

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan sains dan teknologi telah mendorong perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Saat ini, manusia telah memasuki era *Society 5.0*, yang ditandai dengan semakin intensifnya pemanfaatan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Era 5.0 berusaha mengatasi tantangan di era sebelumnya yaitu era revolusi industri 4.0.<sup>1</sup> Dalam era kemajuan teknologi informasi yang begitu dinamis, pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) menjadi tren yang semakin populer di berbagai bidang, termasuk pendidikan. *Artificial intelligence* adalah cabang keilmuan modern yang dipelajari dan dikembangkan melalui pendekatan metodologis, teoritis, teknologis, serta sistem aplikasi guna mensimulasikan dan memperluas kapasitas kecerdasan manusia. Dengan bantuan *Artificial Intelligence*, komputer dapat menangani banyak data dan informasi lalu menyimpulkan hasilnya secara cepat. *AI* menawarkan potensi untuk mengubah model pembelajaran tradisional dengan memberikan solusi interaktif dan inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tugas utama dari kecerdasan buatan adalah mengembangkan sistem perilaku yang mampu meniru fungsi otak manusia yang dijalankan melalui sistem komputer. Penerapan teknologi ini akan memperluas beragamnya sumber daya pendidikan dan menyediakan sistem pembelajaran yang lebih beragam. *AI* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam berbagai cara, seperti dengan menyajikan materi pembelajaran yang dipersonalisasi dan adaptif,

---

<sup>1</sup> Jakaria Umro, "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0." *Jurnal Al Makrifat* 6, No. 2 (2021), 108.

meningkatkan interaksi siswa-guru, serta membuat simulasi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat memanfaatkan teknologi AI dalam pembelajarannya karena secara konseptual, mata pelajaran ini mengkaji tentang perkembangan kehidupan umat Islam dari masa ke masa, baik dari segi ibadah, muamalah dan etika, selain itu juga membahas proses penyebaran ajaran Islam, kisah nyata tentang perilaku, dan peristiwa penting umat Islam di masa lalu dan umat Islam di masa lalu. Pembelajaran sejarah budaya Islam seringkali menghadapi sejumlah kendala seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya materi yang menarik, dan kesulitan dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan kecerdasan buatan (*AI*) dalam proses pembelajaran SKI dalam konteks ini bisa menjadi opsi menarik untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Seperti menampilkan gambar-gambar visual yang penting dalam pembelajaran sejarah karena berkaitan dengan pemahaman peradaban, masa lalu, seni, arsitektur dan peristiwa penting Islam. Visualisasi yang baik dapat membantu siswa untuk memahami konteks sejarah dan memperkaya pengalaman belajarnya.

Peran peserta didik menjadi salah satu elemen kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keterlibatan aktif dari peserta didik dapat membangun sinergi yang positif antara guru dan siswa. Dalam kurikulum merdeka, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dianggap sebagai konsep penting. Dalam pembelajaran, peserta didik berperan sebagai individu aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan proses konstruktif terhadap informasi. Tujuan dari pembelajaran adalah

memaksimalkan pengembangan potensi manusia dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan nasional telah diatur dalam Pasal 4 Ayat 4 UUD 1945 yang menegaskan pentingnya pendidikan di Indonesia untuk memberikan pelayanan terbaik kepada anak-anak bangsa dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Lebih lanjut, penjelasan yang menyeluruh dan sistematis tentang sistem pendidikan Indonesia dapat ditemukan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur sistem pendidikan nasional. Pasal 4 Ayat 1 sampai dengan 6 memberikan ringkasan tentang konsep pendidikan Indonesia. Pasal tersebut menegaskan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara demokratis, berkeadilan, dan tidak diskriminatif dengan tetap menghormati hak asasi manusia, keberagaman agama, budaya, dan bangsa.<sup>2</sup> Oleh karena itu, pendidikan juga harus bisa mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti chat gpt dalam pendidikan dapat menjadi solusi efektif. Contohnya, seperti *Chat GPT* bisa dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. *Chat GPT* adalah chat bot yang menggunakan teknologi berbasis *AI* untuk memberikan jawaban yang cepat dan akurat terhadap pertanyaan yang diajukan oleh pengguna. Guru dapat memanfaatkan *Chat GPT* ini sebagai sumber ilustrasi yang relevan dan mendukung materi pembelajaran, seperti Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan adanya *Chat GPT*, peserta didik dapat mengakses informasi yang dibutuhkan secara lebih efisien dan dengan cara yang interaktif.

