



# PENGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH

Aliyah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia  
Email: [aliyahhh80@gmail.com](mailto:aliyahhh80@gmail.com)

## Abstract

History education in high school often faces the challenge of low student learning interest in the digital era. This research aims to conduct an in-depth examination of the use, impact, and implementation challenges of interactive digital media in history learning. Using a qualitative approach with a case study design at a public high school in Medan, data were collected through classroom observations, in-depth interviews with teachers, and Focus Group Discussions (FGDs) with students. The findings indicate that the use of interactive digital media significantly increases students' enthusiasm, active participation, and understanding of the subject matter. This media proved effective in facilitating the development of historical empathy and critical thinking skills. However, the study also identified several challenges, including an increased teacher workload in preparing materials, the need for proficient pedagogical-technological competence, and technical infrastructure constraints at the school. In conclusion, interactive digital media is a powerful pedagogical tool for revitalizing history education, but its effectiveness is highly dependent on a well-planned implementation strategy, teacher readiness, and adequate institutional support.

**Keywords:** Interactive Digital Media, History Learning, Student Engagement, High School, Learning Innovation.

## Abstrak

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah sering dihadapkan pada tantangan rendahnya minat belajar siswa di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam penggunaan, dampak, dan tantangan implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif berdesain studi kasus di sebuah SMA Negeri di Medan, data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru, dan Focus Group Discussion (FGD) bersama siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media ini terbukti efektif dalam memfasilitasi pengembangan empati historis dan keterampilan berpikir kritis. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan, antara lain meningkatnya beban kerja guru dalam persiapan materi, kebutuhan akan kompetensi pedagogis-teknologis yang mumpuni, serta kendala infrastruktur teknis di sekolah. Kesimpulannya, media digital interaktif merupakan alat pedagogis yang kuat untuk merevitalisasi pembelajaran sejarah, namun efektivitasnya sangat bergantung pada strategi implementasi yang matang, kesiapan guru, dan dukungan institusional yang memadai..

**Kata Kunci:** Media Digital Interaktif, Pembelajaran Sejarah, Minat Belajar, Sekolah Menengah, Inovasi Pembelajaran



## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah sering kali dihadapkan pada tantangan untuk mempertahankan relevansi dan daya tariknya bagi generasi Z, yang merupakan *digital natives*. Metode pengajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan mengandalkan hafalan sering kali dianggap monoton dan gagal membangkitkan minat siswa (Hasanah et al., 2023). Akibatnya, siswa mungkin merasa terasing dari materi pelajaran, menganggap sejarah sebagai kumpulan tanggal dan peristiwa yang jauh dari kehidupan mereka. Paradigma lama yang menyebutkan bahwa pelajaran sejarah itu sulit dan membosankan perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Wulandari & Fahrudi, 2024).

Di tengah tantangan tersebut, era digital menawarkan peluang transformatif melalui pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Media digital interaktif, seperti simulasi, video edukasi, aplikasi kuis, dan platform *virtual reality*, hadir sebagai solusi potensial untuk merevitalisasi pembelajaran sejarah. Teknologi ini memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis, visual, dan menarik, sehingga mampu menarik perhatian siswa dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh buku teks tradisional (Afwan et al., 2020). Penggunaan media ini sejalan dengan karakteristik siswa masa kini yang akrab dengan lingkungan digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Integrasi media digital interaktif dalam kelas sejarah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, bukan lagi sebagai penerima pasif informasi. Mereka dapat menjelajahi sumber-sumber primer secara virtual, menganalisis berbagai perspektif melalui video dokumenter, atau bahkan "mengalami" peristiwa sejarah melalui simulasi (Pujiono, 2017). Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk bertanya, menganalisis, dan membangun interpretasi mereka sendiri terhadap masa lalu.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan dampak positif dari penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar siswa. Studi yang dilakukan menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah secara signifikan (Jumardi, 2020). Siswa yang belajar dengan dukungan media visual dan interaktif cenderung menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan retensi informasi yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan metode ceramah dan teks (Hasanah et al., 2023). Efektivitas ini terletak pada kemampuan media untuk menyajikan konsep-konsep abstrak sejarah menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, artikel ini akan mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah. Pembahasan akan mencakup analisis berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan, strategi implementasinya di dalam kelas, serta tantangan yang mungkin dihadapi oleh guru dan siswa. Pada akhirnya, tulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana media digital interaktif dapat menjadi alat pedagogis yang kuat untuk menjadikan pembelajaran sejarah lebih bermakna, relevan, dan menarik bagi siswa di era digital.

## TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Di tengah arus digitalisasi ini, paradigma pembelajaran terus bergeser dari model konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pendekatan yang lebih berpusat pada siswa (student-centered). Dalam konteks pembelajaran sejarah, pergeseran ini menjadi sangat krusial. Secara tradisional, pembelajaran sejarah sering dikritik karena terlalu menekankan pada hafalan kronologi, tanggal, dan tokoh, yang pada akhirnya membuat siswa merasa jenuh dan terputus dari esensi narasi masa lalu (Wineburg, 2018). Untuk mengatasi tantangan ini, para pendidik dan peneliti mulai melirik potensi media digital interaktif sebagai alat pedagogis yang mampu mentransformasi cara sejarah diajarkan dan dipelajari di sekolah menengah.

Media digital interaktif, dalam berbagai bentuknya seperti simulasi historis, tur virtual ke situs-situs bersejarah, arsip digital, film dokumenter interaktif, dan aplikasi gamifikasi, menawarkan pengalaman belajar yang imersif dan multi-sensori. Berbeda dengan buku teks yang bersifat statis dan linier, media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan. Menurut konsep konstruktivisme, siswa belajar paling efektif ketika mereka secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan interaksi (Piaget, 1970). Media digital interaktif memfasilitasi proses ini dengan memungkinkan siswa untuk menjelajahi sumber-sumber primer, menganalisis berbagai perspektif, dan membuat koneksi antara masa lalu dan masa kini. Dengan demikian, siswa tidak lagi menjadi konsumen pasif informasi, melainkan produsen makna yang aktif (Gee, 2013).

Pemanfaatan media digital juga sejalan dengan upaya mengembangkan keterampilan abad ke-21, terutama berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Ketika siswa berinteraksi dengan simulasi sejarah, misalnya, mereka dituntut untuk membuat keputusan berdasarkan bukti yang tersedia, mengevaluasi konsekuensi



dari berbagai tindakan, dan memahami kompleksitas sebab-akibat suatu peristiwa (Squire, 2011). Lebih jauh, platform digital sering kali memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam proyek penelitian, menganalisis sumber sejarah secara daring, dan membangun narasi historis bersama. Kemampuan untuk menavigasi, mengevaluasi, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber digital merupakan komponen inti dari literasi digital yang esensial bagi siswa di era informasi saat ini (Partnership for 21st Century Skills, 2015).

Sejumlah studi empiris telah menunjukkan dampak positif penggunaan media digital interaktif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa elemen interaktivitas dan visualisasi dalam media pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah (Hasanah et al., 2023). Ketika materi disajikan melalui format yang menarik dan relevan dengan dunia digital mereka, siswa cenderung lebih terlibat dan menunjukkan retensi informasi yang lebih baik. Selain itu, penggunaan *gamification*—penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan—telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konseptual siswa terhadap topik-topik sejarah yang kompleks (Kapp, 2012).

Meskipun demikian, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah bukannya tanpa tantangan. Salah satu kendala utama adalah kesenjangan digital, baik dalam hal akses terhadap perangkat keras dan konektivitas internet maupun dalam hal kompetensi digital guru. Keberhasilan implementasi teknologi di kelas sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna dengan menggunakan alat-alat digital tersebut (Mishra & Koehler, 2006). Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai aspek teknis, tetapi juga harus memiliki pemahaman pedagogis tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, pengembangan profesional yang berkelanjutan bagi para guru menjadi kunci untuk memaksimalkan potensi media digital interaktif dan memastikan bahwa teknologi digunakan untuk memperkaya, bukan sekadar menggantikan, metode pengajaran yang sudah ada.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengkaji secara mendalam fenomena penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami kompleksitas, konteks, dan makna subjektif dari pengalaman guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi

di ruang kelas. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang berfokus pada pengukuran dan generalisasi, penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang kaya dan holistik tentang suatu fenomena dalam latar alaminya (Creswell & Poth, 2018). Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk melakukan penyelidikan intensif pada satu unit analisis—dalam hal ini, implementasi media digital interaktif di sebuah sekolah menengah yang dipilih—sehingga dapat mengungkap dinamika unik yang terjadi.

