

## **INOVASI PEMBELAJARAN SKI MELALUI PEMANFAATAN PLATFORM DIGITAL**

Sabrun Jamil<sup>1</sup>, Hesti Rahmawati<sup>2</sup>, Mutiara Haya Afifah<sup>3</sup>, Aulya Putri<sup>4</sup>, Yusuf Budiarto<sup>5</sup>, Ridho Agustian<sup>6</sup>.

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>PAI Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Kepulauan Riau

sabrunjamil@stiq-kepri.ac.id<sup>1</sup>, hestirahmawati2628@gmail.com<sup>2</sup>,  
afifahmutiarahaya@gmail.com<sup>3</sup>, alyaputri208@gmail.com<sup>4</sup>,  
yusufmuhammad96795@gmail.com<sup>5</sup>, ridoagustian7826@gmail.com<sup>6</sup>.

### **ABSTRACT**

*Islamic Cultural History (SKI) education plays an important role in shaping students' historical understanding, Islamic values, and character. However, SKI education still faces various problems, such as monotonous teaching methods, limited learning media, low student interest and motivation, and difficulty in understanding chronological and conceptual material. With the development of technology, the use of digital platforms has become one of the innovative solutions to improve the quality of SKI learning. This study aims to examine innovations in SKI learning through the use of digital platforms and analyze the benefits and challenges in the learning process. The research method used is library research, by reviewing various sources such as books, scientific journals, and relevant literature related to SKI learning and educational technology. The results of the study show that the use of digital platforms such as audio-visual media, social media, e-learning, educational games, and artificial intelligence-based technology can increase students' interest, motivation, and understanding of SKI material. Learning becomes more interactive, contextual, and encourages active student participation. In addition, digital platforms also help teachers deliver material more effectively and efficiently. Thus, digital platform-based SKI learning innovation can be a strategic alternative in responding to the challenges of SKI learning in the digital era, while supporting the achievement of Islamic education goals oriented towards character building and digital literacy of students.*

**Keywords:** *SKI Learning, Digital Platform, Learning Innovation.*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman historis, nilai keislaman, dan karakter peserta didik. Namun, pembelajaran SKI masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti metode pengajaran yang monoton, keterbatasan media pembelajaran, rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta kesulitan memahami materi yang bersifat kronologis dan konseptual. Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan platform digital menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji inovasi pembelajaran

SKI melalui pemanfaatan platform digital serta menganalisis manfaat dan tantangannya dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *library research*, dengan mengkaji berbagai sumber pustaka berupa buku, jurnal ilmiah, dan literatur relevan yang berkaitan dengan pembelajaran SKI dan teknologi pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform digital seperti media audio-visual, media sosial, *e-learning*, game edukatif, serta teknologi berbasis *artificial intelligence* mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, platform digital juga membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, inovasi pembelajaran SKI berbasis platform digital dapat menjadi alternatif strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran SKI di era digital, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan karakter dan literasi digital peserta didik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran SKI, Platform Digital, Inovasi Pembelajaran.

## **A. Pendahuluan**

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam Pendidikan Agama Islam yang berfungsi membangun pemahaman historis, menanamkan nilai-nilai keislaman, serta membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu memahami perjalanan peradaban Islam sejak masa Nabi Muhammad saw., Khulafaur Rasyidin, dinasti-dinasti Islam, hingga perkembangan Islam di era modern, serta mengambil hikmah dan keteladanan dari peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah tersebut. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan, monoton, dan kurang relevan dengan

kehidupan peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Permasalahan pembelajaran SKI semakin kompleks ketika dihadapkan pada karakteristik materi yang bersifat kronologis, konseptual, dan sarat dengan nama tokoh serta peristiwa sejarah. Dominasi metode ceramah, keterbatasan media pembelajaran, serta minimnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan kesulitan mengaitkan materi SKI dengan konteks kehidupan nyata. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah pola belajar peserta didik, yang kini lebih akrab dengan media visual, multimedia

interaktif, serta platform digital berbasis internet. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran agar SKI dapat disajikan secara lebih menarik, kontekstual, dan bermakna.

Pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran SKI menjadi salah satu alternatif strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Platform digital seperti media audio-visual, *e-learning*, media sosial, game edukatif, hingga teknologi berbasis *artificial intelligence* menawarkan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai kajian menunjukkan bahwa penggunaan platform digital mampu meningkatkan motivasi belajar, memperjelas pemahaman materi sejarah, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, platform digital juga membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih efektif dan efisien, sekaligus mendukung penguatan literasi digital peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada kajian inovasi pembelajaran SKI melalui pemanfaatan platform digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan bentuk-bentuk pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran SKI, menganalisis manfaat yang dihasilkan bagi peserta didik dan pendidik, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran SKI yang lebih inovatif, relevan dengan perkembangan zaman, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan karakter dan literasi digital peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *library research* (studi kepustakaan). Penelitian difokuskan pada pengkajian konsep dan temuan ilmiah yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pemanfaatan platform digital.

Sumber data diperoleh dari buku referensi, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta literatur relevan yang membahas pembelajaran SKI dan teknologi pendidikan. Pengumpulan

data dilakukan melalui studi dokumentasi, dengan menyeleksi dan mengkaji sumber-sumber yang sesuai dengan fokus penelitian.

Analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan menelaah, mengelompokkan, dan mensintesis data untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai bentuk pemanfaatan platform digital, manfaat, serta tantangan dalam pembelajaran SKI. Hasil analisis disajikan secara deskriptif-analitis sesuai kaidah penulisan ilmiah.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Konsep Dasar SKI**

Secara etimologis, sejarah berasal dari bahasa Arab *syajarah* yang berarti pohon kehidupan, yang menggambarkan asal-usul, pertumbuhan, dan kesinambungan peristiwa dari masa ke masa (Syurgawi & Yusuf, 2022). Sejarah dipahami sebagai catatan peristiwa masa lampau yang disusun secara kronologis untuk menggali makna dan nilainya. Adapun kebudayaan merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang diwariskan antargenerasi serta dalam konteks

Islam menjadi wujud pengamalan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan (Bilbina, 2024).

Islam berasal dari kata *aslama* yang bermakna selamat, damai, suci, dan berserah diri. Islam juga dipahami sebagai ajaran Allah Swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. sebagai pedoman hidup manusia dan menjadi dasar pembentukan kebudayaan serta peradaban umat Islam (Nurdin et al., 2020).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan kajian tentang peristiwa masa lalu yang berkaitan dengan perkembangan kehidupan, pemikiran, tokoh, dan peradaban umat Islam sejak masa Nabi Muhammad saw. hingga penyebarannya di berbagai wilayah dunia (Hajizah & Hidayati, 2023). Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya membahas rangkaian peristiwa sejarah, tetapi juga mengandung nilai, makna, dan pelajaran dari interaksi antara ajaran Islam dan realitas kehidupan manusia sepanjang sejarah (Susanti, 2025).

Tujuan utama pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah membantu peserta didik memahami perkembangan Islam dari berbagai aspek seperti sosial, budaya,

politik, dan peradaban. Selain itu tujuan utama pembelajaran SKI agar mengenal latar belakang peristiwa penting dan peran tokoh-tokoh Islam dalam membangun peradaban yang berlandaskan nilai tauhid. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik juga diarahkan untuk meneladani akhlak dan perjuangan para nabi, sahabat, ulama, dan tokoh Islam. Hal tersebut menyebabkan nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, keberanian, toleransi, kerja keras, dan tanggung jawab dapat tertanam dalam diri mereka. Sejalan dengan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165, mata pelajaran SKI berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter yang memotivasi siswa untuk mengenal, memahami, dan meghayati sejarah Islam. Selain itu juga membentuk sikap, watak, dan kepribadian islami yang berakhlakul karimah (Isnani, 2024).

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam peraturan Mentri Agama RI No. 2 Tahun 2008 bahwa tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mencakup pada beberapa aspek :

1. Mendorong para peserta didik agar merefleksikan sejarah

Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka, memastikan pemahaman kontekstual yang bermanfaat bagi keprbadian mereka masing-masing.

