



Pemanfaatan Media Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah

Nabila Septiana^{1*}, Suhendro², Pahmi Kurniawan³, Syarifuddin⁴, Rani Oktapiani⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Sejarah, Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: nabilaseptiana219@gmail.com^{1*}, hendro120904@gmail.com², pahmikurniawan210@gmail.com³, Syarifuddin@fkip.unsri.ac.id⁴, ranioktp@fkip.unsri.ac.id⁵

*Penulis Korespondensi: nabilaseptiana219@gmail.com¹

Abstract. *This study is based on the fact that history learning in secondary schools is still dominated by a memorization-based approach, which does not fully encourage deep understanding or interest in learning among students, while the characteristics of the digital generation demand more interactive, visual, and participatory strategies. This study aims to examine the urgency of utilizing interactive media in history learning, identify relevant forms of media, and explain their implications for the quality of the learning process and outcomes. The method used is a literature study examining various recent studies on the use of interactive multimedia, digital e-books, historical videos and simulations, and educational games in history learning. The results of the study show that the use of interactive media contributes to increasing interest and motivation in learning, strengthening understanding of concepts and the chronology of events, and developing students' critical and historical thinking skills, while encouraging a shift in the role of teachers to become facilitators and innovators of learning. Therefore, its integration needs to be designed in a targeted and contextual manner to be in line with the characteristics of students and the demands of 21st-century learning.*

Keywords: *Educational Technology; Historical Thinking; History Education; Interactive Media; Secondary Schools.*

Abstrak. Penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah menengah masih didominasi pendekatan berbasis hafalan, sehingga belum sepenuhnya mendorong pemahaman mendalam maupun minat belajar siswa, sementara karakter generasi digital menuntut strategi yang lebih interaktif, visual, dan partisipatif. Kajian ini bertujuan menelaah urgensi pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sejarah, mengidentifikasi bentuk media yang relevan, serta menjelaskan implikasinya terhadap kualitas proses dan hasil belajar. Metode yang digunakan ialah studi literatur dengan menelaah berbagai penelitian terkini mengenai penggunaan multimedia interaktif, e-book digital, video dan simulasi sejarah, serta game edukatif dalam pembelajaran sejarah. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berkontribusi dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep dan kronologi peristiwa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan historis siswa, sekaligus mendorong pergeseran peran guru menjadi fasilitator dan inovator pembelajaran; oleh karena itu, integrasinya perlu dirancang secara terarah dan kontekstual agar selaras dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Media Interaktif; Pemikiran Historis; Pendidikan Sejarah; Sekolah Menengah; Teknologi Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah hingga saat ini masih sering dipraktikkan sebagai kegiatan mengingat fakta, tahun, dan nama tokoh. Pola seperti ini menjadikan sejarah terasa kaku dan kurang menyentuh pengalaman belajar siswa secara mendalam. Akibatnya, minat dan partisipasi peserta didik cenderung rendah, sementara pemahaman mereka terhadap makna dan relevansi peristiwa sejarah belum berkembang secara optimal. Pada saat yang sama, generasi pelajar masa kini tumbuh dalam budaya digital yang akrab dengan visual, interaksi cepat, dan pemanfaatan teknologi. Ketidaksinkronan antara

karakter belajar generasi digital dengan metode pembelajaran yang masih konvensional menuntut adanya pembaruan pendekatan pedagogis. Dalam konteks tersebut, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah bukan lagi sekadar pelengkap teknologi, melainkan menjadi kebutuhan strategis untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih dekat dengan realitas kehidupan, membuka ruang interaksi dua arah, serta memberikan pemahaman yang benar-benar berarti bagi peserta didik.

Sejumlah studi mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang bersifat interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian Asbah dan Firdaus (2025), misalnya, mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran digital interaktif secara nyata lebih efektif dalam memperdalam pemahaman konsep sejarah dibandingkan pendekatan ceramah konvensional. Temuan serupa dikemukakan oleh Aini dan rekan-rekan (2025) melalui pengembangan Learning Management System berbasis kearifan lokal yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran historis siswa. Sementara itu, kajian Marlyono dan Triyanto (2023) mengenai penerapan Augmented Reality dalam pembelajaran IPS mengungkap bahwa teknologi interaktif tidak hanya memperjelas materi, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir reflektif dan analitis. Penelitian lain pada jenjang sekolah menengah turut menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dan aplikasi digital dapat mendorong partisipasi aktif serta rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi sejarah (Rosyida et al., 2025; Purnawati & Sari, 2024).