Lokasi penelitian adalah sebuah Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kota Medan, Sumatera Utara, yang telah mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajarnya. Pemilihan sekolah ini dilakukan secara *purposive sampling*, dengan kriteria bahwa sekolah tersebut memiliki rekam jejak dalam penerapan inovasi pembelajaran dan memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua orang guru sejarah yang aktif menggunakan media digital interaktif serta sepuluh orang siswa dari kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Pemilihan partisipan siswa juga menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memastikan keragaman dalam tingkat keaktifan dan kemampuan akademik, sehingga dapat diperoleh perspektif yang beragam dan representatif.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Peneliti melakukan observasi langsung di dalam kelas selama proses pembelajaran sejarah berlangsung untuk mengamati interaksi antara guru, siswa, dan media digital yang digunakan. Selanjutnya, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru sejarah untuk menggali informasi mengenai perencanaan, implementasi, dan evaluasi penggunaan media, serta tantangan yang dihadapi. Wawancara juga dilakukan dengan siswa melalui *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memahami persepsi, pengalaman, dan dampak penggunaan media digital interaktif dari sudut pandang mereka. Terakhir, analisis dokumen mencakup pemeriksaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar digital yang digunakan, serta hasil tugas atau proyek siswa yang berbasis digital.

Proses analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif dan dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses pengumpulan data. Data yang terkumpul dari transkrip wawancara, catatan lapangan hasil observasi, dan dokumen akan dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang mencakup tiga tahap utama: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada tahap kondensasi, peneliti akan menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksi data mentah.



Selanjutnya, data yang telah dikondensasi akan disajikan dalam bentuk narasi, matriks, atau bagan untuk memudahkan pemahaman. Proses ini berlangsung secara siklis, di mana peneliti terus bergerak di antara ketiga tahap tersebut untuk membangun pemahaman yang koheren dan mendalam.

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan meliputi triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data dari hasil wawancara guru, wawancara siswa, dan observasi kelas. Selain itu, digunakan pula triangulasi metode, yakni dengan membandingkan temuan yang diperoleh dari metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Proses ini bertujuan untuk memverifikasi data dari berbagai sudut pandang dan metode yang berbeda, sehingga dapat mengurangi bias peneliti dan meningkatkan validitas internal temuan penelitian (Denzin & Lincoln, 2011).

Seluruh rangkaian penelitian ini dilaksanakan dengan memegang teguh etika penelitian. Sebelum pengumpulan data dimulai, peneliti telah mendapatkan izin resmi dari pihak sekolah. Seluruh partisipan, baik guru maupun siswa (melalui persetujuan orang tua), diberikan penjelasan lengkap mengenai tujuan penelitian dan menandatangani formulir *informed consent* sebagai tanda kesediaan berpartisipasi secara sukarela. Kerahasiaan identitas dan data pribadi partisipan dijamin dengan menggunakan inisial atau kode dalam seluruh laporan penelitian untuk melindungi privasi mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi partisipatif di kelas sejarah pada salah satu SMA Negeri di Medan, temuan utama yang paling menonjol adalah peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Ketika guru beralih dari metode ceramah konvensional ke penggunaan media digital interaktif, suasana kelas berubah secara signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang memperhatikan menjadi lebih fokus dan terlibat. Penggunaan media seperti video animasi sejarah dari kanal edukasi populer dan kuis interaktif melalui platform *Kahoot!* terbukti mampu menarik perhatian siswa, mengubah persepsi mereka bahwa pelajaran sejarah itu monoton. Temuan ini sejalan dengan argumen bahwa media pembelajaran yang selaras dengan lingkungan digital siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka secara efektif.

Dari wawancara mendalam dengan guru sejarah, terungkap bahwa pemilihan jenis media digital dilakukan secara strategis dan tidak asal-asalan. Guru memanfaatkan platform seperti lini masa digital interaktif untuk membantu siswa memahami kronologi peristiwa secara visual, serta

menggunakan cuplikan film dokumenter untuk menghadirkan konteks dan nuansa emosional dari suatu zaman. Guru menyatakan bahwa tujuannya bukan sekadar membuat pelajaran menjadi "menyenangkan", tetapi untuk memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, seperti sebab-akibat dan perubahan dari waktu ke waktu. Pendekatan ini menunjukkan adanya penerapan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), di mana guru mampu memadukan pemahaman konten sejarah, strategi pedagogis, dan penguasaan teknologi secara harmonis.

