

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi informasi berlangsung sangat pesat dan tidak dapat dihindari. Perkembangan ini memengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti politik, budaya, ekonomi, seni, serta pendidikan. Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi membawa perubahan nyata yang mampu mengoptimalkan efektivitas serta efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi menjadi suatu keharusan. Tanpa adanya penyesuaian, individu maupun lembaga pendidikan berpotensi tertinggal dalam persaingan global. Hal ini penting karena pendidikan berperan sebagai fondasi penting dalam upaya mengoptimalkan kualitas potensi manusia, baik yang berkaitan dengan aspek pengetahuan maupun pembinaan karakter siswa.¹

Inovasi dalam bidang pendidikan menjadi kebutuhan yang semakin mendesak seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik serta pesatnya perkembangan teknologi digital. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa inovasi memiliki peran krusial dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung siswa agar lebih aktif serta berpikir kritis. Perubahan pandangan pendidikan yang bertumpu pada guru (*teacher centered*) mengarah ke pembelajaran yang bertumpu pada siswa (*student centered*) juga menuntut hadirnya pendekatan baru yang selaras dengan

¹ Mochammad Desta Pradana, "Problem, Kontroversi, Solusi : Peluang dan Tantangan Pendidikan Indonesia Bagi Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Teknologi Pembelajaran (JTeP)* Vol. 1, No. 1 (2021), 45–52.

perkembangan zaman. Oleh karena itu, inovasi tidak hanya dimaknai sebagai upaya menciptakan hal baru, tetapi juga sebagai proses penyempurnaan strategi pembelajaran agar lebih relevan, adaptif, dan mampu menjawab tantangan global.²

Pendidikan Agama Islam atau PAI ialah usaha serta proses pengembangan kapasitas manusia dengan menanamkan nilai-nilai ajaran Islam. Tujuan yang diharapkan adalah menjadi manusia yang mampu mengoptimalkan potensinya sebagai makhluk Allah dan makhluk sosial. Salah satu elemen dalam PAI ialah pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pembahasan pelajaran SKI selaras dengan namanya, yakni mengkaji tentang sejarah kebudayaan Islam dari zaman sebelum Islam ada, proses Islam datang, Islam pada zaman Nabi sampai zaman sekarang. Sebagaimana kita ketahui sejarah merupakan ilmu yang sangat penting untuk kita pelajari. Dengan adanya pembelajaran SKI di sekolah diharapkan agar siswa dapat mengambil pelajaran umat Islam di masa lampau untuk diterapkan di masa sekarang dan masa mendatang.³

Dalam perspektif Islam, proses pendidikan hendaknya dilaksanakan dengan cara yang bijaksana serta menggunakan metode yang baik agar materi pembelajaran dapat diterima peserta didik secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. An-Nahl ayat 125:

² Nurhayati dkk, *Inovasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Solusi* (Medan: PT Media Penerbit Indonesia, 2024), 1-5.

³Meilani Mar'atussholeha dkk, "Manfaat dan Urgensi Mempelajari Sejarah Islam Klasik dan Pertengahan", *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, Vol. 4, No. 1 (2023), 155.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّهِمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ

هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik serta bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik.” (QS. An-Nahl: 125)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa penyampaian pembelajaran perlu dilakukan melalui pendekatan yang menarik, bijaksana, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁴ Dalam konteks pendidikan modern, penerapan media dan model pembelajaran yang inovatif dapat menjadi salah satu bentuk implementasi dari prinsip pembelajaran yang baik sebagaimana terkandung dalam ayat tersebut. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang tidak monoton agar peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa fakta di lapangan mengungkapkan belum optimalnya minat belajar peserta didik pada pelajaran SKI. Umumnya guru lebih memilih metode ceramah atau cerita, tanya jawab, dan evaluasi. Sehingga siswa merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran.⁵ Disamping itu, peserta didik juga menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran SKI karena begitu banyaknya materi yang harus dihafalkan serta dipahami substansinya. Kurang lengkapnya materi pada buku referensi yang digunakan juga berpengaruh

⁴ Suganda dkk, “Metode Pembelajaran Menurut Al- Qur’ an Surah An- Nahl Ayat 125,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman* Vol. 5, No. 1 (2025), 108–17.

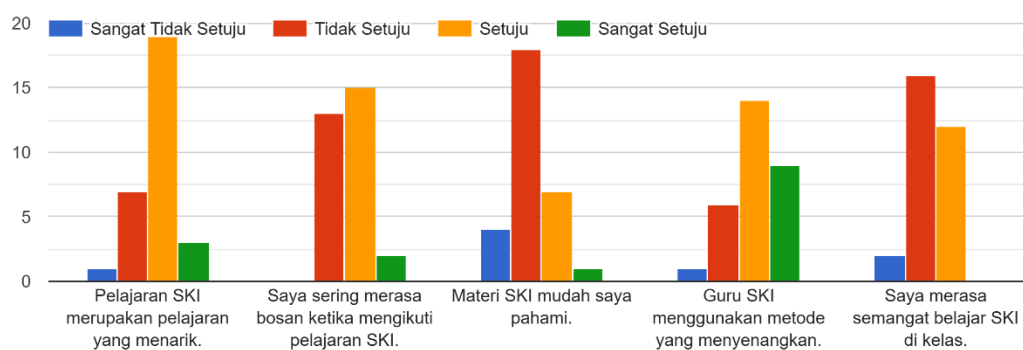
⁵Ni’matul Fauziah, “Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 10, No. 1 (2013), 102.

dengan pemahaman siswa. Oleh karena itu, sudah seyogyanya guru dapat mengatasi persoalan tersebut seperti menggunakan metode pembelajaran yang variatif.⁶ Menggunakan lagu-lagu, atau model mnemonik untuk membantu siswa dalam menghafalkan materi, melakukan permainan yang berhubungan dengan pelajaran supaya siswa memiliki ketertarikan dan tidak jenuh, serta mengaplikasikan media pembelajaran yang selaras pada karakter siswa serta materi yang disampaikan kemudian.⁷

Untuk memperkuat pernyataan tersebut, berikut disajikan hasil angket observasi awal yang menunjukkan level ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran SKI di MTsN 1 Kediri.