Walaupun demikian, sebagian besar studi tersebut masih menitikberatkan pada efektivitas satu jenis media tertentu atau terbatas pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif. Kajian yang mengulas secara menyeluruh urgensi berbagai bentuk media interaktif mulai dari multimedia terpadu, e-book interaktif, video dan simulasi sejarah, hingga game edukatif dalam kerangka pembelajaran sejarah di sekolah menengah masih belum banyak dilakukan. Selain itu, keterkaitan antara karakteristik generasi digital, tuntutan kompetensi abad ke-21, transformasi peran guru sebagai fasilitator pembelajaran, dan penguatan keterampilan berpikir historis belum dianalisis secara terpadu. Kesenjangan inilah yang menunjukkan perlunya penelitian dengan pendekatan yang lebih komprehensif.

Bertolak dari kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan memetakan dan menganalisis secara sistematis ragam media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran sejarah, sekaligus mengkaji dampak serta implikasi pedagogisnya. Kajian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar, melainkan juga menekankan pentingnya penguasaan kronologi peristiwa, kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat, serta

penguatan berpikir kritis dan kesadaran historis peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual sekaligus rekomendasi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang pembelajaran sejarah yang selaras dengan karakter serta kebutuhan siswa di era digital. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan menelaah urgensi pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah, mengidentifikasi jenis-jenis media yang dinilai efektif, serta menjelaskan implikasinya terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran sejarah.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoretis penelitian ini bertumpu pada keterkaitan antara teori belajar, karakteristik generasi digital, dan tujuan pembelajaran sejarah. Secara konseptual, penggunaan media interaktif sejalan dengan paradigma konstruktivisme yang memandang peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembentukan dan pengembangan pengetahuan. Dalam perspektif ini, pemahaman sejarah tidak diperoleh melalui transmisi informasi satu arah, melainkan melalui proses eksplorasi, interaksi, dan refleksi. Media interaktif seperti multimedia terpadu, simulasi digital, dan game edukatif memungkinkan siswa menginterpretasikan peristiwa, menguji pemahaman, serta membangun makna secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran sejarah bergeser dari sekadar reproduksi fakta menuju proses interpretatif yang melibatkan kemampuan kognitif tingkat tinggi.

Landasan berikutnya adalah teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi teks, visual, dan audio dalam meningkatkan pemahaman. Dalam konteks sejarah yang sarat narasi panjang dan hubungan kronologis kompleks, visualisasi berupa peta interaktif, animasi, atau rekonstruksi digital membantu siswa membentuk representasi mental yang lebih jelas. Media interaktif berfungsi sebagai jembatan antara fakta historis dan pengalaman belajar yang konkret sehingga memperkuat pemahaman konseptual.

Pendekatan pembelajaran kontekstual turut memperkuat urgensi penggunaan media interaktif. Pengaitan materi sejarah dengan realitas sosial dan budaya peserta didik misalnya melalui platform digital berbasis kearifan lokal membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Selain meningkatkan keterlibatan belajar, pendekatan ini juga mendorong tumbuhnya empati historis dan kesadaran identitas kolektif.

Dalam kerangka keterampilan abad ke-21, media interaktif berkontribusi terhadap pengembangan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Pembelajaran sejarah yang didukung teknologi memberi ruang bagi siswa untuk menganalisis berbagai perspektif, mengevaluasi sumber, serta menyusun argumentasi berbasis bukti. Hal ini sejalan dengan

konsep berpikir historis yang mencakup pemahaman kronologi, sebab-akibat, perubahan dan keberlanjutan, serta interpretasi multiperspektif.