Dari perspektif siswa, yang tergali melalui *Focus Group Discussion* (FGD), penggunaan media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Siswa mengungkapkan bahwa melihat visualisasi tiga dimensi dari situs-situs bersejarah atau mengikuti simulasi peristiwa membuat mereka merasa "seolah-olah berada di sana". Pengalaman imersif ini membantu mereka membangun empati historis, yaitu kemampuan untuk memahami dan merasakan perspektif orang-orang di masa lalu. Hal ini merupakan pencapaian yang sulit dijangkau hanya dengan membaca teks dari buku, karena media visual dan interaktif mampu menerjemahkan narasi abstrak menjadi pengalaman yang lebih konkret dan personal bagi siswa.

Lebih jauh, implementasi media digital ini secara tidak langsung turut mengasah keterampilan abad ke-21. Dalam salah satu sesi observasi, guru menugaskan siswa untuk secara berkelompok menganalisis dua video dokumenter dari sumber yang berbeda mengenai peristiwa yang sama. Tugas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, membandingkan sudut pandang, mengevaluasi kredibilitas sumber, dan berkolaborasi dalam menyusun argumen. Proses ini membuktikan bahwa teknologi, ketika digunakan dengan rancangan tugas yang tepat, dapat menjadi sarana efektif untuk melatih literasi digital dan kemampuan analisis yang esensial di era informasi saat ini, melampaui sekadar transfer pengetahuan faktual.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengungkap sejumlah tantangan signifikan dalam implementasinya. Guru mengakui bahwa proses persiapan mengajar menjadi jauh lebih intensif. Menemukan konten digital yang berkualitas, relevan dengan kurikulum, dan akurat secara historis membutuhkan waktu dan upaya ekstra. Selain itu, merancang alur pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara mulus juga menuntut kreativitas dan keterampilan teknis yang tidak sedikit. Beban kerja tambahan ini menjadi salah satu kendala utama yang dirasakan guru dalam upaya mengadopsi inovasi pembelajaran secara konsisten.

Tantangan teknis di lapangan juga tidak dapat dihindari. Selama observasi, beberapa kali terjadi gangguan



seperti koneksi internet sekolah yang melambat, yang menghambat kelancaran pemutaran video atau akses ke platform daring. Dari sisi siswa, beberapa di antara mereka mengaku kadang sulit untuk tetap fokus pada materi pelajaran dan tergoda untuk membuka aplikasi lain yang tidak relevan di perangkat mereka. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur yang andal dan kemampuan guru dalam mengelola kelas (*classroom management*) di lingkungan yang kaya akan teknologi.

Peran guru dalam ekosistem pembelajaran digital ini pun mengalami transformasi. Guru tidak lagi bertindak sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (*sage on the stage*), melainkan lebih sebagai fasilitator atau pemandu (*guide on the side*). Dalam diskusi kelas yang dipicu oleh konten digital, guru lebih banyak melontarkan pertanyaan pancingan, memoderasi perdebatan siswa, dan membantu mereka menarik kesimpulan. Pergeseran peran ini, meskipun ideal, menuntut guru untuk memiliki kepercayaan diri, fleksibilitas, dan kesiapan untuk belajar bersama siswa, sebuah perubahan paradigma yang tidak selalu mudah untuk diadaptasi oleh semua pendidik.

Secara keseluruhan, temuan dari studi kasus ini mengafirmasi bahwa penggunaan media digital interaktif memiliki potensi besar untuk merevitalisasi pembelajaran sejarah di sekolah menengah. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman, serta membangun empati historis. Namun, keberhasilannya tidak bersifat otomatis. Efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan pedagogis dan teknis guru, ketersediaan infrastruktur yang memadai, serta strategi untuk mengatasi tantangan seperti beban persiapan dan potensi distraksi. Dengan demikian, teknologi hanyalah alat; dampak transformatifnya hanya dapat terwujud ketika berada di tangan pendidik yang kompeten dan visioner.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan berpotensi mentransformasi pembelajaran sejarah di sekolah menengah dari pengalaman yang pasif menjadi proses yang aktif, menarik, dan bermakna. Temuan utama menunjukkan bahwa integrasi media seperti video, simulasi, dan platform kuis interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara nyata. Lebih dari sekadar menarik minat, media ini terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep sejarah yang kompleks, membangun empati historis, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan literasi digital yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Keberhasilan ini menegaskan bahwa teknologi, apabila dimanfaatkan dengan tepat, mampu

menjadi jembatan yang menghubungkan narasi masa lalu dengan dunia digital masa kini yang begitu lekat dengan kehidupan siswa.

