaran interaktif menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan efektivitas dan mutu pembelajaran, terutama dalam menjembatani materi kompleks agar mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali serta menganalisis efektivitasnya terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan berbagai media interaktif seperti PowerPoint dinamis, video sejarah, kuis digital, serta Google Classroom. Penggunaan media ini terbukti meningkatkan partisipasi siswa, mempermudah pemahaman konsep sejarah, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Kendala teknis masih ditemukan, namun dapat diatasi dengan inisiatif guru dan dukungan fasilitas sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Tarikh.

Kata Kunci: Media Interaktif, Tarikh, Pemahaman Siswa, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan peradaban bangsa, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalamnya, proses pembelajaran dipahami sebagai aktivitas yang kompleks dan holistik, melibatkan interaksi antara guru, peserta didik, dan lingkungan untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk senantiasa berinovasi dalam menyusun materi, strategi, dan media pembelajaran agar tercipta proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Mulyasa, 2021).

Fenomena yang kini banyak ditemui di lingkungan pendidikan, khususnya di jenjang SMA, adalah dominasi metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Metode ini sering kali mengakibatkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan sulit memahami materi, termasuk dalam mata pelajaran Tarikh. Kondisi ini juga terjadi di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali, di mana sebagian besar guru masih menggunakan pendekatan ceramah yang minim variasi media pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi Tarikh.

Dalam konteks globalisasi dan revolusi teknologi, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi menjadi keniscayaan. Media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, presentasi digital, dan aplikasi berbasis pendidikan, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep-konsep yang kompleks (Wibowo, 2023). Bahkan, kebijakan pemerintah melalui Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menekankan perlunya proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Sayangnya, implementasi media pembelajaran interaktif di banyak sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan bagi guru, dan minimnya kesadaran akan pentingnya inovasi pembelajaran (Prinanda, 2025).

Studi sebelumnya yang relevan adalah penelitian oleh (Putri, Islamiah, Andini, & Marini, 2022) dari Universitas Negeri Jakarta, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif pada jenjang sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, studi tersebut berfokus pada konteks sekolah dasar dan belum mengeksplorasi secara khusus penerapan media interaktif dalam pembelajaran sejarah Islam (Tarikh) di tingkat SMA.

Gap yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah keterbatasan pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Tarikh di tingkat SMA, khususnya di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali. Meskipun tersedia berbagai bentuk media digital, guru belum sepenuhnya optimal dalam mengintegrasikan teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengkaji sejauh mana penerapan, dampak, serta jenis media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Tarikh di sekolah tersebut.

Secara teoritik, penelitian ini merujuk pada teori konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan teknologi (Pass, 2004). Selain itu, teori multimedia oleh (Mayer, 2014) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui berbagai saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap mata pelajaran Tarikh—yang seringkali kurang mendapatkan perhatian dalam inovasi pembelajaran—serta konteks penggunaan media interaktif secara spesifik di lingkungan sekolah Islam tingkat menengah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan

strategi pembelajaran sejarah Islam yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman dan karakteristik siswa masa kini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama. *Pertama*, bagaimana bentuk penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025. *Kedua*, sejauh mana dampak penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut terhadap hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman materi maupun motivasi belajar. *Ketiga*, jenis atau bentuk media pembelajaran interaktif apa saja yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Tarikh, serta bagaimana efektivitasnya dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretif (Ardyan et al., 2023). Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali secara mendalam makna, proses, serta dinamika yang terjadi dalam konteks pembelajaran, khususnya penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Tarikh. Menurut (Sugiyono, 2013), pendekatan kualitatif bertumpu pada pandangan postpositivistik yang menekankan bahwa realitas bersifat kompleks, kontekstual, dan dibangun melalui interaksi sosial. Penelitian kualitatif juga menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, sehingga keterlibatan langsung peneliti menjadi kunci dalam memperoleh informasi yang valid dan kaya makna.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Simo, Kabupaten Boyolali. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Tarikh yang mengampu kelas XI. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa guru tersebut memiliki pengalaman dan keterlibatan langsung dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai pengalaman, strategi, dan refleksi guru dalam menerapkan media interaktif. Observasi digunakan untuk mencermati langsung pelaksanaan pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, dan media yang digunakan (Wijaya, 2020).

