



Dampak Teknologi Terhadap Ruang Lingkup Pembelajaran SKI dalam Membangun Kesadaran Sejarah dan Identitas Budaya Generasi Z

Meliny Meliny¹, Noorazmah Hidayati²

^{1,2} IAIN Palangka Raya, Indonesia

Email: meliny2211110130@iain-palangkaraya.ac.id¹, noorazmahhidayati@gmail.com²

Alamat: Islamic Center Complex Jl. G. Obos Palangka Raya City, Central Kalimantan, 73111

Telephone 0536-3221105-Faximile 0536-3221105

Korespondensi penulis: meliny2211110130@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract. Generation Z, known as the internet generation, has unique characteristics that influence the way they learn. Technology-based learning, such as the use of animated videos and interactive applications, can increase students' interest and understanding of complex SKI material. This article discusses the impact of technology on the scope of SKI learning in building historical awareness and cultural identity for Generation Z. This research method uses library research, namely searching for research sources by collecting several pieces of literature sourced from journals, books and other sources. The results of this research show that the rapid development of technology is currently having a significant impact on the field of education, including learning the History of Islamic Culture (SKI).

Keywords: Technology, SKI Learning, Generation Z.

Abstrak. Generasi Z, yang dikenal sebagai generasi internet, memiliki karakteristik unik yang mempengaruhi cara mereka belajar. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan video animasi dan aplikasi interaktif, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi SKI yang kompleks. Artikel ini membahas dampak teknologi terhadap ruang lingkup pembelajaran SKI dalam membangun kesadaran sejarah dan identitas budaya Generasi Z. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan yaitu mencari sumber penelitian dengan cara mengumpulkan dari beberapa literatur yang bersumber dari jurnal, buku dan sumber-sumber lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang pesat saat ini berpengaruh signifikan terhadap bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Kata Kunci: Teknologi, Pembelajaran SKI, Generasi Z.

1. LATAR BELAKANG

Saat ini tidak bisa dihindari lagi kemajuan teknologi yang semakin berkembang sangat pesat mengikuti perubahan zaman, dan diprediksi bahwasannya teknologi akan terus berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi pun perlahan mulai memasuki segala bidang kehidupan terutama pada bidang Pendidikan yang mana teknologi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran pada abad sekarang (Soedibyo, 2003). Selain itu pembelajaran melalui teknologi juga harus dipahami dan diketahui keterampilannya oleh peserta didik di sekolah agar dapat mengetahui bagaimana cara mengakses pembelajaran melalui teknologi (Trinaldi et al., 2022).

Dunia pendidikan sangat perlu meningkatkan kemajuan sekolah dan pendidikan dengan cara mengadakan inovasi yang positif. Yang sekolah diharapkan tidak ketinggalan

informasi mengenai canggihnya teknologi yang ada dengan menyediakan perangkat elektronik yang mendukung dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang baik dan lengkap akan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien (Maritsa et al., 2021). Dengan adanya peningkatan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, melibatkan semua pihak yang ada di dalam dunia Pendidikan dituntut harus bisa mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang semakin berkembang sangat pesat saat ini. Dapat kita lihat bahwasannya teknologi ini sangat didukung dengan adanya ketersediaan jaringan internet yang mana sangat berpengaruh pada perkembangan lainnya, terutama dalam lingkup pendidikan yang mana dalam dunia pendidikan internet dimanfaatkan sebagai pendukung dalam media pembelajaran yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung (Fadilah et al., 2021).

Pembelajaran perlu menggunakan teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama pada Pembelajaran SKI (Sejarah kebudayaan islam) adalah salah satu mata Pelajaran yang ada dalam kurikulum Merdeka, yang mana didalamnya mempelajari sejarah mulai dari masa Rasulullah SAW, khulafaur rasyidin, hingga peradaban islam di berbagai belahan dunia. Pembelajaran ini sendiri memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang nilai-nilai Sejarah dan budaya. peserta didik sering jenuh ketika guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat penyampaian materi, yang dimana metode ini metode lama yang bisa dibilang kuno, sedangkan pembelajaran SKI ini membahas Sejarah yang sulit untuk dipahami jika hanya menggunakan pendengaran, karena tidak semua peserta didik tipe belajarnya mendengarkan. Terutama pada generasi sekarang yang sering disebut generasi Z.