Gambar 1.1: Persepsi Terhadap Mata Pelajaran SKI

Persepsi Terhadap Mata Pelajaran SKI



(Sumber: Dokumen Pribadi Angket Observasi Awal)

⁶Abdul Gani dkk, “Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI : Studi Kasus di SD Plus Kasih Ibu”, *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, Vol. 2, No. 1 (2022), 5.

⁷Oman Farhurohman dan Syifa Saádiyah, “Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)”, *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 7, No. 1 (2020), 40–41.

Berdasarkan hasil angket yang disajikan pada Gambar 1.1 mengenai persepsi siswa terhadap materi pelajaran SKI, dapat dimengerti bahwa sebagian besar informan mengungkapkan pelajaran SKI belum dianggap sebagai materi pelajaran yang menarik. Hal ini tampak dari dominasi respons siswa dalam kategori setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan “Pelajaran SKI merupakan pelajaran yang menarik.”

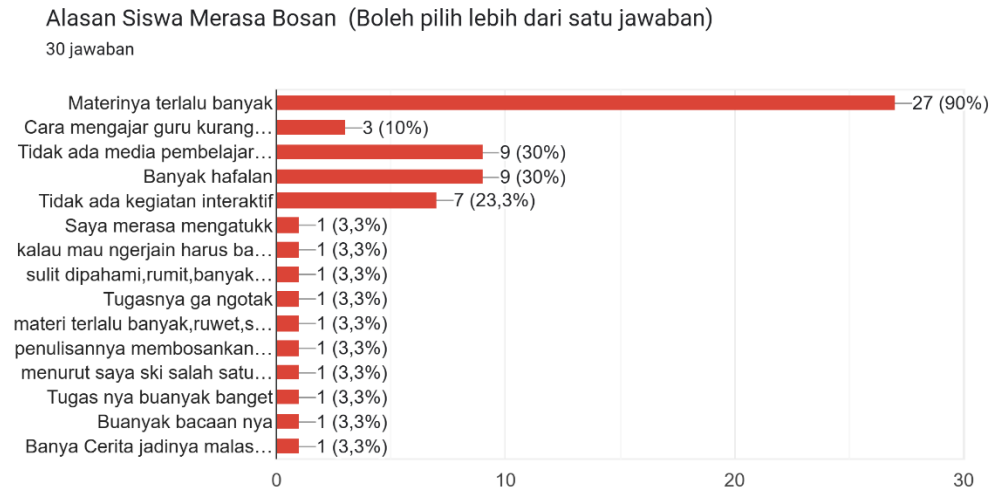
Selain itu, sebagian besar siswa mengaku sering merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran SKI, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya persentase pada kategori setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan “Saya sering merasa bosan ketika mengikuti pelajaran SKI.” Pada pernyataan “Materi SKI mudah saya pahami,” mayoritas siswa memberikan tanggapan tidak setuju, yang memperlihatkan bahwa peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam menangkap makna pelajaran SKI.

Meskipun demikian, pada indikator “Guru SKI menggunakan metode yang menyenangkan,” terlihat adanya variasi tanggapan dengan cukup banyak siswa yang memilih setuju serta sangat setuju. Hal ini menggambarkan bahwa guru telah berupaya mengimplementasikan metode pembelajaran dengan lebih beragam untuk mengoptimalkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran SKI.

Selanjutnya, pada pernyataan “Saya merasa semangat belajar SKI di kelas,” sebagian besar siswa memberikan tanggapan tidak setuju, yang menandakan bahwa level semangat belajar siswa atas materi pelajaran SKI masih relatif rendah. Hasil ini memberikan gambaran awal mengenai bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran SKI di kelas, yang kemudian akan dianalisis lebih

lanjut pada diagram berikutnya mengenai faktor-faktor penyebab kejenuhan belajar SKI.

Gambar 1.2: Alasan Siswa Merasa Bosan



(Sumber: Dokumen Pribadi Angket Observasi Awal)

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Gambar 1.2 mengenai alasan siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran SKI, diperoleh data bahwa penyebab utama yang membuat siswa merasa bosan adalah materi pelajaran yang terlalu banyak, sebagaimana ditunjukkan oleh 27 responden atau sebesar 90% dari total peserta. Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa menganggap beban materi SKI cukup berat dan memerlukan waktu serta daya hafal yang tinggi.

