

Silfi Wulandari<sup>1</sup>  
Surya Aymanda  
Nababan<sup>2</sup>  
Pulung Sumantri<sup>3</sup>

## **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS DIGITAL DENGAN MATERI KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA TERHADAP SEJARAH STUDI KASUS MAN 1 MEDAN**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan, Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan, Mengetahui pemahaman tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran sejarah di MAN 1 Medan, Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan siswa terhadap materi sejarah di MAN 1 Medan. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data dan sumber data di peroleh dari informan atau narasumber, proses pembelajaran, media pembelajaran, dan dokumen seperti modul pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan tiga cara. yaitu; observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model analisis triangulasi yang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu; reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital dengan materi kerajaan islam di Indonesia di MAN 1 Medan meliputi, Di MAN 1 Medan, pemanfaatan teknologi seperti film dan video dari YouTube membantu guru menyampaikan materi sejarah secara lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran digital dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas dan dukungan sekolah, namun masih terkendala oleh koneksi internet yang tidak stabil, sehingga diperlukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan. Media digital memudahkan pemahaman sejarah, namun peran guru tetap penting sebagai pelengkap metode pembelajaran. Media digital membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Sejarah, Media, Digital

### **Abstract**

This study aims to examine the implementation of digital-based history learning media at MAN 1 Medan, to identify the supporting and inhibiting factors in the implementation of digital-based history learning media at MAN 1 Medan, to understand the perceptions and responses of teachers and students regarding the use of digital learning media in history subjects at MAN 1 Medan, and to determine the effectiveness of digital learning media in enhancing students' understanding of historical materials at MAN 1 Medan. This research uses a descriptive qualitative method with a case study approach. Data and data sources were obtained from informants, the learning process, learning media, and documents such as learning modules. Data collection techniques were carried out through three methods: observation, interviews, and documentation. Data analysis employed a triangulation model consisting of three stages: data reduction, data presentation, and verification or conclusion drawing. The results of the study indicate that the implementation of digital-based history learning media with the topic of

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara  
email: silviwulandari2019@gmail.com, surya-aymanda@gmail.com, pulungsumantri@fkip.uisu.ac.id

Islamic kingdoms in Indonesia at MAN 1 Medan includes the use of technology such as films and YouTube videos to help teachers deliver historical content in a more engaging and interactive way, thus enhancing the quality of learning. The success of digital learning is influenced by the availability of facilities and school support, although it is still hindered by unstable internet connectivity, which requires continuous evaluation and improvement. Digital media facilitates the understanding of history, yet the role of the teacher remains essential as a complement to the learning method. Digital media makes history learning more interesting and easier to understand, as well as increases student participation and enthusiasm

**Keywords:** History Learning, Media, Digital

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Di era digital ini, transformasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak agar proses pendidikan tetap relevan dengan dinamika zaman. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana mentransformasikan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran sejarah. Pelajaran sejarah kerap dianggap membosankan karena penyajiannya yang naratif dan menekankan hafalan. Pandangan ini memicu rendahnya minat siswa terhadap pelajaran sejarah di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat Madrasah Aliyah.

Pendidikan sendiri merupakan suatu proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Cahyani et al., 2023). Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Seiring dengan kebijakan Merdeka Belajar yang diusung oleh Kementerian Pendidikan, kebebasan dalam memilih cara belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi penting, termasuk dalam hal pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran digital hadir sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut (Yaumi, 2017) media merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Media digital, dalam konteks ini, mencakup berbagai bentuk seperti video, animasi, infografis, dan aplikasi interaktif yang dapat memfasilitasi proses transfer pengetahuan secara lebih efektif dan menyenangkan. Digitalisasi pendidikan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran sejarah, yang sering kali menuntut kemampuan siswa dalam memahami peristiwa masa lalu secara kronologis dan kritis.

Sejarah sebagai disiplin ilmu memiliki peran penting dalam membentuk identitas bangsa, menumbuhkan kesadaran nasional, dan memberikan pemahaman mengenai dinamika sosial budaya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih mengalami tantangan besar, terutama dalam menarik minat siswa. Banyak siswa menganggap pelajaran sejarah sebagai beban karena metode penyampaian yang monoton. Akibatnya, siswa kurang antusias, tidak fokus saat belajar, dan sulit mengaitkan materi sejarah dengan kehidupan nyata mereka. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran sejarah, salah satunya melalui integrasi media digital.