Generasi Z dikenal pula sebagai Internet Generation (IG) atau generasi internet. Mereka mempunyai karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya, yakni sangat bergantung pada kecerdasan buatan (intellectual artificial) dunia internet. Ketergantungan ini juga mempengaruhi konsep dan pola pemikiran mereka, termasuk dalam pembentukan kesadaran sejarahnya. Sejak lahir Generasi Z sudah mengenal penggunaan internet. Mereka tumbuh menjadi generasi dengan tingkat kemampuan yang tinggi dalam melakukan aplikasi jaringan internet untuk seluruh aktivitas kehiduannya, Mereka mengakses internet untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya termasuk membantu mereka dalam menyelesaikan tugas di sekolah.

Selama pandemi COVID-19, pembelajaran daring menjadi metode utama yang diadopsi oleh banyak institusi pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat menghadirkan tantangan, tetapi juga memberikan peluang untuk inovasi dalam

metode pengajaran (Dewi, 2020; Muskania & Ms, 2021). Dari berbagai tantangan yang dihadapi guru, guru dituntut untuk bisa mengatasi permasalahan yang menjadi tantangan dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Dapat kita lihat bahwasan generasi sekarang bergantung pada teknologi. Dengan demikian guru bisa mengkolaborasikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti video animasi dan video dokumenter, yang ditayangkan menggunakan proyektor ataupun menggunakan teknologi lainnya, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, dan pembelajaran pun lebih menarik sesuai dengan generasi Z.

Pembelajaran SKI tidak hanya berfungsi sebagai media pengajaran sejarah, tetapi juga sebagai upaya strategis untuk membangun kesadaran sejarah yang kuat dan meneguhkan identitas budaya siswa. Dengan memahami perjalanan Islam dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, Generasi Z diharapkan mampu menjadi individu yang berkarakter, berwawasan luas, dan bangga terhadap warisan peradaban Islam, baik secara lokal maupun global. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak teknologi terhadap ruang lingkup pembelajaran SKI terhadap kesadaran sejarah dan identitas budaya generasi Z.

2. KAJIAN TEORITIS

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses belajar mengajar. Misalnya Teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman. Dalam konteks SKI, penggunaan aplikasi interaktif atau simulasi sejarah dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih personal dan menarik. Selain itu, digital history memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan berkreasi dalam mempelajari sejarah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesadaran sejarah mereka (Anis et al., 2022). Dengan adanya akses ke sumber daya sejarah yang lebih luas dan beragam, generasi Z dapat membangun identitas budaya mereka dengan lebih baik.

Selama pandemi COVID-19, pembelajaran daring menjadi metode utama yang diadopsi oleh banyak institusi pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat menghadirkan tantangan, tetapi juga memberikan peluang untuk inovasi dalam metode pengajaran (Dewi, 2020; Muskania & Ms, 2021). Dalam konteks SKI, penggunaan platform digital untuk pembelajaran dapat membantu siswa memahami konteks sejarah dan budaya secara lebih mendalam, meskipun ada kendala dalam hal akses dan keterlibatan orang tua (Nuraini & Suryana, 2021). Hal ini

menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai penghubung antara siswa dan materi pembelajaran yang relevan.

Dampak teknologi terhadap pembelajaran tidak selalu positif. Ada risiko perubahan perilaku dan kecanduan gadget di kalangan siswa, yang dapat mengganggu proses belajar (Bintari, 2021; Jamun, 2018). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang seimbang, di mana teknologi digunakan sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif, bukan sebagai pengganti interaksi langsung antara guru dan siswa (Subagio & Limbong, 2023).