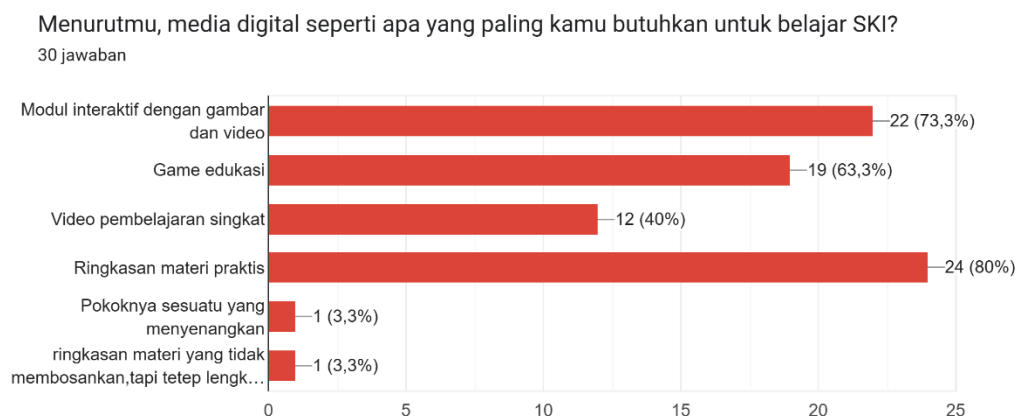
Selanjutnya, terdapat 9 responden (30%) yang menyatakan bahwa rasa bosan disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran yang menarik, serta 9 responden (30%) lainnya menyebutkan bahwa banyaknya hafalan menjadi faktor penyebab kejenuhan. Hal ini mengonfirmasi bahwa sebagian siswa menganggap pembelajaran SKI masih didominasi oleh aktivitas menghafal

tanpa disertai variasi media atau kegiatan yang mempermudah pemahaman konsep.

Selain itu, 7 responden (23,3%) mengemukakan bahwa tidak adanya kegiatan interaktif dalam proses pembelajaran turut berkontribusi terhadap menurunnya minat belajar mereka. Sementara itu, beberapa siswa juga menuliskan alasan lain dengan persentase yang lebih kecil (3,3%), seperti cara mengajar guru yang kurang menarik, kesulitan memahami materi, tugas yang terlalu banyak, serta tulisan dalam buku yang dianggap membosankan.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kejenuhan siswa dalam mengikuti mata pelajaran SKI lebih banyak disebabkan oleh faktor internal pembelajaran, seperti banyaknya materi dan metode yang masih bersifat konvensional. Oleh sebab itu, inovasi dalam penyajian konten serta penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam serta interaktif diperlukan agar siswa bisa lebih tertarik serta termotivasi dalam mengikuti pelajaran SKI.

Gambar 1.3: Kebutuhan Media Digital



(Sumber: Dokumen Pribadi Angket Observasi Awal)

Menurut hasil angket yang disajikan pada Gambar 1.3 mengenai ketertarikan siswa terhadap jenis media digital yang dibutuhkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), diperoleh data bahwa mayoritas siswa memilih ringkasan materi praktis sebagai media digital yang paling dibutuhkan, dengan jumlah 24 responden atau sebesar 80% dari total peserta. Hal ini menggambarkan bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang dapat menyajikan bahan secara ringkas, padat, dan mudah dipahami tanpa harus membaca teks panjang yang membosankan.

Selanjutnya, 22 responden (73,3%) menyatakan bahwa mereka membutuhkan modul interaktif dengan gambar dan video sebagai media pendukung dalam belajar SKI. Hal ini menggambarkan bahwa visualisasi dan interaktivitas dianggap penting untuk membantu mereka memahami materi yang bersifat historis dan naratif.

Selain itu, 19 responden (63,3%) memilih game edukasi sebagai bentuk media digital yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses belajar. Preferensi ini menunjukkan adanya kecenderungan siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang dapat mengoptimalkan motivasi serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Sementara itu, 12 responden (40%) menyatakan minat terhadap video pembelajaran singkat, yang mengindikasikan bahwa siswa juga menyukai bentuk penyajian materi yang efisien dan tidak memakan waktu lama. Beberapa siswa lainnya (3,3%) memberikan tanggapan tambahan seperti keinginan terhadap media yang “menyenangkan” atau “ringkas namun tetap lengkap”.

Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa siswa lebih antusias pada media digital yang melibatkan interaksi, visual, dan ringkas, karena dianggap lebih mudah dipahami serta mampu mengurangi kejenuhan dalam mempelajari materi SKI. Temuan ini menjadi dasar penting bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran digital berbasis interaktif yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Sejalan pada hasil angket tentang kebutuhan siswa atas media digital dalam pelajaran SKI, hasil wawancara dengan guru SKI di MTSN 1 Kediri, Ibu Sugiarti, M.Pd.I juga menunjukkan adanya keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Media yang dipakai masih sangat sedikit dan kurang bervariasi, yakni hanya berupa PPT serta buku ajar berbasis teks yang terdapat pada buku Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM). Kendala yang dihadapi guru adalah terbatasnya ketersediaan video yang membahas materi SKI khususnya untuk kelas VIII, sehingga proses pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penguasaan siswa atas materi Dinasti Ayyubiyah. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran juga belum pernah dimanfaatkan media pembelajaran berbasis interaksi yang dapat mengoptimalkan partisipasi dan keinginan belajar siswa.⁸

Melihat kondisi tersebut, peneliti kemudian memutuskan untuk melakukan penelitian di MTsN 1 Kediri karena sistem pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru dinilai masih kurang efektif dan belum cakap menunjang siswa menguasai materi secara optimal. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk membantu mengoptimalkan minat siswa melalui

⁸ Sugiarti, M.Pd.I, "Wawancara," 8 Juni 2025.

pengembangan media pengajaran yang inovatif serta selaras dengan kebutuhan yang diperlukan mereka. Sebab ini selaras dengan Sanaky yang mengartikan media pengajaran sebagai sarana bantu pendidikan sebagai perantara dalam proses belajar guna meningkatkan efektivitas serta efisiensi pencapaian tujuan pengajaran.