MAN 1 Medan sebagai lembaga pendidikan menengah atas yang berada di pusat kota Medan telah mengupayakan transformasi digital dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran sejarah. Sekolah ini memiliki potensi besar untuk menjadi pionir dalam penerapan media pembelajaran digital, mengingat dukungan infrastruktur serta kebijakan internal yang mengakomodasi digitalisasi pembelajaran. Namun, dalam penerapannya, masih ditemukan kendala seperti keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi, minimnya pelatihan, dan tidak stabilnya koneksi internet di lingkungan sekolah. Selain itu, belum semua guru sejarah mampu mengembangkan atau memanfaatkan media digital secara optimal dalam proses belajar mengajar.

Menurut hasil observasi dan wawancara dalam studi kasus ini, beberapa guru sejarah di MAN 1 Medan telah menggunakan video dari YouTube, presentasi interaktif, dan bahan ajar digital lainnya untuk menyampaikan materi kerajaan Islam di Indonesia. Pendekatan ini dinilai lebih mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dibanding metode ceramah semata. Penggunaan media digital juga membuka ruang partisipasi siswa yang lebih aktif, seperti diskusi kelompok berdasarkan tayangan video, pembuatan proyek multimedia sejarah, atau kuis interaktif daring. Namun, perlu dilakukan evaluasi menyeluruh mengenai efektivitas strategi ini terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Kajian teoritis yang relevan menyebutkan bahwa media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa (Wijaya & Ediyono, 2022). Lebih lanjut, media digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berbasis pengalaman visual, yang sangat cocok untuk materi sejarah yang bersifat naratif dan interpretatif. Teori konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam konteks ini, media digital menjadi alat bantu yang efektif dalam menghubungkan siswa dengan materi sejarah melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik.

Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan mendasar: sejauh mana penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar siswa di MAN 1 Medan? Penelitian ini juga ingin mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi media digital, serta bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap pendekatan pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini menyajikan data dari observasi langsung, wawancara mendalam, serta dokumentasi untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara holistik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui proses penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital di MAN 1 Medan, (2) mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya, (3) menganalisis tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah, serta (4) mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sejarah, khususnya tentang kerajaan Islam di Indonesia.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis digital. Secara praktis, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi sekolah, guru, dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, temuan dari studi ini diharapkan dapat menginspirasi sekolah lain untuk menerapkan pendekatan serupa, dengan penyesuaian terhadap konteks dan sumber daya masing-masing.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pembaharuan metode pembelajaran sejarah yang mampu menjawab tantangan rendahnya minat siswa. Sebagaimana disebutkan oleh (Sari & Prasetyo, 2024) integrasi media digital yang kreatif dan kontekstual dalam pembelajaran sejarah berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi bagaimana media digital digunakan, dampaknya terhadap pengalaman belajar siswa, serta bagaimana strategi ini dapat dioptimalisasi secara berkelanjutan.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor di atas, penelitian ini menjadi langkah awal yang strategis dalam memahami dinamika penggunaan media pembelajaran digital di sekolah menengah atas, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Hal ini juga menjadi kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi serta karakteristik generasi digital masa kini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital dalam konteks pembelajaran sejarah di MAN 1 Medan. Studi kasus dipandang relevan karena memungkinkan peneliti untuk

mengungkap proses, kendala, dan persepsi subjek secara menyeluruh berdasarkan pengalaman nyata di lapangan (Dhesita, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Medan, sebuah madrasah aliyah negeri yang terletak di Kota Medan. Lokasi ini dipilih karena sekolah ini mulai mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital secara aktif, termasuk dalam mata pelajaran sejarah. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga bulan, yakni dari bulan Februari hingga April 2025, yang mencakup tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Subjek penelitian adalah guru sejarah dan siswa kelas X yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media digital, khususnya dalam materi *Kerajaan Islam di Indonesia*. Informan dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan kriteria keterlibatan dan pengalaman mereka dalam penerapan media digital. Guru sejarah dipilih sebagai informan kunci karena merupakan pelaksana utama strategi pembelajaran, sedangkan siswa dipilih sebagai informan pendukung yang mewakili respons terhadap penggunaan media tersebut. Jumlah informan terdiri dari satu orang guru sejarah, delapan siswa, serta kepala sekolah dan staf kurikulum sebagai triangulan data.