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, khususnya triangulasi sumber dan metode. Hal ini bertujuan untuk mengurangi bias, meningkatkan validitas data, serta memperoleh gambaran yang lebih utuh tentang fenomena yang diteliti. Sementara itu, analisis data dilakukan secara induktif dengan menggunakan tahapan analisis menurut Moleong, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Dengan proses ini, data yang diperoleh dari lapangan dianalisis secara sistematis untuk menghasilkan temuan yang mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Moleong, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Simo terbukti mampu meningkatkan dinamika serta mutu proses pembelajaran secara signifikan. Guru memanfaatkan beragam media interaktif seperti

presentasi multimedia, video edukatif, dan kuis digital untuk mendukung diskusi dan aktivitas pembelajaran. Temuan observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan media tersebut memudahkan guru dalam menjelaskan materi-materi kompleks, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep penting yang disampaikan. Respon siswa terhadap penggunaan media ini umumnya sangat positif, terlihat dari tingginya partisipasi dan interaksi selama kegiatan belajar mengajar. Meskipun demikian, terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan masalah jaringan yang masih ditemukan. Kendala tersebut diatasi melalui penyesuaian strategi oleh guru, seperti penyediaan materi offline dan penggunaan perangkat pribadi.

Proses pembelajaran di kelas berjalan secara terstruktur, dimulai dengan persiapan perangkat dan media, dilanjutkan dengan sesi pembukaan untuk memotivasi serta mengkondisikan siswa, dilanjutkan tahap inti yang berfokus pada diskusi kelompok dan presentasi materi, dan ditutup dengan kegiatan penguatan serta refleksi. Media interaktif yang digunakan meliputi laptop, proyektor, slide presentasi, video pembelajaran, serta buku ajar al-Islam terbitan Pimpinan Pusat Muhammadiyah. Tabel berikut merangkum beberapa aspek penting dari penerapan media interaktif beserta dampaknya:

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penerapan Media Interaktif

Aspek	Temuan Utama
Jenis Media	PowerPoint interaktif, video edukatif, kuis digital (Wordwall, Kahoot!)
Proses Pembelajaran	Terstruktur: persiapan perangkat, sesi pembukaan, inti (diskusi & presentasi), penutup (refleksi)
Dampak terhadap Pemahaman	Siswa lebih mudah memahami materi kompleks melalui perpaduan teks, gambar, animasi, dan audio
Keterlibatan Siswa	Partisipasi aktif selama diskusi, kuis, dan simulasi interaktif
Kendala Teknis	Keterbatasan perangkat, masalah jaringan; diatasi dengan penyesuaian metode dan penggunaan perangkat pribadi
Dampak Motivasi dan Hasil	Motivasi belajar meningkat; pengalaman belajar lebih menyenangkan dan interaktif

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan mutu pembelajaran dan pemahaman siswa, tetapi juga mendukung terciptanya proses belajar yang fleksibel dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta daya serap siswa, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Pembahasan

1. Penerapan Media Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Tarikh

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali merupakan bentuk inovasi pedagogis yang selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Guru memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, PowerPoint interaktif, serta aplikasi kuis digital seperti Wordwall dan Kahoot! dalam proses mengajar (Rizqo, Wibowo, & Abbas, 2025). Tujuannya adalah menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sejarah Islam.

Pembelajaran dirancang secara sistematis, dimulai dari penyusunan rencana pembelajaran berbasis media, pelaksanaan pembelajaran yang menekankan interaksi dua arah, hingga refleksi dan evaluasi hasil belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam eksplorasi materi menggunakan media yang tersedia (Auliyah,

Habibah, & Faelasup, 2024). Hal ini menunjukkan adanya pergeseran peran guru dari yang semula berpusat pada penyampaian materi menjadi pendamping dalam proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dan mudah memahami materi Tarikh ketika disajikan melalui media interaktif. Unsur visual, animasi, dan permainan edukatif membuat materi sejarah yang biasanya dianggap membosankan menjadi lebih menarik. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan menjawab soal. Keterlibatan aktif ini turut memperkuat pemahaman siswa terhadap konteks sejarah Islam.

Namun, proses penerapan media interaktif juga menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan sarana prasarana, seperti perangkat LCD, koneksi internet yang tidak stabil, serta kurangnya keterampilan digital pada sebagian guru, menjadi tantangan tersendiri. Meskipun demikian, guru menunjukkan kemampuan adaptif dengan menggunakan strategi alternatif, seperti media offline atau presentasi mandiri siswa, guna menjaga kontinuitas proses pembelajaran.