---

<sup>2</sup> Maulana Amirul Adha Dkk, "Analisis Komparasi Sistem Pendidikan Indonesia Dan Finlandia," *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 3, No. 2 (2019), 148.

Sejarah Kebudayaan Islam melibatkan banyak cerita, peristiwa, dan tokoh yang penting dalam perkembangan Islam. Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep yang diajarkan hanya dengan teks dan ceramah. Dengan memanfaatkan *AI*, pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat disesuaikan dengan gaya belajar individual siswa, menyediakan umpan balik yang personal, serta menyajikan materi yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan *AI* di dalam dunia pendidikan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, mempermudah penyerapan konsep yang kompleks, dan memperdalam pengalaman belajar mereka. Pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam dalam sistem pendidikan Islam membuat kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran tersebut menjadi suatu keharusan. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang berminat mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri yang dapat berdampak kurang baik terhadap capaian belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Proses pembelajaran memiliki tujuan untuk memastikan bahwa apa yang diajarkan oleh guru dapat diterapkan dengan sukses oleh siswa, serta membantu mereka menghadapi tantangan dan permasalahan hidup di masa depan. Keberhasilan guru dalam mencapai tujuan tersebut mencerminkan profesionalitas mereka dan memungkinkan mereka menjalankan peran sebagai pendidik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (*AI*). Harapannya, melalui

penerapan *AI* dalam pembelajaran SKI, siswa dapat belajar dengan lebih mudah, cepat, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *AI* juga dapat membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran SKI secara efisien dan efektif. Dengan demikian, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Muslikul Waro, SPd. sebagai guru SKI di MTsN 3 NGANJUK pada tanggal 10 Juli 2023 mengatakan bahwa mata pelajaran SKI dianggap pelajaran yang kurang diminati bagi siswa karena penyampaian materi yang kurang menarik, sebagai guru SKI berupaya mengatasi dengan menggunakan *Artificial Intelligence* dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Karena *AI* sesuatu yang baru, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan *Artificial Intelligence* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 3 NGANJUK”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *AI* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di salah satu MTsN di Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini juga bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan pengembang teknologi pendidikan.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 NGANJUK?

---

<sup>3</sup> Muslikul Waro, *Guru SKI MTsN 3 NGANJUK*, Nganjuk, 21 Juli 2023.

2. Apakah *Artificial Intelligence* berpengaruh terhadap keaktifan belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 NGANJUK?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan *Artificial Intelligence* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 NGANJUK
2. Untuk mengeksplorasi apakah *Artificial Intelligence* berpengaruh terhadap keaktifan belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTsN 3 NGANJUK.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil penelitian diharapkan membawa manfaat yang dapat dilihat dari segi teoritis maupun praktis :

#### **1. Manfaat teoritis**

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam merancang dan memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran, guna menyajikan materi yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga bisa meningkatkan keaktifan belajar dan memberikan manfaat bagi peneliti, kalangan akademisi, maupun masyarakat luas.

#### **2. Manfaat praktis**

##### **a. Bagi Peserta Didik**

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman baru untuk belajar menggunakan
- 3) Dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar.
- 4) Dapat mengembangkan keterampilan berpikir, kreatif, dan bermakna

5) Dapat menumbuhkan suasana belajar yang nyaman, aktif, dan menyenangkan.

b. Bagi lembaga

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai rujukan dalam upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik dan mendorong guru agar lebih kreatif dalam menghadapi perkembangan teknologi serta dinamika kebutuhan era modern, demi terciptanya institusi pendidikan yang berkualitas dan kompetitif.