2. Memberi bekal kepada peserta didik agar membentuk kepribadiannya berdasarkan tokoh-tokoh keteladanan sehingga terbentuk kepribadian yang baik (Aslan, 2018).
3. Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadian berdasarkan tokoh-tokoh teladan, dngan tujuan membentuk kepribadian yang luhur.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini memiliki karakteristik utama yang berupa kajian peristiwa sejarah Islam secara signifikan, mulai dari masa Rasulullah ﷺ, Khulafaur Rasyidin, dinasti-dinasti Islam, hingga perkembangan Islam di Nusantara dan dunia modern. Pembelajaran SKI sangat menekankan pemahaman dan hubungan sebab-akibat dari peristiwa sejarah agar peserta didik mampu berpikir kritis dan analitis terhadap dinamika peradaban Islam.

Pembelajaran SKI menekankan terhadap pemahaman peristiwa

sejarah peradaban Islam secara sistematis. Dalam Pembelajaran SKI mengkaji perkembangan peradaban Islam, dimulai dari masa Nabi Muhammad ﷺ hingga masa modern, yakni masa sekarang.

Pembelajaran SKI tertuju pada peneladanan nilai-nilai yang baik, tokoh-tokoh Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran SKI menghubungkan masa lalu dengan kondisi era modern saat ini, sehingga para peserta didik mampu mengambil hikmah dari sejarah SKI ini.

### **Tantangan Pembelajaran SKI**

Pembelajaran SKI sebagai bagian dari PAI masih menghadapi tantangan dan kendala karena belum terintegrasi dengan mata pelajaran lain. Metode pembelajaran kurang bervariasi dan cenderung monoton, serta keterbatasan media pembelajaran di sekolah. Tidak mudah menemukan pembelajaran yang cocok untuk diintegrasikan dengan pembelajaran SKI. Pelaksanaan pembelajaran SKI masih mengalami kendala pada metode dan media yang kurang bervariasi karena dominasi ceramah dan diskusi serta keterbatasan media dan waktu guru, sehingga diperlukan kreativitas

pendidik dan dukungan sarana prasarana yang memadai agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Fauzan & Rahmadhani, 2024).

Adapun tantangan dari sisi peserta didik :

1. Minat dan motivasi rendah : Materi dianggap membosankan, monoton, dan tidak relevan dengan pengalaman hidup mereka.
2. Kesulitan memahami materi : Banyak nama, tahun, dan konsep abstrak yang membingungkan.
3. Distraksi digital : Gadget dan media sosial mengalihkan konsentrasi dari materi pelajaran.
4. Perilaku di kelas : Siswa ramai, tidak membawa alat belajar, atau melakukan kegiatan lain saat pelajaran berlangsung.

Selanjutnya tantangan dari sisi pendidik dan proses Pembelajaran :

1. Metode pengajaran monoton : Seringkali menggunakan metode ceramah dan kurang variatif, menyebabkan siswa pasif.
2. Keterbatasan media dan sarana prasarana : Kurangnya media

pembelajaran yang menarik dan memadai.

3. Keterbatasan waktu : Alokasi waktu yang terbatas untuk materi yang kompleks.
4. Profesionalitas guru : Guru membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi dan inovasi mengajar SKI.

Tantangan dari sisi sumber belajar diantaranya :

1. Kurangnya sumber belajar : Materi di buku paket atau LKS tidak lengkap, memaksa guru mencari dari internet.
2. Kualitas dan ketersediaan sumber : Akses informasi yang tidak merata dan tantangan konten digital di era digital (Khuzafiah, 2024).

Upaya perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan menghadirkan metode mengajar yang lebih beragam, aktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Di sisi lain, guru perlu terus meningkatkan profesionalitas melalui pelatihan berkelanjutan, disertai pemanfaatan teknologi serta penyediaan sarana dan prasarana sekolah yang memadai. Selain itu, penting menumbuhkan pola pikir siswa agar menyadari nilai strategis sejarah

peradaban Islam sebagai bekal pemahaman identitas dan peradaban (Bila, 2025).