Secara umum, penerapan media interaktif berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya mampu memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan motivasi, kemandirian, dan keaktifan dalam belajar. Hal ini selaras dengan prinsip teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pengalaman langsung dan media yang kontekstual (Suparlan, 2019).

Di sisi lain, guru menyadari bahwa tidak semua siswa memberikan respons yang sama terhadap penggunaan media interaktif. Beberapa siswa dengan gaya belajar verbal-linguistik cenderung lebih nyaman dengan metode konvensional. Oleh karena itu, diferensiasi strategi pembelajaran tetap diperlukan agar guru mampu menjangkau seluruh kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Temuan penelitian ini mengisyaratkan pentingnya pengembangan kurikulum Tarikh yang mengintegrasikan media interaktif secara terencana dan berkelanjutan. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran yang mendorong pemahaman, apresiasi sejarah Islam, dan penanaman nilai-nilai keislaman secara kontekstual.

Lebih jauh, penerapan media pembelajaran interaktif juga menuntut peningkatan kompetensi profesional guru. Pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan dalam bidang desain pembelajaran berbasis digital perlu diintensifkan agar guru mampu menghasilkan media yang efektif, sesuai dengan karakteristik materi dan profil peserta didik. Secara empiris, penelitian ini mendukung pentingnya pemanfaatan media interaktif sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan ini terbukti tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis dalam pembelajaran Tarikh.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang inspiratif dan relevan untuk diterapkan pada konteks madrasah atau sekolah Islam lainnya. Pengalaman ini juga menjadi rujukan penting dalam merancang strategi pembelajaran sejarah Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

2. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media seperti video edukatif, presentasi multimedia, serta aplikasi kuis berbasis digital memberikan variasi dalam penyampaian materi, yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan keterlibatan siswa secara aktif. Temuan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media interaktif mampu menghidupkan suasana kelas dan menjadikan pembelajaran sejarah tidak lagi monoton.

Dari aspek **pemahaman materi**, mayoritas siswa merespons bahwa media visual dan audio-visual sangat membantu dalam menjelaskan konsep sejarah yang bersifat abstrak dan kronologis. Ketika materi sejarah disampaikan melalui animasi atau simulasi visual, siswa lebih cepat memahami dan mampu mengingat alur peristiwa dengan lebih baik. Hal ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu mempercepat proses kognitif siswa.

Selain meningkatkan pemahaman, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Siswa merasa lebih tertarik dan terlibat ketika pembelajaran disampaikan melalui media yang komunikatif dan tidak hanya bersifat satu arah seperti metode ceramah tradisional. Guru juga mencatat bahwa interaksi siswa dalam kelas menjadi lebih tinggi, dengan adanya diskusi, respon cepat terhadap pertanyaan, dan antusiasme mengikuti kuis interaktif.

Namun demikian, hasil penelitian juga mencatat adanya beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang tidak stabil di beberapa sesi pembelajaran. Beberapa siswa juga mengaku bahwa fokus belajar mereka terganggu karena terlalu sering menggunakan gawai, sehingga guru perlu menyeimbangkan antara pemanfaatan media interaktif dan metode konvensional secara selektif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif mendorong terjadinya pembelajaran kolaboratif, di mana siswa terlibat dalam kelompok kecil untuk menganalisis peristiwa sejarah dan mempresentasikan kembali dalam bentuk multimedia. Hal ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap proses belajarnya sendiri (Hakim, 2023).

Guru sebagai fasilitator juga memperoleh keuntungan, yakni dapat menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menyenangkan. Guru menyatakan bahwa penggunaan media interaktif membantu dalam mengelola waktu dan fokus pembelajaran, karena siswa lebih mudah diarahkan dan tidak cepat kehilangan konsentrasi. Meskipun demikian, guru tetap menjaga keseimbangan dengan metode diskusi, ceramah singkat, dan tanya jawab untuk memastikan materi diserap dengan benar.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar secara kualitatif. Mereka mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan esai secara runtut dan analitis, serta menunjukkan penguasaan materi dalam kegiatan presentasi kelompok. Meskipun tidak seluruh siswa mengalami lonjakan signifikan, namun tren umum menunjukkan perbaikan yang konsisten.