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada proses pembelajaran di kelas, untuk melihat sejauh mana media digital digunakan dalam menyampaikan materi, bagaimana guru mengelola kelas, serta reaksi dan keterlibatan siswa. Peneliti mencatat semua kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk jenis media yang digunakan seperti video YouTube, presentasi PowerPoint, dan infografis sejarah (Sari & Prasetyo, 2024).

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur, untuk memberikan keleluasaan kepada informan dalam menyampaikan pengalaman dan pandangan mereka. Wawancara mendalam ini ditujukan kepada guru, siswa, serta pihak sekolah lainnya. Panduan wawancara mencakup pertanyaan seputar keefektifan media digital, kesiapan guru, kendala yang dihadapi, serta dampak media digital terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Teknik ini digunakan untuk menggali makna yang lebih dalam atas temuan lapangan yang diperoleh melalui observasi (Novianti et al., 2022).

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen pendukung, seperti RPP, modul digital, tangkapan layar video pembelajaran, foto kegiatan di kelas, serta arsip kebijakan sekolah mengenai pembelajaran digital. Dokumentasi ini memperkuat hasil observasi dan wawancara dengan bukti konkret dan tertulis. Dokumen yang dikaji juga mencakup profil sekolah, sejarah penggunaan media digital di MAN 1 Medan, serta evaluasi internal dari pihak sekolah terhadap penggunaan media tersebut (Ritonga & Halimah, 2023).

Proses analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dan mengeliminasi data yang tidak mendukung tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis. Verifikasi dilakukan melalui interpretasi terhadap data yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah dan mendukung tujuan penelitian secara menyeluruh (Sulistyo & Nafiáh, 2019).

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan, yakni guru, siswa, dan pihak sekolah. Sementara triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan juga proses **member check**, yaitu mengonfirmasi temuan penelitian kepada informan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar sesuai dengan kenyataan (Prasetyo, 2017).

Kehadiran peneliti dalam lapangan sangat penting dalam penelitian kualitatif ini. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara aktif melakukan pengamatan, berinteraksi dengan informan, serta merefleksikan temuan yang diperoleh. Selama di lapangan, peneliti juga mencatat dinamika yang tidak tertangkap oleh instrumen tertulis, seperti ekspresi, bahasa tubuh, dan respon spontan siswa terhadap media digital yang digunakan.

Dengan rancangan metodologis ini, penelitian diharapkan mampu menjawab rumusan masalah secara valid dan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran

sejarah yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Studi ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan strategi penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan menengah, khususnya dalam bidang studi sejarah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital di MAN 1 Medan



Gambar 1. Dokumentasi Peneliti di MAN 1 Medan

Penerapan media digital dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Medan dilakukan melalui penggunaan berbagai platform, seperti YouTube, Google Art, PowerPoint, Canva, dan sumber digital lainnya. Inisiatif ini merupakan respons terhadap kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Guru sejarah memanfaatkan media ini untuk menjelaskan materi sejarah secara visual dan interaktif, khususnya pada topik *Kerajaan Islam di Indonesia*.

Menurut Bapak Muhammad Nur Lubis, S.Pd., guru sejarah MAN 1 Medan, proses pembelajaran dimulai dengan pre-test dan pengulangan materi sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan pemutaran video sejarah dan diskusi kelas.

*“Saya menayangkan film, saya tutor anak-anak. Kalau mereka menonton secara individual, semua akan buyar dan banyak yang tidak paham. Tetapi kalau saya sajikan tontonan kemudian saya tutor, anak-anak itu bakalan mengerti dan bersemangat”* (Wawancara, 14 Februari 2025).