### **Platform Digital**

Platform digital adalah situs atau layanan berbasis internet yang menjadi perantara bagi orang untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berinteraksi di ruang publik digital. Platform seperti Google, Facebook, atau Instagram sering mengklaim diri netral dan hanya sebagai penyedia layanan, padahal sebenarnya mereka ikut mengatur dan mengendalikan konten melalui algoritma mulai dari menentukan konten apa yang ditampilkan, diprioritaskan, hingga berpotensi viral. Platform digital tidak membuat konten sendiri, tetapi mengelola, mengkurasi, dan memonetisasi konten serta aktivitas pengguna, sekaligus mengumpulkan data untuk kepentingan bisnis dan teknologi (Sudibyo, 2022).

Platform digital adalah sarana berbasis teknologi yang memfasilitasi komunikasi, pencarian informasi, serta pengelolaan layanan pembelajaran dalam satu ekosistem terintegrasi. Dalam pembelajaran SKI, pemanfaatan Google Classroom, Google Forms, dan Google Meet

membantu guru menyampaikan materi, mengatur tugas, serta membangun interaksi pembelajaran daring secara efektif. Sementara itu, media sosial seperti Instagram, TikTok, WhatsApp, dan platform sejenis berperan sebagai ruang interaktif yang mendorong partisipasi aktif, memperluas wawasan sejarah Islam, dan menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif, kreatif, serta relevan dengan konteks kehidupan peserta didik (Dr. Lilis Suryani et al., n.d.).

Film dokumenter dan video edukasi, dapat membantu siswa memahami sejarah Islam melalui penyajian visual yang menarik. Dokumenter tentang perjalanan hidup Nabi Muhammad ﷺ atau para khalifah memberikan gambaran yang lebih hidup bagi para pelajar. Sebagaimana QS Fussilat ayat 53 menegaskan, Allah akan menunjukkan tanda-tanda-Nya baik dalam ciptaan-Nya maupun dalam diri manusia. Hal ini menegaskan pentingnya memanfaatkan media visual untuk menelusuri kebenaran sejarah.

Teknologi *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), membawa siswa langsung merasakan suasana sejarah secara nyata, seperti

"berkunjung" ke masjid Nabawi melalui pengalaman virtual. Inovasi ini selaras dengan semangat hadis yang menganjurkan umat Islam menuntut ilmu melalui segala cara yang baik (Syaifulloh & Saepudin, 2025).

Game *educaplay*, melalui platform terdepan seperti *Eduplay*, game edukasi merevolusi metode pengajaran di zaman digital modern. Konsep ini menggabungkan teknologi, ilmu psikologi bermain, dan tujuan pendidikan secara harmonis melampaui pendekatan tradisional. Game edukasi jauh dari sekadar hiburan, ia berfungsi sebagai alat interaktif yang mendorong peserta didik mengeksplorasi, memahami, dan menemukan wawasan melalui pengalaman bermain yang dirancang rapi. Pendekatan tersebut menjadikan psikologi bermain sebagai pilar kunci dalam penyampaian pengetahuan, memanfaatkan motivasi bawaan anak melalui petualangan, ujian, dan umpan balik seketika. Dengan teknologi digital, tercipta lingkungan pembelajaran dinamis yang menjadikan setiap interaksi sebagai peluang belajar yang mendalam (Anwar & Jasiah, 2025).

*Deep learning*, Sebagai salah satu divisi AI, *deep learning* memiliki

daya ungkit besar dalam menyempurnakan pembelajaran SKI. Dengan proses data skala besar dan pengenalan pola kompleks, ia dapat membentuk alat bantu interaktif, seperti rekonstruksi peristiwa sejarah Islam atau konten video yang beradaptasi dengan tingkat penguasaan siswa. Lebih lanjut, *deep learning* bisa memantau hasil belajar secara *real-time*, memberikan respons instan yang presisi, dan merekomendasikan sumber daya belajar yang dipersonalisasi. Ia pun memfasilitasi pengalaman belajar VR yang mendalam, meningkatkan keterlibatan siswa terhadap sejarah serta budaya Islam. Namun, implementasi ini bergantung pada dukungan infrastruktur teknologi, pelatihan guru yang intensif, dan penanganan data yang aman serta etis (Nurmidi et al., 2024).