Secara empiris, berbagai penelitian mutakhir menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan kemampuan analitis siswa. Namun, sebagian besar kajian masih berfokus pada satu jenis media atau pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif. Belum banyak penelitian yang mengintegrasikan secara sistematis landasan konstruktivisme, pembelajaran multimedia, pembelajaran kontekstual, dan kerangka berpikir historis dalam satu analisis terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mensintesis berbagai perspektif teoretis tersebut untuk menjelaskan urgensi media interaktif dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah, sekaligus menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan motivasi, pemahaman konseptual, dan keterampilan berpikir historis peserta didik secara komprehensif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kepustakaan (library research). Pilihan metode tersebut didasarkan pada tujuan penelitian yang berupaya mengkaji secara mendalam urgensi serta dampak penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah melalui telaah terhadap berbagai hasil penelitian empiris yang telah dipublikasikan. Melalui studi literatur, peneliti dapat melakukan pengolahan dan pemaduan gagasan dari beragam temuan ilmiah, sehingga tersusun gambaran yang runtut dan menyeluruh mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran sejarah (Asbah & Muhammad Firdaus, 2025a), (Aliyah, 2025).

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang diterapkan berupa *systematic literature review* yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yakni:

- a. mengidentifikasi permasalahan sekaligus merumuskan fokus kajian secara jelas
- b. melakukan penelusuran serta pengumpulan sumber-sumber literatur yang relevan
- c. menyeleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan
- d. melaksanakan analisis isi (*content analysis*) terhadap data yang diperoleh, dan
- e. menyusun sintesis temuan serta menarik kesimpulan secara sistematis.

Fokus kajian diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu:

- a. Peningkatan minat dan motivasi belajar sejarah, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian mengenai optimalisasi media pembelajaran interaktif di SMA (Kultsum & Muslimin, 2025).

- b. Peningkatan pemahaman konsep dan kronologi sejarah, sebagaimana dibuktikan dalam studi pengaruh media digital interaktif terhadap pemahaman sejarah siswa (Asbah & Muhammad Firdaus, 2025a).
- c. Penguatan keterampilan berpikir kritis dan historis, yang dikaji dalam penelitian penggunaan media digital interaktif pada pembelajaran sejarah di SMA (Aliyah, 2025).

Selain itu, penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis flash dalam materi sejarah praaksara turut dijadikan rujukan untuk melihat aspek desain dan implementasi media (Kholifudin Hanif & Ginanjar, 2019), serta strategi komunikasi pembelajaran sejarah di era digital sebagai penguat konteks pedagogis (Salsabila & Muslim, 2024).

Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal nasional terindeks dan dapat diakses secara daring. Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar dan laman resmi jurnal elektronik. Kriteria inklusi dalam pemilihan artikel adalah:

- a. Artikel dipublikasikan dalam rentang tahun 2024–2025.
- b. Membahas penggunaan media interaktif, multimedia digital, atau teknologi pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah.
- c. Menyajikan data empiris mengenai dampak media terhadap motivasi, pemahaman konsep, atau keterampilan berpikir siswa.
- d. Dipublikasikan pada jurnal ilmiah dengan struktur metodologi yang jelas.

Artikel yang memenuhi kriteria tersebut kemudian dikaji secara mendalam untuk diidentifikasi variabel penelitian, metode yang digunakan, serta temuan utama yang relevan dengan fokus kajian.

Teknik Analisis Data

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Adapun langkah-langkah analisis mencakup beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Reduksi Data, yaitu memilih dan merangkum bagian penting dari setiap artikel yang relevan dengan fokus penelitian (Asbah & Muhammad Firdaus, 2025).
- b. Kategorisasi Data, dengan mengelompokkan temuan ke dalam tiga kategori utama:
 - 1) Dampak terhadap minat dan motivasi belajar
 - 2) Dampak terhadap pemahaman konsep dan kronologi sejarah
 - 3) Dampak terhadap keterampilan berpikir kritis dan historis

- c. Sintesis dan Interpretasi, yaitu membandingkan dan mengintegrasikan hasil penelitian yang berbeda untuk menemukan pola umum serta implikasi pedagogisnya terhadap praktik pembelajaran sejarah di sekolah menengah (Kholifudin Hanif & Ginanjar, 2019).

Untuk meningkatkan kredibilitas hasil kajian, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari beberapa penelitian yang memiliki desain dan konteks berbeda. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya menyajikan ringkasan temuan, tetapi juga memberikan analisis komprehensif mengenai kontribusi media interaktif dalam transformasi pembelajaran sejarah di era digital.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah

Pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah kerap dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang menuntut hafalan semata, terasa membosankan, dan jauh dari realitas kehidupan mereka. Persepsi semacam ini berdampak pada rendahnya minat, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung. Situasi tersebut menjadi tantangan serius bagi pendidik untuk menghadirkan pendekatan yang lebih kontekstual dan bermakna.