Proses pembelajaran juga dilengkapi dengan kegiatan post-test dan penugasan kelompok. Guru menekankan pentingnya pendampingan selama siswa menyaksikan tayangan sejarah agar pesan dari materi dapat ditangkap secara utuh. Selain itu, guru juga mengatur alur diskusi dengan mendorong siswa bertanya dan menyimpulkan materi secara bersama. Strategi ini mencerminkan pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran, yaitu siswa membangun pemahamannya sendiri dengan bimbingan guru dan pengalaman belajar langsung (Wijaya & Ediyono, 2022).

Temuan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemantik keterlibatan aktif siswa. Dengan penyajian visual yang dinamis dan kontekstual, siswa lebih mudah memahami konsep sejarah yang kompleks dan abstrak. Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan bahwa penggunaan media digital tidak hanya sekadar tayangan, tetapi terintegrasi dengan tujuan pembelajaran yang jelas.

### 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Digital

Implementasi media digital di MAN 1 Medan ditopang oleh beberapa faktor pendukung utama. Salah satunya adalah tersedianya fasilitas penunjang seperti infokus, televisi, dan jaringan Wi-Fi yang tersedia di sebagian besar ruang kelas. Selain itu, sekolah juga memberikan keleluasaan kepada siswa untuk membawa gawai pribadi yang digunakan untuk mengakses materi pembelajaran digital.

Siswa Dhafira Khairiyah menyatakan bahwa ia lebih mudah memahami materi sejarah melalui tayangan video dan penjelasan guru yang komunikatif,

*“Saya lebih suka belajar sejarah dengan menonton video. Guru juga menyampaikan dengan cara yang menyenangkan, jadi tidak membosankan”* (Wawancara, 15 Februari 2025).

Hal ini senada dengan tanggapan Raisya Syifa yang mengatakan bahwa media digital membuat pelajaran sejarah terasa lebih nyata dan tidak monoton. Namun demikian, terdapat beberapa hambatan yang mengganggu kelancaran implementasi media digital. Hambatan utama adalah kualitas jaringan internet yang tidak stabil, terutama saat kelas berlangsung. Kayla Ayudia, salah satu siswa, menyampaikan bahwa jaringan sering kali menjadi kendala dalam mengakses materi online, “Di sini jaringannya agak susah, jadi faktor penghambatnya menurut saya jaringannya” (Wawancara, 15 Februari 2025). Gangguan jaringan ini menyebabkan proses streaming video terhambat dan mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Selain kendala teknis, perbedaan minat dan tingkat adaptasi siswa terhadap teknologi juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa siswa merasa kesulitan saat harus menggunakan aplikasi tertentu karena belum terbiasa. Di sisi lain, guru juga menghadapi kendala dalam hal penguasaan media digital secara teknis dan pedagogis. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang memadai dalam merancang materi digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Guru sejarah menyebutkan bahwa penggunaan media digital juga dibatasi oleh kebijakan jam pelajaran yang lebih singkat dalam kurikulum merdeka.

*“Kendala lainnya adalah waktu yang sangat terbatas. Di kurikulum merdeka ini, pelajaran sejarah itu singkat kali waktunya”* (Wawancara, 14 Februari 2025).

Akibatnya, guru tidak dapat mengeksplorasi media digital secara maksimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penerapan media digital sangat bergantung pada sinergi antara infrastruktur, kompetensi guru, kesiapan siswa, dan dukungan kebijakan. Hal ini memperkuat temuan dari (Nisak & Rofi'ah, 2023) yang menyatakan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran akan berhasil apabila didukung oleh pelatihan berkelanjutan dan kesiapan sumber daya sekolah.

### **3. Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Minat Siswa terhadap Sejarah**

Efektivitas media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah tercermin dari perubahan sikap dan antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran. Guru sejarah menyampaikan bahwa sejak penggunaan media digital, siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, dan lebih tertarik pada materi sejarah.

*“Kalau saya rasa anak-anak itu timbul semangatnya, kan nampak dia. Mereka akan bertanya, ini kapan lagi kita mulai, yanda... saya akan menjeda di tengah film dan akan menanyakan kepada mereka, dan mereka pun akan bertanya kepada saya”* (Wawancara, 14 Februari 2025).