### **Inovasi pembelajaran SKI**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan dengan menghadirkan berbagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Pembelajaran interaktif, berbasis

proyek, kolaboratif, dan multimedia menjadikan proses belajar lebih menarik, kontekstual, serta mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan bekerja sama. Selain itu, penerapan pembelajaran adaptif memungkinkan materi disesuaikan dengan kemampuan individu, sehingga siswa merasa tertantang secara proporsional dan tetap termotivasi untuk belajar secara optimal (Rahardja et al., 2021).

Pembelajaran digital dapat diterapkan melalui berbagai metode, salah satunya *flipped learning* yang membalik pola belajar dengan menempatkan kegiatan memahami materi di luar kelas. Sementara waktu tatap muka dimanfaatkan untuk diskusi dan pendalaman dengan dukungan teknologi seperti video pembelajaran, gim edukatif, dan konferensi daring. Metode lain adalah *blended learning*, yaitu perpaduan pembelajaran tatap muka dan daring yang memanfaatkan platform digital secara terarah sehingga peserta didik lebih kreatif, mandiri, aktif, serta bertanggung jawab dalam proses belajarnya. Selain itu, *e-learning* menghadirkan pembelajaran yang fleksibel dan inovatif, mendorong siswa beradaptasi, belajar secara

mandiri, serta meningkatkan motivasi melalui suasana belajar yang lebih menarik dan efektif (Hasriadi, 2022).

Inovasi pembelajaran SKI dapat diwujudkan melalui pemanfaatan media presentasi visual berbasis teknologi yang menampilkan alur sejarah secara runtut dengan dukungan gambar dan peta, sehingga membantu siswa memahami kronologi dan keterkaitan peristiwa secara lebih jelas. Selain itu, penggunaan model pembelajaran berbasis gambar mendorong peserta didik untuk mengamati, menafsirkan, dan mendiskusikan materi sejarah secara analitis dan kontekstual. Metode *storytelling* juga menjadi pendekatan efektif karena mampu menghidupkan peristiwa sejarah melalui narasi yang menarik, sekaligus menanamkan nilai moral dan keteladanan tokoh-tokoh sejarah Islam (Ngazizah, 2022).

Model kooperatif Jigsaw dan penerapan gamifikasi merupakan inovasi pembelajaran SKI yang mendorong siswa aktif berperan, bekerja sama, dan saling berbagi pemahaman materi sehingga keterlibatan serta hasil belajar meningkat. Melalui pembagian peran sebagai “ahli” dan penggunaan kuis

atau tantangan berbasis permainan, suasana belajar menjadi lebih menarik, komunikatif, dan memotivasi. Agar inovasi tersebut berjalan efektif, guru perlu merancang pembelajaran secara terencana, memilih metode dan media yang tepat, serta melakukan evaluasi menyeluruh yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga pembelajaran SKI tidak hanya bersifat akademis tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai Islam (Inovasi & Menengah, 2021).

## **Peran Guru dan Siswa**

### **1. Peran Guru**

Transformasi pendidikan abad ke-21 menempatkan guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang mendesain pembelajaran berpusat pada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta literasi secara holistik di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Peningkatan signifikan nilai siswa dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam mendorong literasi dan kemandirian belajar melalui pembelajaran yang student-

centered, reflektif, dan kolaboratif, di mana guru berfungsi sebagai pengarah dan pendamping dalam proses eksplorasi pengetahuan (Boentolo et al., 2024).

## 2. Peran Siswa

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital, khususnya kemunculan *Artificial Intelligence* (AI), membawa peluang besar dalam dunia pendidikan untuk mendukung gaya belajar yang beragam, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan memperluas akses informasi, namun juga menimbulkan tantangan etis, hukum, privasi, serta kekhawatiran terhadap dampaknya pada pengembangan intelektual dan peran manusia. Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu memastikan pemanfaatan AI yang bijak, sah, dan bertanggung jawab, sementara siswa diarahkan untuk tetap mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kolaboratif, serta tidak menyalahgunakan teknologi digital, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran seperti Sejarah Kebudayaan Islam yang memiliki peran penting dalam menjaga identitas dan nilai kehidupan umat Islam (Andriani et al., 2024).