Dalam konteks ini, pemanfaatan media interaktif hadir sebagai alternatif pembaruan dalam pembelajaran sejarah. Media semacam ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat penyampai materi, melainkan sebagai sarana yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Melalui simulasi, permainan peran, eksplorasi sumber sejarah, maupun aktivitas reflektif, siswa didorong untuk berpikir kritis dan membangun pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, jarak antara konsep historis yang bersifat abstrak dan pengalaman nyata peserta didik dapat diperkecil, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup, relevan, dan bermakna.

Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah

Siswa SMP dan SMA saat ini merupakan bagian dari generasi yang sejak dini akrab dengan perangkat dan lingkungan digital. Pola belajar mereka tidak lagi bertumpu pada bacaan teks yang bersifat satu arah, melainkan lebih tertarik pada sajian yang menghadirkan unsur visual, interaksi, serta keterkaitan dengan situasi nyata. Oleh karena itu, penggunaan media digital interaktif seperti simulasi pembelajaran, kuis berbasis aplikasi, animasi, maupun multimedia terpadu menjadi selaras dengan karakter belajar generasi tersebut. Berbagai temuan kajian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah

berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Dibandingkan metode ceramah konvensional, pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis karena siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi turut terlibat dalam proses berpikir. Mereka diajak menganalisis peristiwa, menyusun alur kronologi, mengkaji sebab-akibat, hingga menarik kesimpulan secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak lagi dipahami sebagai aktivitas menghafal fakta, melainkan sebagai proses eksploratif yang menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna (Setiawan, 2026).

Di samping itu, penggunaan media interaktif dapat menjawab kebutuhan belajar siswa yang cenderung visual dan kinestetik, terutama mereka yang sulit bertahan lama dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks. Pendekatan digital semacam ini memberi ruang bagi siswa untuk tidak sekadar membaca, tetapi juga melihat, mendengar, dan berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Melalui tampilan visual yang menarik, dukungan audio-visual, serta aktivitas yang memungkinkan eksplorasi melalui perangkat digital, pembelajaran sejarah menjadi lebih selaras dengan karakter generasi yang dinamis dan cepat beradaptasi dengan teknologi. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk yang dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dengan demikian, sejarah tidak lagi terasa kaku atau jauh dari realitas, melainkan hadir sebagai pengetahuan yang dapat dipahami secara lebih kontekstual dan bermakna (Tadulako et al., 2024).

Dukungan terhadap Pembelajaran Aktif

Pendekatan pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai subjek yang berperan langsung dalam membangun pengetahuan, bukan hanya sebagai penerima informasi. Dalam kerangka ini, media interaktif membuka peluang bagi siswa untuk terlibat secara nyata dengan materi yang dipelajari. Mereka dapat menentukan alur peristiwa sejarah yang ingin ditelusuri, menjawab pertanyaan yang menuntut penalaran tingkat tinggi, melakukan simulasi kejadian masa lampau, hingga berpartisipasi dalam diskusi daring secara langsung. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan tingkat partisipasi dan rasa ingin tahu siswa. Keterlibatan tersebut mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih hidup dan menantang. Akibatnya, pembelajaran sejarah tidak lagi dipersepsikan sebagai kegiatan menghafal fakta semata, melainkan sebagai proses eksplorasi yang menghadirkan pengalaman menemukan dan memahami makna peristiwa secara lebih mendalam (Tadulako et al., 2024).

Sejumlah penelitian lain menguatkan temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang dirancang secara sistematis mampu menghasilkan

capaian belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa peran media interaktif tidak berhenti pada peningkatan minat dan antusiasme siswa, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap pendalaman pemahaman materi sejarah. Keunggulan tersebut terletak pada struktur pembelajaran yang lebih partisipatif. Media interaktif memberi ruang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan kesimpulan, serta menautkan peristiwa sejarah dengan pengalaman dan realitas yang mereka kenal. Dengan cara ini, proses belajar tidak berlangsung secara satu arah, melainkan menjadi kegiatan reflektif yang membantu siswa membangun makna atas fakta-fakta sejarah yang dipelajari (Media, 2025).