Dalam konteks psikologi pendidikan, minat belajar peserta didik tidak terlepas dari kebutuhan dasar yang mendorong munculnya motivasi dalam diri individu. Menurut teori kebutuhan yang disampaikan oleh Abraham Maslow, seseorang memiliki beberapa tingkatan kebutuhan, mulai dari kebutuhan mendasar hingga kebutuhan aktualisasi diri.⁹ Dalam proses pembelajaran, minat belajar dapat tumbuh apabila kebutuhan peserta didik, terutama kebutuhan akan penghargaan dan aktualisasi diri, dapat terpenuhi. Pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton berpotensi tidak mampu memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga berdampak dengan rendahnya tingkat ketertarikan peserta didik.

Selaras dengan upaya tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran yang mengalami pembaruan serta relevan dengan karakteristik siswa. Dengan media pengajaran, pembelajaran dapat berubah lebih menarik, interaktif, fleksibel untuk dilangsungkan kapan serta di mana saja, serta berpotensi mengoptimalkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Hal ini disokong oleh studi yang dilangsungkan oleh Rianhe Binthariningrum Hanatan dan rekan-rekannya (2023) berjudul “Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan

⁹ Abraham H Maslow, *Motivation and Personality* (New York: Harper & Row Publisher, 1954).

Minat Belajar Siswa”. Hasil temuan mengutarakan adanya perbedaan tingkatan minat siswa kelas XI MIPA 2 setelah penerapan modul digital interaktif, yang dibuktikan melalui uji *stacking data* dengan rata-rata perolehan skor post-angket sebesar 2,73, lebih tinggi dikomparasikan rata-rata pre-angket sebesar 0,00. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan interaksi memiliki efektivitas dalam meningkatkan ketertarikan siswa.

Maka karena itu peneliti mengelaborasi modul digital interaktif model mnemonik, yakni aplikasi multimedia sederhana berbasis website yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Secara umum, modul digital interaktif ini mengombinasikan unsur teks, gambar, dan video seperti halnya modul digital pada umumnya. Namun yang membedakan adalah penggunaan teknik mnemonik dalam penyajian materi, yang berfungsi menunjang peserta didik menghafalkan serta menangkap makna materi SKI dengan lebih gampang. Teknik mnemonik ini dapat dikemas secara variatif, misalnya melalui lagu-lagu edukatif maupun penggunaan kata-kata kunci yang relevan dengan isi materi.

Bersamaan dengan itu, menurut peneliti media ini dapat diterapkan dengan mudah karena kondisi sekolah memadai yang difasilitasi dengan *wifi* setiap kelas. Bu Sugiarti selaku pengampu SKI juga mengatakan bahwa para peserta didik diperbolehkan mengoperasikan *smartphone* di kelas dengan catatan harus izin terlebih dahulu. Sehingga mereka akan mudah dalam mengakses modul digital interaktif model mnemonik tersebut. Selain itu dengan adanya media ini peneliti ingin berkontribusi dalam memberikan inovasi media pembelajaran

berupa modul digital interaktif, dikarenakan sekolah MTsN 1 Kediri kekurangan atau terbatas dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian yang disebutkan, peneliti berencana untuk mengadakan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Modul Digital Interaktif Model Mnemonik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Materi Dinasti Ayyubiyah Siswa Kelas VIII MTsN 1 Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Didasarkan pada konteks persoalan tersebut, maka diperoleh penyusunan masalah studi ini, yakni antara lain:

1. Bagaimana pengembangan modul digital interaktif model mnemonik pada pelajaran SKI materi Dinasti Ayyubiyah siswa kelas VIII MTsN 1 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan modul digital interaktif model mnemonik untuk meningkatkan minat belajar pada pelajaran SKI materi Dinasti Ayyubiyah siswa kelas VIII MTsN 1 Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media pengembangan modul digital interaktif model mnemonik dalam meningkatkan minat belajar pada pelajaran SKI materi Dinasti Ayyubiyah siswa kelas VIII MTsN 1 Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berlandaskan penyusunan persoalan yang disebutkan, tujuan penelitian serta pengembangan ini ialah antara lain:

1. Untuk mengembangkan modul digital interaktif model mnemonik pada mata pelajaran SKI materi Dinasti Ayyubiyah siswa kelas VIII MTsN 1 Kediri.

2. Untuk menguji kelayakan pengembangan modul digital interaktif model mnemonik dalam meningkatkan minat belajar pada pelajaran SKI materi Dinasti Ayyubiyah siswa kelas VIII MTsN 1 Kediri.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan modul digital interaktif model mnemonik dalam meningkatkan minat belajar pada pelajaran SKI materi Dinasti Ayyubiyah siswa kelas VIII MTsN 1 Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Rincian produk yang dibuat antara lain:

1. Produk modul digital interaktif ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline 3*, lalu dihosting pada website GitHub sehingga dapat diakses oleh pengguna modul digital interaktif tanpa mengeluarkan biaya sama sekali;
2. Modul digital interaktif yang dikembangkan berfungsi sebagai pedoman aktivitas pembelajaran yang mencakup materi berbentuk teks maupun materi visual, video animasi, serta kuis;
3. Modul digital interaktif tersebut memuat tentang Dinasti Ayyubiyah untuk kelas VIII MTs yang disusun sesuai dengan CP dan TP;
4. Materi Dinasti Ayyubiyah dipaparkan menggunakan teknik mnemonik berupa lagu-lagu, tabel tahun beserta peristiwa, kata kunci yang dapat dihafalkan, serta peristiwa-peristiwa penting bentuk rangkuman;
5. Produk modul digital interaktif tersebut memungkinkan dimanfaatkan di dalam atau pun di luar pembelajaran;
6. Modul digital interaktif ini dibuat berupa output media pembelajaran SKI yang lebih menarik serta selaras dengan kemajuan teknologi masa sekarang.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk Guru

Hasil temuan ini bisa difungsikan sebagai objek pertimbangan guru terkait menentukan serta menerapkan media pengajaran yang interaktif dan bersifat baru di kelas. Penggunaan media berbasis teknologi juga dapat menjadi pilihan pembelajaran yang lebih menarik sehingga mampu mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Selain itu, pemanfaatan media tersebut dianggap lebih efektif sebab tidak membutuhkan waktu lama dalam persiapan perangkat seperti proyektor. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah memaparkan materi sekaligus memberikan tugas kepada peserta didik secara efisien.

2. Untuk Peserta Didik

Hal ini bisa menunjang peserta didik ketika menangkap materi Dinasti Ayyubiyah, karena bukan saja menyajikan materi berupa teks, namun juga dilengkapi dengan video animasi serta kuis sebagai penguatan pemahaman. Pengembangan media tersebut juga menjadikan proses pembelajaran lebih adaptif, sehingga tak terbatas oleh ruang serta waktu. Lain daripada itu, siswa meraih pengalaman belajar yang lebih beragam, yang pada akhirnya dapat menyokong berkembangnya kecakapan berpikir kreatif dalam memanfaatkan media berbasis teknologi.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Dapat difungsikan menjadi referensi untuk landasan pengembangan media yang sejenis serta sumber inspirasi dalam mengoptimalkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Selain itu, keunggulan serta kelemahan

yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan bahan evaluasi, sehingga peneliti selanjutnya memiliki dasar untuk menyempurnakan kembali media tersebut dengan menyesuaikan pada perbaikan yang telah dilaksanakan sebelumnya.

F. Asumsi serta Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

- a. Modul digital interaktif model mnemonik yang peneliti kembangkan dapat menaikkan minat belajar peserta didik;
- b. Modul digital interaktif model mnemonik juga dapat memudahkan pendidik dalam memberikan materi secara lebih praktis serta sederhana;
- c. Keberadaan modul digital interaktif model mnemonik ini memudahkan peserta didik dalam memahami serta menghafalkan sejarah Dinasti Ayyubiyah;
- d. Di luar jam pembelajaran modul digital interaktif model mnemonik tetap dapat dijangkau. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk meninjau dan mengingat kembali materi Dinasti Ayyubiyah yang telah dijelaskan oleh guru.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Pengembangan modul digital interaktif model mnemonik ini dilakukan di kelas VIII MTsN 1 Kediri;
- b. Modul digital interaktif model mnemonik hanya membahas materi Dinasti Ayyubiyah;

- c. Modul digital interaktif model mnemonik hanya dapat dijangkau melalui internet;
- d. Penyajian dalam media tersebut hanya memuat ringkasan materi, video berdurasi singkat, serta evaluasi pembelajaran;
- e. Penelitian dan pengembangan difokuskan pada pengoptimalan modul ajar serta mengevaluasi tingkat ketertarikan peserta didik setelah mempergunakan modul digital interaktif model mnemonik.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah ada sebelumnya bertujuan untuk mengantisipasi terjadinya replikasi pada kajian yang serupa. Kajian mengenai pengembangan modul digital interaktif juga sudah banyak dilangsungkan oleh para peneliti terdahulu, di antaranya:

Pertama, penelitian kualitatif yang telah dilakukan oleh Qori Waisul Qorni Marap pada tahun 2020 dengan judul “Analisis Metode Mnemonik terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 3 Kota Tangerang”. Studi ini ditujukan untuk mendeskripsikan metode mnemonik atas hasil belajar SKI. Studi ini mengaplikasikan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik perolehan data yang digunakan di penelitian ini dengan menggunakan langkah observasi, wawancara, serta dokumenter. Temuan ini menghasilkan bahwa metode mnemonik yang diterapkan berhasil memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa secara maksimal dan sistematis sehingga guru mendapatkan *feed back* seperti siswa bisa menjawab kuis, sambung-

menyambung cerita, memaparkan cerita di depan teman-temannya dengan baik, dan mencatat kembali cerita sejarah kebudayaan Islam dengan lengkap.¹⁰

Kedua, penelitian kualitatif yang dilangsungkan oleh Noor Laila Azizah bersama Nur Fajar Arief pada tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Teknik Mnemonic Kata Kunci dalam Pembelajaran Tarekh Kelas IV Madrasah Diniyah”. Studi ini ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang apakah metode mnemonik memberi peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran tarekh dengan fokus penelitian materi Khulafaurasyidin. Kajian ini mengaplikasikan metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data menggunakan langkah observasi, wawancara serta dokumentasi. Hasil kajian ini memaparkan bahwa penggunaan teknik mnemonik membuat siswa menjadi lebih antusias mendengarkan penjelasan guru, siswa paham akan materi dengan lebih optimal dalam waktu berkelanjutan dan hasil tes siswa telah meraih nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).¹¹

Ketiga, penelitian RnD yang telah dilangsungkan oleh Sitti Aisyah di tahun 2022 dengan ntopik “Pengembangan Bahan Ajar Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Problem Solving* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah”. Adapun tujuan kajian ini adalah menganalisis keperluan pengembangan modul SKI berbasis pemecahan masalah serta menguji tingkat kevalidan pengembangan modul SKI berbasis pemecahan masalah. Metode penelitian serta pengembangan ini berorientasi untuk kegiatan

¹⁰Qori Waisul Qorni Marap, “Analisis Metode Mnemonik terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 3 Kota Tangerang” (Universitas Muhammadiyah Malang, 2020).