## Manfaat Pembelajaran SKI Digital

Pembelajaran SKI berbasis digital membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah Islam secara lebih runtut, konkret, dan kontekstual melalui pemanfaatan media visual, multimedia, dan sumber interaktif. Penyajian materi yang menarik juga mampu meningkatkan minat, motivasi belajar, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan historis, sekaligus mendorong kemandirian belajar yang fleksibel sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Selain itu, pembelajaran digital berperan dalam penguatan nilai-nilai keteladanan Islam, peningkatan literasi digital dan religius, serta memudahkan guru dalam penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara efektif dan efisien.

## D. Kesimpulan

Pembelajaran SKI berperan penting dalam membentuk pemahaman sejarah, nilai keislaman, dan karakter peserta didik, namun masih menghadapi kendala seperti metode yang kurang variatif, keterbatasan media, serta rendahnya minat dan pemahaman siswa. Pemanfaatan platform digital seperti

media audio-visual, *e-learning*, media sosial, game edukatif, dan teknologi *artificial intelligence* menjadi solusi strategis untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik. Inovasi ini terbukti meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik, sekaligus membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran SKI berbasis platform digital perlu dilakukan secara berkelanjutan guna mendukung tujuan pendidikan Islam dan penguatan literasi digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., & Kiptiyah, S. M. (2024). Peningkatan Literasi Digital Pada Kompetensi Sosial Emosional melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interatif Berbasis Nearpod Bagi Guru Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 28–35.
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Aslan, A. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Cross-Border*, 1(1), 76–94.
- Bila, S. S. (2025). Tantangan Pengajaran Ilmu Sharf di Era Digital: Analisis dan Solusi. *Reflection: Islamic Education Journal*, 2(2), 342–349.
- Bilbina, N. A. (2024). Peran Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bagi Peningkatan Moral Peserta Didik. *Akademika*, 18(1), 33–42.
- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran guru memanfaatkan AI dalam membangun generasi unggul menuju Indonesia emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48.
- Dr. Lilis Suryani, M. P., S. D. E. H., Harlina, S. H., Dede Apriani, S. P. I., Ike Setiowati, S. P. I., Yeny, S. P., Titin Supriatin, S. P., Yeni Yuliani S., S. P., Dwi Asti, S. P. A. U. D., & Eli Maryani, S. P. A. U. D. (n.d.). *Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Deepublish.  
<https://books.google.co.id/books?id=WW0jEQAAQBAJ>
- Fauzan, M., & Rahmadhani, R. (2024). Analisis Pembelajaran SKI Di MtsS Rao-Rao : Tantangan Integrasi , Inovasi Metode , Dan Media Pembelajaran. 6, 411–418.
- Hajizah, H., & Hidayati, N. (2023). PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN DI MADRASAH ALIYAH: KONSEP, INDIKATOR, MATERI DAN EVALUASI. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2), 1205–1213.

- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Inovasi, J., & Menengah, P. (2021). *No Title*. 1(3), 233–242.
- Isnani, S. (2024). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran). *El-Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–10.
- Khuzaifah, K. (2024). Pengembangan dan Efektivitas Media Pembelajaran SKI Berbasis Buku Lagu SEIRAMA di MTs Negeri 4 Bantul. *Indonesian Journal of Action Research*, 3(1), 43–52.
- Ngazizah, D. (2022). *Implementasi storytelling pada pembelajaran daring Sejarah Kebudayaan Islam*. 11(1), 66–76.
- Nurdin, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0*, 1(2), 129–141.
- Nurmidi, M., Sohwan, S., & Muliani, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Teknologi Deep Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Ski Di Mi. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 40–46.
- Rahardja, U., Lutfiani, N., Harahap, E. P., & Wijayanti, L. (2021). ilearning: Metode pembelajaran inovatif di era education 4.0. *Technomedia J*, 4(2), 261–276.
- Sudibyo, A. (2022). *Dialektika Digital*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- <https://books.google.co.id/books?id=BcBmEAAAQBAJ>
- Susanti, W. (2025). Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *JURNAL PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 32–43.
- Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat dan Media Berbasis Digital. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, 6(1).
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2022). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Moderation| Journal of Islamic Studies Review*, 2(1), 73–84.