Kontribusi pada Pembelajaran Kontekstual

Pendekatan pembelajaran kontekstual dalam sejarah menekankan pentingnya mengaitkan materi akademik dengan realitas sosial peserta didik agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan. Dalam praktiknya, media interaktif berperan sebagai sarana yang mampu menghadirkan peristiwa sejarah secara lebih dinamis melalui visualisasi, simulasi, dan integrasi sumber digital sehingga siswa tidak hanya membaca fakta, tetapi juga memahami keterkaitannya dengan kehidupan masa kini. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia interaktif dalam pembelajaran sejarah secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Tadulako et al., 2024). Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif bukan sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Selain itu, efektivitas media digital interaktif juga terlihat dalam peningkatan pemahaman konseptual siswa terhadap materi sejarah. Studi eksperimen yang dilakukan oleh Jamilahtul Asbah dan kolega membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman sejarah peserta didik secara signifikan (Asbah & Firdaus, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif membantu siswa mengonstruksi hubungan sebab-akibat, menyusun kronologi peristiwa, serta mengevaluasi dampak sejarah secara lebih mendalam. Lebih lanjut, integrasi konteks lokal dalam media pembelajaran sejarah juga terbukti memperkuat relevansi materi bagi siswa. Pengembangan Learning Management System (LMS) berbasis kearifan lokal Megalitik Pasemah, misalnya, menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman sekaligus menumbuhkan kesadaran terhadap warisan budaya daerah (Aini et al., 2025). Dengan mengaitkan sejarah nasional maupun global dengan pengalaman budaya setempat, pembelajaran tidak hanya memperluas wawasan kognitif, tetapi juga menumbuhkan identitas, empati historis, serta kemampuan berpikir kritis dalam menilai peristiwa masa lalu.

Implikasi Terhadap Praktik Pembelajaran Historis

Urgensi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah tidak dapat dipahami hanya sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi, melainkan sebagai respons nyata terhadap perubahan karakter dan kebutuhan belajar peserta didik masa kini. Generasi digital menuntut pendekatan yang lebih partisipatif, dinamis, dan bermakna, sehingga pembelajaran sejarah perlu dirancang dengan strategi yang mampu mengakomodasi hal tersebut. Penerapan media interaktif mendorong terjadinya pergeseran peran guru, dari yang semula berfungsi sebagai pusat penyampaian informasi menjadi pendamping yang mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi proses eksplorasi pengetahuan oleh siswa (Setiawan, 2026).

Dalam konteks ini, guru tidak lagi mendominasi pembelajaran, melainkan menciptakan ruang dialog dan pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis serta membangun pemahaman secara mandiri. Di sisi lain, materi sejarah dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik melalui simulasi peristiwa, visualisasi tokoh, peta interaktif, maupun rekonstruksi digital yang membantu siswa membayangkan situasi masa lalu secara lebih nyata. Penyajian semacam ini berpotensi memperkuat daya ingat jangka panjang karena melibatkan unsur visual, audio, dan aktivitas kognitif secara bersamaan. Lebih jauh, media interaktif juga membuka peluang bagi meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi, pengujian gagasan, serta refleksi terhadap makna suatu peristiwa sejarah dalam kehidupan kontemporer. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman fakta, tetapi berkembang menjadi proses analisis dan penilaian yang relevan dengan realitas sosial yang mereka hadapi saat ini (Tadulako et al., 2024).

Bentuk-bentuk Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah

Multimedia Interaktif

Pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, video, serta fitur interaktif seperti kuis dan navigasi, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran sejarah, media ini membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman terhadap peristiwa maupun konsep yang bersifat abstrak, serta membuat materi masa lalu lebih mudah divisualisasikan dibandingkan metode ceramah yang hanya mengandalkan buku teks (Hanif & Ginanjar, 2025).

E-book Interaktif

E-book interaktif merupakan buku digital yang dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti suara, video, kuis, serta tautan navigasi di dalamnya, sehingga pengguna

dapat berinteraksi langsung dengan materi sejarah yang disajikan dan tidak hanya membaca secara pasif seperti pada PDF biasa. Kehadiran fitur-fitur tersebut mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik (Info, 2025).