Media digital mampu menghilangkan kesan bahwa pelajaran sejarah membosankan dan hanya berisi hafalan. Visualisasi peristiwa sejarah melalui video, animasi, dan infografis membuat siswa lebih mudah memahami konteks waktu, tempat, dan tokoh-tokoh sejarah. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pada literasi digital, pemikiran kritis, dan keterlibatan aktif siswa (Febriani et al., 2022). Tidak hanya pemahaman, keterlibatan siswa juga meningkat melalui kegiatan presentasi kelompok, pembuatan ringkasan visual, dan diskusi kelas. Seperti disampaikan oleh Bapak Tengku Muhajirin,

*“Setiap visualisasi yang dilihat maka akan saya suruh buat kesimpulannya. Kalau individu artinya seperti hafalan, tetapi kalau dikelompokkan saya akan membuat mereka buat presentasi”* (Wawancara, 16 Februari 2025).

Aktivitas seperti ini memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan interpretasi mereka terhadap materi sejarah dan membangun kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan alat yang sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap sejarah. Namun, keberhasilan tersebut sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memfasilitasi proses belajar, serta pada kondisi lingkungan belajar yang mendukung.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Surya Aymanda Nababan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Pulung Sumantri, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Muhammad Nur Lubis, S.Pd., guru sejarah di MAN 1 Medan, serta para siswa kelas X yang telah berpartisipasi sebagai narasumber dan memberikan informasi berharga dalam mendukung kelancaran penelitian ini.

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor penelitian, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terima kasih yang berbunga-bunga.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran sejarah berbasis digital pada materi *Kerajaan Islam di Indonesia* di MAN 1 Medan, dapat disimpulkan. Media digital telah diterapkan secara aktif oleh guru sejarah, dengan menggunakan berbagai platform seperti video YouTube, presentasi PowerPoint, dan infografis sejarah. Guru tidak hanya menayangkan materi, tetapi juga memfasilitasi diskusi, penugasan kelompok, dan evaluasi untuk memastikan pemahaman siswa. Penerapan ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan pendekatan digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Kemudian terdapat berbagai faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan media digital. Faktor pendukung mencakup tersedianya fasilitas seperti infokus dan televisi, akses terhadap gawai, serta keterbukaan guru dan siswa terhadap inovasi pembelajaran. Sementara itu, hambatan yang ditemukan antara lain keterbatasan jaringan internet, perbedaan kesiapan siswa, keterbatasan waktu belajar akibat kebijakan kurikulum, serta masih perlunya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media digital.

Selain itu penggunaan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi aktif dalam kelas, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis serta kolaboratif. Media digital membantu memvisualisasikan peristiwa sejarah secara kontekstual, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi dan mendorong keterlibatan emosional mereka dalam proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dalam mata pelajaran sejarah di MAN 1 Medan memberikan dampak positif terhadap minat dan kualitas pembelajaran siswa. Untuk keberlanjutan implementasi ini, diperlukan dukungan dalam bentuk pelatihan guru, penguatan infrastruktur, serta kebijakan sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, V. R., Khakim, M. N. L., Zidah, A. A., Ibrahim, A. M. M., & Purwanto, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Komik H-Class Untuk Siswa Kelas X Sma Di Jawa Timur. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 30.
- Dhesita, S. J. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Lok-R Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 210–226.
- Febriani, M., Sunardi, S., & Pelu, M. (2022). Development of Local History Digital Book Teaching Materials At SMA 13 Jambi City. *Development*, 3(3).
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41–50. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3623>
- Novianti, Y. M., Putra, A. P., & Fauzan, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA E-POSTER DALAM PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMK YPWKS CILEGON. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 492. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8711>
- Prasetyo, A. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya di SMA Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo.

- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32.
- Sari, S., & Prasetyo, G. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 7–10. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1240>
- Sulistyo, W. D., & Nafiâh, U. (2019). *ANALISIS KEBUTUHAN DAN TANTANGAN PARADIGMA BARU PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*.
- Wijaya, T., & Ediyono, S. (2022). Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Online dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(3), 196–201.
- Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah*.