Untuk memaksimalkan manfaat media pembelajaran interaktif, diperlukan pelatihan rutin bagi guru dalam mengembangkan dan mengelola media secara kreatif. Selain itu, sekolah juga perlu menyediakan sarana pendukung yang memadai seperti proyektor, speaker, akses internet stabil, serta ruang kelas yang kondusif untuk pembelajaran berbasis teknologi (Yasin et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Tarikh memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap kualitas proses belajar mengajar. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga mengalami pembelajaran yang bermakna,

menyenangkan, dan kontekstual dengan dunia digital saat ini. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan pedagogis yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif perlu terus dikembangkan sebagai strategi utama dalam mendesain pembelajaran sejarah Islam yang tidak hanya informatif tetapi juga transformatif. Guru diharapkan tidak sekadar menjadi penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menginspirasi dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Tabel 2. Dampak Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Temuan
Pemahaman Materi	Siswa lebih cepat memahami alur sejarah melalui video dan visualisasi interaktif
Retensi Informasi	Informasi lebih mudah diingat karena disampaikan melalui kombinasi teks dan animasi
Motivasi Belajar	Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis media
Interaksi Kelas	Diskusi dan presentasi kelompok menjadi lebih hidup dan terarah
Suasana Pembelajaran	Kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak kaku
Kemandirian Belajar	Siswa terdorong mencari informasi tambahan secara mandiri setelah pembelajaran
Hambatan Teknis	Beberapa kendala berupa keterbatasan perangkat dan jaringan muncul di awal penerapan
Tanggapan Guru	Guru merasa terbantu dalam menjelaskan materi kompleks secara lebih efektif
Penyesuaian Metode	Media interaktif dikombinasikan dengan metode ceramah untuk menghindari kebosanan
Rekomendasi Pengembangan	Perlunya pelatihan guru dan penyediaan infrastruktur pendukung secara optimal

2. Jenis Media Interaktif dan Efektivitasnya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif dalam mengajar mata pelajaran Tarikh. Media yang digunakan meliputi presentasi PowerPoint interaktif, video sejarah Islam, aplikasi kuis berbasis digital seperti Kahoot! dan Quizizz, serta platform pembelajaran berbasis web seperti Google Classroom. Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik materi Tarikh yang bersifat naratif, kronologis, dan memerlukan pemahaman kontekstual.

Penggunaan PowerPoint interaktif terbukti sangat membantu dalam menyusun alur peristiwa sejarah secara sistematis. Guru menyusun slide yang tidak hanya berisi teks, tetapi juga menyertakan gambar tokoh sejarah, peta lokasi kejadian, dan diagram alur peristiwa. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa sejarah. Selain itu, fitur animasi dalam PowerPoint digunakan untuk menarik perhatian siswa dan menjaga fokus selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, video pembelajaran sejarah menjadi media yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konteks sosial dan budaya masa lampau. Video yang menampilkan dramatika atau narasi visual mampu membangkitkan imajinasi dan

membuat materi sejarah lebih hidup di benak siswa. Dari hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat materi disampaikan melalui media audiovisual ini.

Penggunaan kuis digital seperti Kahoot! dan Quizizz berfungsi sebagai media evaluasi formatif yang interaktif. Guru memanfaatkan kuis-kuis ini di akhir pembelajaran untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi. Respon siswa sangat positif, karena kuis ini tidak hanya menilai pemahaman tetapi juga memberikan unsur permainan yang menyenangkan (Ali, Maniboey, Megawati, Djarwo, & Listiani, 2024). Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam kelas.

Platform seperti Google Classroom juga digunakan sebagai media interaktif untuk diskusi dan pengumpulan tugas. Guru membagikan materi, tautan video, serta soal diskusi melalui platform ini. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga dilanjutkan secara daring. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran mandiri yang menjadi salah satu indikator ketercapaian tujuan pendidikan abad ke-21 (Ali, Apriyanto, Haryanti, & Hidayah, 2024).

Dari sisi efektivitas, kombinasi berbagai media interaktif tersebut secara nyata meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif. Kognitif tercermin dari meningkatnya nilai evaluasi harian dan pemahaman konsep sejarah. Sedangkan afektif terlihat dari sikap antusias, tanggung jawab, dan keingintahuan siswa terhadap materi Tarikh. Guru juga mengamati bahwa dengan adanya media interaktif, siswa lebih aktif bertanya dan menanggapi pelajaran (Sulaiman et al., 2024).

Meskipun demikian, efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dan infrastruktur pendukung. Dalam beberapa kasus, guru mengalami kendala teknis seperti proyektor yang rusak atau koneksi internet yang lambat. Namun, guru berinisiatif untuk menyediakan media cadangan seperti materi cetak atau menyederhanakan konten digital agar tetap dapat diakses dengan perangkat sederhana.