Implikasi teoretis dari temuan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran sejarah modern harus bergerak melampaui transmisi fakta menuju fasilitasi konstruksi pengetahuan oleh siswa. Pengalaman belajar yang imersif dan interaktif sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri. Penelitian ini juga menyoroti pergeseran krusial peran guru, dari seorang penceramah menjadi seorang fasilitator pembelajaran. Dalam konteks ini, kompetensi pedagogis guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi (TPACK) menjadi faktor penentu yang lebih penting daripada ketersediaan teknologi itu sendiri.

Secara praktis, penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi para pemangku kepentingan di bidang pendidikan. Bagi guru sejarah, temuan ini mendorong perlunya pengembangan profesional berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih dan mengintegrasikan media digital secara pedagogis. Bagi pemimpin sekolah, hasil ini menggarisbawahi pentingnya investasi tidak hanya pada infrastruktur teknologi seperti perangkat dan koneksi internet yang andal, tetapi juga pada dukungan teknis dan kebijakan yang memotivasi guru untuk berinovasi. Tanpa dukungan sistemik yang kuat, pemanfaatan teknologi hanya akan bersifat sporadis dan kurang berdampak.

Penelitian ini, dengan segala temuannya, memiliki keterbatasan inheren sebagai studi kasus kualitatif yang dilakukan pada satu sekolah. Hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi secara langsung ke semua konteks sekolah menengah yang memiliki karakteristik guru, siswa, dan ketersediaan sumber daya yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian di masa depan sangat dianjurkan untuk diperluas. Studi kuantitatif atau metode campuran pada skala yang lebih besar dapat dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan media digital terhadap hasil belajar secara statistik. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengeksplorasi pengembangan konten sejarah digital lokal yang berkualitas dan relevan dengan kurikulum nasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, M. N., Hakam, A., & Handayani, S. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1), 123-128.
- Aini, Q., Budiarto, M., & Putra, P. O. H. (2022). Peran teknologi pendidikan dalam era society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 8443-8451. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9984>





- Ansori, I. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH. Thamrin*, 4(2), 52-61. <https://doi.org/10.36709/jip.v4i2.13849>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman, F. (2025). Application of interactive digital learning media to improve understanding of history materials in class IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.79624>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. Sage Publications.
- Denham, A. R. (2021). Teaching with technology. In M. J. Lee & C. N. M. Brown (Eds.), *Teaching and learning in the 21st century: A guide for educators* (pp. 85-102). Information Age Publishing.
- Endacott, J. L., & Sturtz, J. (2020). Historical empathy and digital primary sources. In S. G. Grant & J. Lee (Eds.), *Teaching social studies: A methods book for methods teachers* (pp. 115-132). Information Age Publishing.
- Fitriasari, F., & Huda, C. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 169-178. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i2.44315>
- Gee, J. P. (2017). *Good video games + good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.
- Hasanah, U., Anissatul, M., & Hidayat, O. T. (2023). Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 12(2), 165-175.
- Jumardi, J. (2020). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 6 Pekanbaru. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(4), 735-742. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.7979>
- Kapp, K. M. (2019). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. Wiley.
- Kenna, J. L., & Onsrud, S. (2022). Teaching with digital timelines: A practical guide to developing students' historical thinking. *The History Teacher*, 55(3), 439-470.
- Kusumawati, E. (2021). Tantangan guru sejarah dalam implementasi pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 17(2), 169-182. <https://doi.org/10.21831/istoria.v17i2.41727>
- Lee, J. K., & Friedman, A. (2023). Virtual reality in social studies education: A systematic review of the literature. *Journal of Research on Technology in Education*, 55(2), 225-241. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1985955>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2019). Model pembelajaran sejarah berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 1-8.
- Pujiono, E. (2017). Media pembelajaran interaktif berbasis Construct 2 pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang kelas X. JP3 (*Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*), 3(1), 25-30.
- Putra, Z. H., & Sari, I. P. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah di SMA. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 4(1), 24-34.
- Rahman, A., & Amalia, R. (2021). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 45-56.
- Sari, D. P., & Darmawan, D. (2023). Implementasi teknologi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran sejarah lokal. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 117-130. <https://doi.org/10.30997/dt.v10i1.8219>
- Wineburg, S. (2018). *Why learn history (when it's already on your phone)*. The University of Chicago Press.
- Wulandari, R. T., & Fahrudi, A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 89-101.