c. Bagi guru

Penelitian ini bisa membantu guru meningkatkan kemampuan profesionalnya, baik dalam mengajar, memperdalam pemahaman tentang Sejarah Kebudayaan Islam.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat melatih kemampuan dalam menulis karya tulis ilmiah dan memberikan manfaat bagi pengembangan teori dan praktik pendidikan untuk memberikan pengetahuan dan pandangan baru tentang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai gambaran atas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menjadi pijakan dalam merancang penelitian baru. Dengan merujuk pada kajian tersebut, peneliti dapat memperkuat keunikan penelitian yang tengah dilakukan dan memastikan bahwa kajiannya memiliki nilai orisinal dan bukan sekadar pengulangan. Bagian ini memuat ringkasan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan fokus penelitian saat ini. Penelitian-penelitian tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Muhammad Lutfi (2024) dengan judul *“Analisis Dampak Teknologi Artificial Intelligence (AI) terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika”* menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran matematika memberikan dampak yang beragam. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan (library research) dengan pengumpulan data melalui literatur-literatur yang relevan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa AI memiliki dampak positif bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif, serta bagi siswa dalam meningkatkan pengetahuan melalui metode individual. Namun, dampak negatifnya adalah berkurangnya peran guru akibat pembelajaran yang semakin terotomatisasi, serta potensi menurunnya kemampuan berpikir matematis siswa. Dengan demikian, AI berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran matematika, baik dari sisi peningkatan efektivitas maupun tantangan yang muncul akibat ketergantungan teknologi.<sup>4</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nahdli Muhammad Nur Syifa (2025) dengan judul *“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence terhadap Peningkatan Motivasi Belajar”*, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia” bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis AI dapat memengaruhi motivasi belajar, pemahaman konsep, dan prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis

---

<sup>4</sup> Andi Muhammad Lutfi, *“Analisis Dampak Teknologi Artificial Intelligence (AI) terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika”*. (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

jalur (path analysis) terhadap 104 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan AI terhadap motivasi belajar (sig. 0,744), maupun terhadap pemahaman konsep (sig. 0,363). Namun, AI berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik mahasiswa sebesar 2,3% dengan nilai signifikansi 0,000 (Sig < 0,05). Selain itu, pemahaman konsep juga berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik (27,3%, sig. 0,008). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran AI memiliki kontribusi terhadap prestasi akademik, meskipun tidak melalui peningkatan motivasi maupun pemahaman secara signifikan.<sup>5</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dija Alvendo (2024) dengan judul *“Pengetahuan Siswa terhadap AI pada Pembelajaran Biologi di SMK IB Khalifah Bangsa Metro”* bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan dan sikap siswa terhadap penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran biologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara, dan dokumentasi terhadap 17 siswa jurusan farmasi kelas X dan XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang baik mengenai konsep dasar AI dan penggunaannya dalam pembelajaran biologi, dengan persentase rata-rata skor angket mencapai 76–78%. Mayoritas siswa juga memiliki sikap positif terhadap pemanfaatan AI dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan interaktivitas dan

---

<sup>5</sup> Nahdli Muhammad Nur Syifa, *“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, dan Prestasi Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia”*. (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia, 2025)

pemahaman materi. Namun, penelitian ini juga mengungkap adanya keterbatasan pemahaman teknis dan kurangnya pengalaman langsung siswa dalam menggunakan teknologi AI secara lebih kompleks. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun siswa cukup mengenal AI secara umum, perlu adanya penguatan literasi teknologi agar integrasi AI dalam pembelajaran lebih optimal.<sup>6</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Novriti Ramadora (2025) dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) terhadap Pemahaman Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di RA Istiqomah Pandau Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar”* bertujuan untuk mengetahui efektivitas media berbasis AI dalam meningkatkan pemahaman belajar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest terhadap 13 anak. Hasil pretest menunjukkan rata-rata pemahaman sebesar 63,21% (kategori cukup baik), sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 81,43% (kategori sangat baik). Hasil uji-t menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebesar 18,22%, dengan nilai thitung = -7,616 dan sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis AI efektif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman belajar anak usia dini.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Dija Alvendo, *“Pengetahuan Siswa terhadap AI pada Pembelajaran Biologi di SMK IB Khalifah Bangsa Metro”*. (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Biologi, Institut Agama Islam Negeri Metro, 2024).