Dari observasi kelas, terlihat bahwa guru yang kreatif dalam merancang media interaktif cenderung memiliki kelas yang lebih aktif dan dinamis. Ketika media yang digunakan relevan, kontekstual, dan menarik, maka proses pembelajaran menjadi bermakna dan tidak bersifat satu arah. Hal ini mendukung teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman belajar.

Penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media interaktif bukan sebagai tujuan, tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran Tarikh tidak semata pada penguasaan fakta sejarah, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menganalisis peristiwa, serta memahami nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh sejarah Islam. Media interaktif sangat mendukung tercapainya kompetensi ini.

Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk terus mendorong dan memfasilitasi guru dalam mengembangkan keterampilan teknopedagogi, yakni kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam strategi pembelajaran. Dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat, guru dapat terus menciptakan inovasi media yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Tabel 3. Jenis Media Pembelajaran Interaktif dan Efektivitasnya dalam Pembelajaran Tarikh

Jenis Media Interaktif	Bentuk Penggunaan	Efektivitas dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran
PowerPoint Interaktif	Slide berisi teks, gambar, diagram, animasi alur sejarah	Meningkatkan pemahaman kronologi dan keterkaitan antar peristiwa

		sejarah
Video Sejarah Islam	Tayangan dokumenter, animasi peristiwa penting dalam sejarah	Membantu siswa mengimajinasikan suasana dan konteks sejarah secara visual dan emosional
Kahoot!/Quizizz	Kuis interaktif berbasis permainan (game-based learning)	Meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta evaluasi pemahaman secara menyenangkan
Google Classroom	Platform digital untuk materi, diskusi, dan tugas	Mendukung pembelajaran mandiri, akses informasi terbuka, serta penguatan literasi digital
Infografis dan Mind Mapping	Gambar visual yang menyusun materi dalam bentuk skema ringkas dan menarik	Memudahkan penguatan konsep utama dan meningkatkan daya ingat siswa
Audio Podcast	Penjelasan guru dalam format suara disertai cerita sejarah	Memberi fleksibilitas akses dan memperluas gaya belajar auditori siswa

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran. Guru secara aktif memanfaatkan berbagai bentuk media seperti PowerPoint interaktif, video sejarah, kuis digital (Kahoot!, Quizizz), serta Google Classroom, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Media tersebut mampu menjembatani materi-materi kompleks agar lebih mudah dipahami, khususnya dalam konteks sejarah Islam yang memerlukan visualisasi peristiwa dan kronologi.

Respon siswa terhadap penggunaan media interaktif sangat positif, ditandai dengan meningkatnya motivasi belajar, partisipasi dalam diskusi kelas, dan semangat dalam menyelesaikan tugas. Walaupun beberapa kendala teknis seperti akses perangkat dan jaringan masih ditemukan, upaya guru dalam mengatasinya menunjukkan bahwa keterampilan pedagogi digital berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan profesional guru, peningkatan fasilitas pendukung, serta integrasi teknologi dalam kurikulum menjadi implikasi penting untuk menjamin keberlanjutan dan efektivitas pendekatan pembelajaran interaktif ini di masa depan.

REFERENSI

- Ali, A., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Hidayah, H. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., . . . Judijanto, L. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan*

- Kuantitatif di Berbagai Bidang*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Auliyah, D. D., Habibah, S. R. N., & Faelasup, F. (2024). Analisis pengaruh rencana pelaksanaan pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (SINOVA)*, 2(3), 203-216. doi:<https://doi.org/10.71382/sinova.v2i3.150>
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*: Guepedia.
- Mayer, R. E. (2014). *Introduction to multimedia learning*.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*.
- Mulyasa, H. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*: Bumi Aksara.
- Pass, S. (2004). *Parallel paths to constructivism: Jean piaget and lev vygotsky*: IAP.
- Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 2(2), 329-353.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374. doi:<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rizqo, D. M., Wibowo, M. K. B., & Abbas, N. (2025). The effect of the use of audio visual media in aqidah akhlak subjects on the learning interest of students in class viii mts muhammadiyah tawangsari. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 524-535. doi:<https://doi.org/10.51468/jpi.v7i1.965>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., . . . Nurhayati, A. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, Implementasi dan Perkembangannya*: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Suparlan, S. J. I. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. 1(2), 79-88.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan*: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., . . . Aryanti, N. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