Video Interatif dan simulasi Sejarah

Video interaktif merupakan media pembelajaran berbasis audio dan visual yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam alur penyajian materi, misalnya dengan memilih jalannya cerita, menjawab pertanyaan di tengah pemutaran, atau mengendalikan simulasi suatu peristiwa. Dalam pembelajaran sejarah, simulasi modern dapat berupa gambaran pertempuran, rekonstruksi kehidupan sosial dan budaya, maupun kunjungan virtual ke tempat-tempat bersejarah. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual karena siswa seolah-olah ikut berada dalam peristiwa sejarah, bukan sekadar membaca informasi dalam bentuk teks (Sejarah et al., 2025).

Game Edukasi Sejarah

Game edukasi sejarah adalah permainan digital yang bertujuan menggabungkan konten sejarah dengan mekanika permainan seperti narasi, tantangan, eksplorasi, dan penyelesaian teka-teki. Media ini mengubah pembelajaran sejarah dari hafalan menjadi pengalaman bermain sambil belajar. Game memungkinkan siswa menempatkan diri mereka dalam situasi sejarah tertentu (mis. menjadi tokoh zaman kolonial, menjelajahi kerajaan purba), sehingga pembelajaran menjadi sangat immersif dan memupuk keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah (Ihsan et al., 2025).

Dampak Media Interaktif terhadap Pembelajaran Sejarah

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan di bidang pendidikan. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, para guru dan peneliti pendidikan telah mengintegrasikan berbagai media pembelajaran interaktif seperti aplikasi digital, multimedia visual, simulasi digital, dan kuis. Berbeda dengan apa yang ditawarkan oleh media pembelajaran tradisional lainnya, media interaktif membantu menghilangkan hambatan pembelajaran yang secara tradisional dan monoton menekankan metode kuliah dan penghafalan. Pada akhirnya, media interaktif menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik dan lebih signifikan bagi siswa.

Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar

Salah satu konsekuensi positif dari pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sejarah ialah meningkatnya ketertarikan dan dorongan belajar peserta didik. Berbagai studi mengungkapkan bahwa penggunaan media semacam ini mampu mengubah anggapan siswa terhadap pelajaran sejarah yang selama ini dianggap monoton dan sukar dipahami. Hasil

penelitian mengenai penggunaan media berbasis Adobe Animate dalam pembelajaran sejarah memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi siswa secara nyata. Temuan tersebut menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga mampu memacu serta memperkuat motivasi siswa dalam mempelajari materi sejarah yang sebelumnya kurang diminati.(Orbit Thomas et al., 2024)

Di samping itu, penelitian lain mengenai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memperlihatkan bahwa media interaktif lebih efektif dalam membangkitkan ketertarikan siswa dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi yang lebih variatif dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Peningkatan minat ini penting karena minat belajar seringkali menjadi prasyarat utama bagi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran yang lebih kompleks.(Samarotul Silmi et al., 2025)

Peningkatan motivasi belajar melalui media digital interaktif juga tercatat dalam kajian yang lebih umum di pendidikan menengah, di mana penggunaan media digital interaktif seperti aplikasi berbasis web dan simulasi digital terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah, meskipun tidak terbatas pada pelajaran sejarah saja.(Ariaty et al., n.d.)

Pemahaman Konsep dan Kronologi Sejarah

Media interaktif juga memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kronologi sejarah. Sejarah merupakan ilmu yang tidak hanya memuat fakta, tetapi juga berhubungan dengan hubungan sebab-akibat antar peristiwa dalam urutan waktu (*kronologi*). Tantangan utama pembelajaran sejarah adalah bagaimana membantu siswa memahami hubungan temporal dan sebab-akibat tersebut dengan cara yang jelas dan kontekstual.

Penelitian yang mengkaji peran media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa integrasi elemen multimedia seperti visualisasi, animasi, dan interaksi digital dapat membantu siswa memvisualisasikan urutan kejadian sejarah serta memahami struktur hubungan antar peristiwa sejarah. Media interaktif memungkinkan penyajian konten yang lebih kontekstual dan tematik sehingga siswa tidak sekadar menghafal tanggal dan nama, tetapi juga memahami hubungan logis di balik kejadian sejarah.(Setiawan, n.d.)