¹¹Noor Laila Azizah dan Nur Fajar Arief, “Penerapan Teknik Mnemonic Kata Kunci dalam Pembelajaran Tarekh Kelas IV Madrasah Diniyah”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 6 (2022), 9671–9679.

pengkajian, perancangan, produksi, validasi, serta pengujian terhadap produk yang dihasilkan. Hasil temuan menunjukkan bahwa ahli materi mendapat nilai 3,67 serta mendapat nilai sebesar 3,76 dari ahli media, produk yang dioptimalkan terletak pada kategori “sangat layak” yang berarti produk tersebut dinyatakan “layak” pada uji coba yang mendatang. Kemudian dari studi ini dapat diketahui bahwa penyempurnaan modul SKI berbasis pemecahan masalah “sangat praktis” difungsikan dengan pendapatan skor 84,0%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa modul SKI berbasis pemecahan masalah dapat diterapkan dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran SKI.¹²

Keempat, penelitian kuantitatif *Quasi Experiment Design* yang dilangsungkan oleh Renaldi tahun 2022 dengan topik “Pengaruh Teknik Mnemonik Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Di MTs Riyadlul Huda Ngamprah Kabupaten Bandung Barat”. Adapun tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji serta mendapatkan informasi terkait adanya dampak pemanfaatan teknik mnemonik atas motivasi belajar peserta didik kelas VII dalam proses pengajaran IPS di MTs Riyadlul Huda Ngamprah. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah kajian kuantitatif *Quasi Experiment Design*. Hasil temuan menunjukkan bahwa aktivitas di kelas percobaan serta kelas kendali menampilkan motivasi belajar yang tidak sama antar peserta didik. Di kelas percobaan tampak bahwa umumnya motivasi belajar peserta didik “lebih tinggi” dibanding kelas kendali. Sehingga dapat

¹²Sitti Aisyah, Misykat Malik Ibrahim, dan Wahyuni Ismail, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah”, *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, Vol. 5, No. 1 (2022), 298–311.

disimpulkan bahwa implementasi teknik mnemonik pada proses pengajaran IPS terdapat pengaruh pada peserta didik dalam peningkatan motivasi belajar.¹³

Kelima, penelitian RnD yang telah dilangsungkan oleh Rianhe Binthariningrum Hanatan dkk, di tahun 2023 yang bertajuk “Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Adapun kajian ini berorientasi untuk mengidentifikasi keabsahan Modul Digital Interaktif beracuan model *Discovery Learning* dalam mengoptimalkan ketertarikan siswa. Metode studi ini memakai model 4D yang disingkat serta dioptimalkan menjadi 3D. Uji validitas Modul Digital Interaktif berbasis *Discovery Learning* memperoleh hasil “sangat layak” dengan nilai rata-rata sebesar 88,603%. Sementara itu, peningkatan minat belajar siswa kelas XI MIPA 2 setelah pengaplikasian Modul Digital Interaktif dapat diketahui melalui uji *stacking* data dengan hasil rata-rata *post*-angket yaitu 2,73 lebih besar dibandingkan hasil rata-rata *pre*-angket yaitu 0,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Modul Digital Interaktif berbasis model *Discovery Learning* “sangat layak” difungsikan dalam pengajaran serta dapat mengoptimalkan ketertarikan siswa.¹⁴

¹³ Renaldi, “Pengaruh Teknik Mnemonik terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS di MTs Riyadlul Huda Ngamprah Kabupaten Bandung Barat” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

¹⁴ Rianhe Binthariningrum Hanatan, Endang Yuniastuti, dan Baskoro Adi Prayitno, “Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, *Jurnal TEKNODIK*, Vol. 27.No. 1 (2023), 81–98.