<sup>7</sup> Novriti Ramadora, *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence terhadap Pemahaman Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di RA Istiqomah Pandau Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar”*. (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2025).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Haeruman Abdillah (2024) dengan judul “*Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap Perilaku Belajar Siswa di MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024*” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan AI terhadap perubahan perilaku belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan dampak positif seperti personalisasi pembelajaran, akses materi yang lebih luas, serta peningkatan kemandirian belajar. Namun, juga terdapat dampak negatif, seperti ketergantungan pada teknologi, penurunan interaksi sosial, serta tantangan keamanan data. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun AI mendukung pembelajaran yang lebih efisien, penggunaannya tetap harus dikendalikan agar tidak mengganggu perkembangan perilaku belajar siswa secara menyeluruh.<sup>8</sup>

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian**

No	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Andi Muhammad Lutfi	Analisis Dampak Teknologi AI terhadap Kualitas	Mata pelajaran Matematika, pendekatan library research,	Sama-sama membahas dampak AI terhadap proses pembelajaran,

<sup>8</sup> Haeruman Abdillah, “*Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap Perilaku Belajar Siswa di MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024*”. (Skripsi Sarjana, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Mataram, 2024).

		Pembelajaran Matematika	tidak fokus pada variabel keaktifan	ada penekanan pada efektivitas pembelajaran
2.	Nahdli Muhammad Nur Syifa	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif AI terhadap Motivasi, Pemahaman, dan Prestasi Akademik Mahasiswa PAI UII	Objek penelitian mahasiswa PAI, variabel motivasi dan pemahaman, level perguruan tinggi	Sama-sama menggunakan media AI, pendekatan kuantitatif, pengaruh terhadap pembelajaran
3.	Dija Alvendo	Pengetahuan Siswa terhadap AI pada Pembelajaran Biologi di SMK IB Khalifah Bangsa Metro	Fokus pada pengetahuan dan sikap, mata pelajaran biologi, pendekatan kualitatif	Sama-sama meneliti tentang AI di pendidikan, melibatkan siswa sebagai subjek penelitian
4.	Novriti Ramadora	Efektivitas Media	Objek anak usia dini, variabel	Sama-sama mengukur

		Pembelajaran Berbasis AI terhadap Pemahaman Belajar Anak Usia 5–6 Tahun di RA Istiqomah Pandau	pemahaman belajar, jenjang RA (TK)	pengaruh media AI terhadap proses belajar, menggunakan uji statistik
5.	Haeruman Abdillah	Dampak Penggunaan AI terhadap Perilaku Belajar Siswa di MAN 2 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024	Fokus pada perilaku belajar, pendekatan kualitatif, deskriptif, jenjang MA	Sama-sama mengkaji pengaruh AI dalam pembelajaran, objeknya siswa, konteks pendidikan Islam

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki *gap research*. Berdasarkan hasil perbandingan, penelitian ini memiliki gap yang jelas karena belum ada penelitian sebelumnya yang secara spesifik mengkaji pengaruh penerapan AI terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat MTs kelas VIII. Penelitian terdahulu

lebih banyak membahas AI dalam kaitannya dengan keaktifan belajar, motivasi, pemahaman konsep, dan perilaku belajar, namun belum menyentuh aspek keaktifan belajar dalam konteks pembelajaran SKI. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AI di madrasah.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran konsep-konsep yang digunakan, peneliti telah merumuskan definisi operasional dari setiap variabel yang tercantum dalam penyusunan penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh penerapan penggunaan AI adalah ada keberhasilan atau tidaknya dari pemanfaatan penggunaan *Chat GPT* sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan individual siswa seperti, kesesuaian dan relevansi *AI* dengan materi pembelajaran, dan tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa dalam menggunakan AI.
2. Keaktifan belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah suatu kondisi di mana siswa secara sadar dan antusias terlibat dalam proses pembelajaran SKI, baik secara fisik maupun mental, untuk memahami dan menghayati materi pelajaran yang berkaitan dengan sejarah perkembangan Islam. Keaktifan ini mencerminkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti mendengarkan, bertanya, berdiskusi, maupun mengerjakan tugas, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah Islam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.