Dalam konteks pendidikan dasar, studi yang meneliti pengaruh media interaktif digital terhadap pemahaman sejarah di kelas IV SD menemukan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi sejarah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih

dinamis melalui elemen visual dan kuis yang membantu siswa mengingat urutan peristiwa dengan lebih baik.(Asbah & Muhammad Firdaus, 2025b)

Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Historis

Selain meningkatkan minat dan pemahaman, media interaktif juga berkontribusi dalam penguatan keterampilan berpikir kritis dan historis siswa. Berpikir kritis dalam sejarah berarti bukan hanya mengetahui fakta, tetapi juga mampu mengkritisi sumber, membandingkan perspektif, dan menilai keakuratan informasi historis.

Salah satu penelitian yang relevan adalah studi tentang penggunaan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPS yang menunjukkan bahwa media interaktif seperti AR tidak hanya membantu pemahaman konten, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih reflektif dan analitis terhadap materi sejarah yang dipelajari. Pengalaman visual dan konteks yang immersive dari media AR memaksa siswa untuk menganalisis berbagai informasi secara aktif, bukan hanya menerima secara pasif. (Marlyono & Triyanto, 2023)

Selanjutnya, penelitian di sekolah menengah terkait penggunaan media digital interaktif menunjukkan bahwa media ini mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir historis, termasuk kemampuan mengevaluasi sumber, membuat koneksi antar peristiwa, dan memformulasikan pertanyaan kritis atas konten sejarah yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alat untuk merangsang proses berpikir yang lebih tinggi dalam pembelajaran sejarah.(Aliyah, 2025)

Peran Guru dalam Implementasi Media Interaktif

Dalam penerapan media interaktif, posisi guru tidak lagi hanya sebagai penyampai materi, tetapi berkembang menjadi fasilitator sekaligus penggerak inovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Guru berperan membimbing siswa agar mampu belajar mandiri, menggali materi secara lebih luas, serta bekerja sama melalui berbagai media seperti video pembelajaran, kuis digital, presentasi multimedia, dan aplikasi edukatif. Peran tersebut selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, sehingga guru hadir sebagai pendamping dan pengarah proses belajar aktif, bukan semata-mata sebagai pusat informasi(Umar, 2025)

Guru sebagai Fasilitator dan Inoovator

Sebagai fasilitator, guru bertugas membangun suasana belajar yang mendukung agar pemanfaatan media interaktif dapat berjalan secara maksimal. Guru menjelaskan fungsi dan cara penggunaan media tersebut secara terarah, lalu membimbing siswa agar mampu menggunakannya baik secara individu maupun bersama teman dalam kegiatan belajar. Selain

itu, guru memotivasi siswa untuk aktif bertanya, mencari informasi tambahan, serta menggali konsep pembelajaran melalui pendekatan yang partisipatif dan eksploratif(Rosyida et al., 2025)

Sebagai inovator, guru tidak sekadar memanfaatkan media yang sudah tersedia, tetapi juga mampu merancang atau memodifikasi media pembelajaran interaktif agar sesuai dengan karakteristik siswa serta tuntutan kurikulum dan kondisi kelas. Upaya ini mencakup pembuatan materi berbasis teknologi, pemilihan platform digital yang tepat, serta penyusunan kegiatan belajar yang kreatif guna meningkatkan keterlibatan siswa. Peran tersebut menuntut penguasaan literasi digital yang baik dan kesiapan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang terus berubah(Purnawati & Sari, 2024).

Tantangan dan Solusi penerapan Media Interaktif

Guru sering menghadapi beragam tantangan dalam menerapkan media interaktif, seperti terbatasnya sarana teknologi di sekolah—misalnya ketersediaan komputer, proyektor, atau akses internet yang memadai. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan literasi digital yang cukup untuk mengoperasikan maupun merancang konten interaktif, ditambah keterbatasan waktu dalam menyiapkan materi yang relatif lebih rumit. Berbagai hambatan tersebut dapat mengurangi optimalisasi pemanfaatan media interaktif, sehingga meskipun memiliki potensi pembelajaran yang besar, guru terkadang kembali menggunakan metode konvensional ketika dukungan fasilitas dan kompetensi belum terpenuhi(Hal et al., 2025).