Tabel 1.1: Perbandingan Studi Ini dengan Studi Terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
1.	Qori Waisul Qorni Marap, "Analisis Metode Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTsN 3 Kota Tangerang", 2020.	Temuan ini menghasilkan bahwa metode mnemonik yang diterapkan berhasil memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa secara maksimal dan sistematis sehingga guru mendapatkan feed back seperti siswa bisa menjawab kuis, sambung-menyambung cerita, memaparkan cerita di depan teman-temannya dengan baik, dan mencatat kembali cerita sejarah kebudayaan Islam dengan lengkap.	Menggunakan variabel mnemonik dan fokus mata pelajaran SKI.	Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif dengan fokus pada hasil belajar peserta didik, dan dilaksanakan di MTsN 3 Kota Tangerang. Berbeda dengan itu, penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian pengembangan karena bertujuan mengombinasikan metode mnemonik dengan modul digital interaktif sebagai produk yang dikembangkan. Selain itu, kajian ini terfokus pada ketertarikan peserta didik sebagai variabel yang diteliti, dan dilaksanakan di MTsN 1 Kediri. Dengan demikian, perbedaan terletak pada metode, variabel yang dikaji, serta	Peneliti memadukan variabel media digital dengan model mnemonik untuk mengoptimalkan minat siswa menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
				lokasi penelitian.	
2.	Noor Laila Azizah bersama Nur Fajar Arief, "Penerapan Teknik Mnemonic Kata Kunci dalam Pembelajaran Tarekh Kelas IV Madrasah Diniyah", 2022.	Hasil kajian ini memaparkan bahwa penggunaan teknik mnemonik membuat siswa menjadi lebih antusias mendengarkan penjelasan guru, siswa paham akan materi dengan lebih optimal dalam waktu berkelanjutan dan hasil tes siswa telah mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).	Menggunakan variabel mnemonik dan mata pelajaran Tarekh atau SKI.	Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif dengan fokus pada pemilihan materi Khulafa'urraSyidin untuk peserta didik kelas IV Madrasah Diniyah. Adapun temuan ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) yang difokuskan pada pengembangan modul digital interaktif berbasis metode mnemonik. Materi yang dikembangkan adalah Dinasti Ayyubiyah untuk peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kediri. Dengan demikian, perbedaan mencakup metode penelitian, pemilihan materi, subjek pembelajaran, serta lokasi penelitian.	Peneliti memadukan variabel media digital dengan model mnemonik untuk mengoptimalkan minat siswa menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
3.	Sitti Aisyah, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis <i>Problem Solving</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah", 2022.	Hasil temuan menunjukkan bahwa ahli materi mendapat nilai 3,67 serta mendapat nilai sebesar 3,76 dari ahli media, produk yang dioptimalkan terletak pada kategori "sangat layak" yang berarti produk tersebut dinyatakan "layak" pada uji coba yang mendatang. Kemudian dari penelitian dan pengembangan ini dapat diketahui bahwa pengembangan modul SKI berbasis pemecahan masalah "sangat praktis" difungsikan dengan pendapatan skor 84,0%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa modul SKI berbasis pemecahan masalah dapat diterapkan dalam upaya mengoptimalkan hasil	Sama-sama mengembangkan modul SKI.	Penelitian sebelumnya menggunakan <i>software CorelDraw X9 Version</i> dengan pemilihan materi kondisi masyarakat Arab pra-Islam, serta menerapkan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah untuk menaikkan hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs Syekh Hasan Yamani Polewali Mandar. Sementara itu, penelitian ini menggunakan <i>software Canva</i> dengan pemilihan materi Dinasti Ayyubiyah, serta mengembangkan media berbasis model mnemonik untuk mengoptimalkan minat belajar peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kediri. Dengan demikian, perbedaan terlihat pada <i>software</i> yang digunakan, materi yang dikembangkan,	Peneliti memadukan variabel media digital dengan model mnemonik untuk mengoptimalkan minat siswa menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
		belajar peserta didik pada pelajaran SKI.		model pembelajaran, variabel yang dikaji, dan lokasi penelitian.	
4.	Renaldi, "Pengaruh Teknik Mnemonik Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Di MTs Riyadlul Huda Ngamprah Kabupaten Bandung Barat", 2022.	Hasil temuan menunjukkan bahwa aktivitas di kelas percobaan serta kelas kendali menampilkan motivasi belajar yang tidak sama antar peserta didik. Di kelas percobaan tamak bahwa umumnya motivasi belajar peserta didik "lebih tinggi" dibanding kelas kendali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi teknik mnemonik pada proses pengajaran IPS terdapat pengaruh pada peserta didik dalam peningkatan motivasi belajar.	Menggunakan variabel teknik mnemonik dan motivasi belajar siswa.	Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan fokus pada pemilihan pelajaran IPS untuk siswa MTs Riyadlul Huda Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat. Sementara itu, penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan yang berfokus pada pengembangan modul digital interaktif berbasis metode mnemonik. Materi yang dikembangkan adalah Dinasti Ayyubiyah untuk peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kediri. Dengan demikian, perbedaan kedua penelitian terletak pada metode penelitian, pemilihan	Peneliti memadukan variabel media digital dengan model mnemonik untuk mengoptimalkan minat siswa menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
				materi, subjek pembelajaran, dan lokasi penelitian.	
5.	Rianhe Binthariningrum Hanatan dkk, "Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", 2023.	Uji validitas Modul Digital Interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> memperoleh hasil "sangat layak" dengan nilai rata-rata sebesar 88,603%. Sementara itu, peningkatan minat belajar siswa kelas XI MIPA 2 setelah pengaplikasian Modul Digital Interaktif dapat diketahui melalui uji <i>stacking data</i> dengan hasil rata-rata post-angket yaitu 2,73 lebih besar dibandingkan hasil rata-rata pre-angket yaitu 0,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Modul Digital Interaktif berbasis model <i>Discovery Learning</i> "sangat layak"	Menggunakan variabel modul digital interaktif dan minat belajar siswa.	Penelitian sebelumnya mengembangkan modul digital interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> untuk siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Karanganyar. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan modul digital interaktif berbasis model mnemonik dengan pemilihan materi Dinasti Ayyubiyah pada peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kediri. Dengan demikian, perbedaan kedua penelitian mencakup model pembelajaran, materi yang dikembangkan, serta lokasi penelitian.	Peneliti memadukan variabel media digital dengan model mnemonik untuk mengoptimalkan minat siswa menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.

No.	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kontribusi Penelitian
		difungsikan dalam pengajaran serta dapat mengoptimalkan ketertarikan siswa.			

Berdasarkan beberapa studi yang telah dipaparkan pada Tabel 1.1 dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran digital banyak dilangsungkan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)*, sementara studi lain menggunakan pendekatan kualitatif atau kuantitatif untuk menganalisis efektivitas teknik mnemonik dalam meningkatkan hasil maupun motivasi belajar siswa. Secara umum, para peneliti terdahulu berupaya menciptakan pengajaran yang lebih interaktif, efektif, serta menarik melalui pemanfaatan media digital dan model pengajaran inovatif.

Meskipun demikian, materi yang dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya beragam, mulai dari materi Khulafa'urrasyidin, kondisi masyarakat Arab pra-Islam, mata pelajaran IPS, hingga materi yang diajarkan pada jenjang SMA melalui model *Discovery Learning*. Selain itu, sebagian penelitian berfokus pada hasil belajar atau motivasi belajar, dengan penggunaan teknik mnemonik namun belum dikombinasikan secara khusus dalam bentuk modul digital interaktif.

Berdasarkan pemetaan tersebut, penelitian ini mengambil materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tentang Dinasti Ayyubiyah untuk peserta didik kelas VIII MTsN 1 Kediri, yang belum banyak disentuh oleh penelitian sebelumnya.

Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu yang memanfaatkan teknik mnemonik umumnya tidak mengintegrasikannya dengan modul digital interaktif, sehingga masih terdapat celah penelitian yang dapat diisi oleh pengembangan baru.

Oleh karena itu, penelitian ini mengombinasikan modul digital interaktif dengan model pembelajaran mnemonik melalui pendekatan R&D model ADDIE, dengan fokus pada perubahan tingkat ketertarikan peserta didik dalam mengeksplorasi materi Dinasti Ayyubiyah. Pengembangan modul digital interaktif berbasis mnemonik ini diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan belajar yang muncul, seperti kesulitan siswa dalam memahami alur sejarah, tokoh, dan peristiwa penting, sekaligus mengoptimalkan minat peserta didik pada pelajaran SKI.

H. Definisi Operasional

1. Modul Digital Interaktif

Modul digital interaktif ialah bahan ajar yang dirumuskan secara sistematis serta disajikan dengan tampilan yang menarik untuk mencapai kompetensi mata pelajaran. Modul ini disajikan secara digital yang dalam penggunaannya memerlukan perangkat digital seperti *handphone* atau komputer, sehingga mudah untuk diakses di mana saja. Pada modul digital ini diintegrasikan dengan gambar animasi, audio, serta video pengajaran. Tidak hanya itu, dalam menjalankan modul digital ini peserta didik menjadi lebih interaktif. Disebut interaktif karena peserta didik dapat melakukan interaksi atau hubungan timbal balik dengan modul digital interaktif ini. Peserta didik menjalankan sendiri menu-menu yang tersedia pada modul

digital interaktif untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menarik. Adapun modul digital interaktif yang dikembangkan peneliti berisi materi Dinasti Ayyubiyah berbentuk teks, animasi bergambar, video penjelasan, dan kuis.

2. Model Mnemonik

Model mnemonik adalah strategi pengajaran yang menggunakan petunjuk visual atau pendengaran untuk memudahkan peserta didik mengingat serta menghafal informasi yang diperoleh melalui transformasi memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang. Model mnemonik biasanya difungsikan untuk menelaah berbagai nama orang, bahasa asing, negara, ibukota, huruf alfabet, dan cara pengejaan beberapa nama serta peristiwa. Mengenai model mnemonik yang peneliti maksud adalah dengan dengan beberapa tahapan seperti:

- a. Memakai cara menggaris bawah.
- b. Membuat perumpamaan yang menarik.
- c. Menggunakan kata kunci (akrostik).
- d. Menyingkat daftar kata (akronim).
- e. Menggunakan teknik bernyanyi (menyesuaikan syair lagu dengan materi yang akan diajarkan).

3. Mata Pelajaran SKI

Pelajaran SKI ialah salah satu jenis pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan di madrasah. Mata pelajaran SKI membahas tentang sejarah dari kebudayaan Islam dari zaman sebelum adanya Islam, proses masuknya Islam, perkembangan Islam pada zaman Nabi hingga zaman

sekarang, dan kisah keteladanan umat-umat terdahulu. Adapun ruang lingkup materi pelajaran SKI yang menjadi perhatian utama dalam studi ini ialah materi Dinasti Ayyubiyah kelas VIII yang terdiri atas sejarah berdirinya, masa pemerintahan, kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam serta keruntuhan Dinasti Ayyubiyah.

4. Minat Belajar

Kecondongan yang muncul di dalam diri seseorang untuk memberikan perhatian, minat, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran disebut minat belajar. Minat belajar dapat terlihat melalui rasa penasaran, antusiasme, perhatian secara berkelanjutan, serta kemauan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam ranah pendidikan, minat belajar menjadi indikator penting dalam memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik peserta didik.

Minat belajar dapat diukur melalui instrumen non-tes berupa angket atau kuesioner yang menggali indikator-indikator seperti perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan kenyamanan dalam menjalankan pembelajaran. Pada studi ini, peneliti mengukur minat belajar menggunakan angket minat belajar yang dibuat berdasarkan aspek ketertarikan peserta didik. Fokus pengukuran diarahkan pada sejauh mana peserta didik menunjukkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam mempelajari materi Dinasti Ayyubiyah melalui modul digital interaktif berbasis model mnemonik.