Untuk mengatasi tantangan langkah yang dinilai efektif ialah meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pelatihan dan lokakarya literasi digital yang berfokus pada praktik penggunaan perangkat pembelajaran digital serta penyusunan materi interaktif. Selain itu, dukungan sarana dan prasarana seperti ketersediaan perangkat, aplikasi pendukung, dan jaringan internet yang stabil dari sekolah maupun pemangku kebijakan juga sangat diperlukan. Kerja sama antar guru dalam berbagi bahan ajar dan pengalaman terbaik turut memperkuat implementasi media interaktif. Dengan adanya pelatihan berkelanjutan serta fasilitas yang memadai, pemanfaatan media interaktif dapat dioptimalkan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif bagi siswa(Naen et al., 2025).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah memiliki urgensi yang kuat dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Beragam bentuk media interaktif yang dianalisis terbukti berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar, pemahaman konsep dan kronologi sejarah, serta penguatan keterampilan berpikir kritis dan

historis siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menganalisis urgensi, mengidentifikasi bentuk media yang efektif, serta menjelaskan implikasinya terhadap kualitas pembelajaran dapat terjawab. Namun, temuan ini perlu dipahami secara proporsional karena kajian lebih banyak bertumpu pada analisis literatur dan belum sepenuhnya didukung oleh pengujian empiris langsung di lapangan yang beragam.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sejarah dirancang secara terarah dan kontekstual, disertai peningkatan kompetensi literasi digital guru serta dukungan sarana yang memadai dari pihak sekolah. Penelitian selanjutnya perlu dilakukan melalui pendekatan empiris dengan desain yang lebih variatif, melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, N., Pahlevi, M. R., & Prawira, I. A. (2025). Efektivitas LMS sebagai media pembelajaran interaktif sejarah kearifan lokal budaya megalitik Pasemah di SMA Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 14(2), 47–61. <https://doi.org/10.21009/JPS.142.04>
- Asbah, J., & Firdaus, F. M. (2025). The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in grade IV students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 339–349.
- Hal, R. L. S., Jurnal, K., Sosial, I., & S, R. L. (2025). Motivasi dan tantangan guru PAI dalam menggunakan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 198–205.
- Hanif, M. K., & Ginanjar, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Flash pada mata pelajaran IPS dalam materi sejarah pra aksara di SMP N 1 Kertek. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(1), 47–53. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Ihsan, A., Yuniarti, R., & Ilyas, R. (2025). Pengembangan aplikasi multimedia untuk edukasi sejarah pada zaman megalitikum di Indonesia pada platform mobile. *Jurnal Algoritma*, 22(2), 495–506. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.2522>
- Info, A. (2025). Desain dan implementasi e-book interaktif sebagai media pembelajaran sejarah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa MAN Dompu. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 14, 13063–13076.
- Kholifudin Hanif, M., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Flash pada mata pelajaran IPS dalam materi sejarah pra aksara di SMP N 1 Kertek. *In Sosium* (Vol. 7, No. 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Kultsum, U., & Muslimin, E. (2025). Optimalisasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Tarikh di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali tahun pelajaran 2024/2025.

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah, 10(3).
<https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.781>

- Naen, A. B., Wariani, T., Ursula, M., Mukin, J., Katolik, U., & Mandira, W. (2025). Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif bagi guru dan siswa SDN Takolah Indah Kabupaten Kupang. *Jurnal Alam*, 6, 1047–1062.
<https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i3.5400>
- Purnawati, M., & Sari, N. (2024). Penguatan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5, 286–293.
<https://doi.org/10.36728/jpf.v5i2.3487>
- Rosyida, H., Hawa, Z. A., Setyawan, A., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Kepemimpinan Pendidikan*, 3(12).
- Salsabila, F., & Muslim, I. F. (2024). Strategi komunikasi efektif dalam pembelajaran sejarah di era digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3, 24–38.
- Sejarah, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Mulawarman, U. (2025). Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 01, 8–13.
- Setiawan, J. (2026). The role of interactive digital media in enhancing conceptual understanding of history in secondary schools. *Historical Journal*, 14(1).
<https://doi.org/10.24127/hj.v14i1.14247>
- Tadulako, U., Palu, K., & Tengah, S. (2024). Application of interactive technology in multimedia-based learning media for history. *Journal of Science and Research in Educational Technology*, 3(4), 1551–1559. <https://doi.org/10.58526/jsret.v3i4.532>
- Umar, N. F. (2025). Teacher strategies in implementing interactive learning media in Indonesian language subjects for grade IV under the Merdeka curriculum in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 43–51.