Untuk membangun kesadaran sejarah dan identitas budaya generasi Z, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi secara bijaksana. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran SKI, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah, tetapi juga belajar bagaimana menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka, sehingga memperkuat identitas budaya mereka di era globalisasi ini (Handy, 2021; Utami, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan yaitu mencari sumber penelitian dengan cara mengumpulkan dari beberapa literatur yang bersumber dari jurnal, buku dan sumber-sumber lainnya, agar lebih mudah dalam melakukan penelitian mengenai Dampak Teknologi Terhadap Ruang Lingkup Pembelajaran SKI dalam Membangun Kesadaran Sejarah dan Identitas Budaya Generasi Z Pada penelitian teknik yang di gunakan untuk pengumpulan data yaitu dengan cara mencari materi yang berkaitan dengan pembahasan pada aartikel ini, baik secara digital maupun manual.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi melibatkan penggunaan alat-alat digital untuk mendukung proses belajar-mengajar. Beberapa teori menjelaskan bagaimana teknologi dapat meningkatkan pembelajaran. Salah satunya adalah Teori Konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik belajar dengan membangun sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman dan eksplorasi (Insani et al., 2024). Dalam hal ini, teknologi seperti aplikasi interaktif atau simulasi sejarah Islam dapat membantu siswa memahami materi SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dengan cara yang lebih menarik dan personal. Ada juga Teori Kognitif Multimedia

yang menjelaskan bahwa belajar akan lebih efektif jika materi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara (Satria & Egok, 2020). Teknologi memungkinkan hal ini, misalnya melalui video dokumenter atau presentasi interaktif yang membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat peristiwa sejarah Islam (Biantoro, 2024). Teori Pembelajaran Sosial juga relevan. Teori ini menyatakan bahwa orang belajar dengan mengamati dan berinteraksi dengan orang lain. Teknologi seperti diskusi online, webinar, atau platform kolaboratif memungkinkan siswa saling berbagi wawasan dan berdiskusi tentang sejarah Islam, baik dengan teman sekelas maupun siswa dari belahan dunia lain. Selain itu, ada Pedagogi Digital, yang menekankan pentingnya teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sekadar alat tambahan (Suwandi, 2022). Misalnya, menggunakan aplikasi Augmented Reality (AR) untuk menghidupkan peristiwa sejarah, sehingga siswa merasa seolah-olah menjadi bagian dari cerita.

b. Relevansi teknologi terhadap pembelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mata pelajaran yang sangat penting karena mampu membangun nilai spiritual, historis, dan kultural dalam diri siswa (Rusydi, 2021). Dari sisi spiritual, SKI membantu siswa memahami ajaran Islam melalui kisah-kisah nyata dari sejarah. Dengan mempelajari kehidupan Rasulullah SAW, para sahabat, dan tokoh-tokoh besar Islam, siswa mendapatkan teladan langsung tentang nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan toleransi. Nilai-nilai ini tidak hanya menjadi bahan pelajaran, tetapi juga pedoman moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara historis, SKI mengajarkan siswa tentang perjalanan panjang peradaban Islam (Syurgawi & Yusuf, 2020). Mereka diajarkan memahami bagaimana Islam berkembang dari zaman Nabi hingga masa kini, serta kontribusi besar umat Islam dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, seni, dan budaya. Dengan belajar sejarah ini, siswa tidak hanya mengetahui apa yang terjadi di masa lalu, tetapi juga dapat memahami bagaimana sejarah tersebut membentuk dunia modern. Selain itu, mereka bisa merasa bangga dengan warisan peradaban Islam yang kaya dan relevan hingga saat ini. Di sisi kultural, SKI memperkenalkan siswa pada keanekaragaman budaya Islam di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia (Asari, 2020).

Siswa belajar bagaimana Islam diterima di Nusantara dan berasimilasi dengan budaya lokal tanpa kehilangan inti ajarannya. Tradisi seperti seni kaligrafi, arsitektur masjid, atau musik Islami menunjukkan bahwa Islam sangat menghargai seni dan

budaya, sehingga siswa bisa melihat Islam bukan hanya sebagai agama, tetapi juga bagian dari identitas budaya yang kaya. SKI menjadi mata pelajaran yang relevan karena tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu siswa mengenal dan menghargai akar sejarah dan budaya mereka (Hanafi, 2021). Di tengah tantangan globalisasi, SKI berperan penting untuk menjaga agar generasi muda tetap memiliki pegangan spiritual dan budaya yang kuat, tanpa kehilangan kemampuan untuk beradaptasi dengan dunia modern. Dengan SKI, siswa tidak hanya belajar tentang Islam, tetapi juga bagaimana menjadi pribadi yang berkarakter, memiliki wawasan luas, dan bangga akan identitasnya.

Untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif, teknologi bisa memainkan peran besar. Salah satunya, dengan menerapkan Teori Konstruktivisme, yang mengatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman mereka sendiri (Budyastuti & Fauziati, 2021). Teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif atau simulasi berbasis Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) memungkinkan siswa untuk merasakan langsung pengalaman sejarah Islam, seperti berkunjung ke situs bersejarah secara virtual. Ini memberi mereka cara yang lebih menarik dan mendalam untuk belajar, yang membantu memperkuat pemahaman mereka.

Selain itu, Digital Pedagogy juga memberikan panduan bahwa teknologi harus digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih terbuka dan kolaboratif. Dengan teknologi, siswa bisa mengakses sumber-sumber pembelajaran dari seluruh dunia, berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam proyek berbasis teknologi, atau berdiskusi dalam ruang kelas virtual (Munfiatik, 2023). Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Teknologi juga memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi SKI secara lebih interaktif dan menarik, sekaligus menjaga nilai-nilai dan ajaran Islam dalam proses pembelajaran (Farhurohman & Saádiyah, 2020).

Dengan demikian, SKI tidak hanya mengajarkan sejarah, tetapi juga membentuk karakter dan identitas siswa. Teknologi bisa digunakan untuk membuat pembelajaran SKI lebih dinamis, menyenangkan, dan relevan dengan zaman sekarang yang bisa disebut generasi Z, tanpa mengurangi nilai-nilai spiritual dan budaya yang ingin diajarkan.

c. Dampak Penggunaan Teknologi pada Pembelajaran SKI

Teknologi membawa dampak positif yang besar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Salah satunya adalah mempermudah akses siswa terhadap berbagai informasi tentang sejarah dan budaya Islam (As-sunniyah, 2024). Dengan adanya e-book, video pembelajaran, dan aplikasi digital, siswa kini bisa mempelajari materi SKI kapan saja dan di mana saja. Ini memberi mereka kesempatan untuk lebih mendalami berbagai peristiwa sejarah penting atau mengenal tokoh-tokoh besar dalam Islam dengan lebih mudah.

Selain itu, teknologi juga memungkinkan pembelajaran SKI menjadi lebih interaktif dan kreatif. Dengan menggunakan multimedia seperti video animasi, gambar, atau bahkan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), materi yang diajarkan menjadi lebih hidup dan menarik. Misalnya, siswa bisa melihat langsung seperti apa suasana pada masa kejayaan Islam atau mengikuti simulasi sejarah yang membuat mereka lebih memahami peristiwa tersebut secara mendalam (Pollatu et al., 2022). Selain itu, gamifikasi atau penggunaan permainan edukatif juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa meningkatkan motivasi siswa (Heni Jusuf, 2016).

Teknologi juga membuka peluang bagi siswa untuk memperluas wawasan mereka tentang sejarah Islam di tingkat global. Melalui akses ke sumber-sumber internasional seperti artikel, video, dan dokumen sejarah yang tersedia secara online, siswa dapat belajar bagaimana Islam berkembang di berbagai negara dan budaya (Meutiawati, 2024). Ini membantu mereka untuk melihat sejarah Islam dari perspektif yang lebih luas dan memahami keberagaman budaya Islam yang ada di dunia. Dengan cara ini, teknologi tidak hanya membantu siswa memahami sejarah dengan lebih baik, tetapi juga memperkaya pengetahuan mereka tentang dunia Islam secara keseluruhan.

Meskipun teknologi memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), ada juga beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah risiko penyalahgunaan teknologi (Setiawan, 2018). Karena informasi sekarang mudah diakses di internet, siswa bisa saja menemukan sumber yang tidak valid atau memiliki bias. Misalnya, mereka bisa membaca artikel atau menonton video yang tidak akurat, yang akhirnya bisa membingungkan atau menyesatkan pemahaman mereka tentang sejarah Islam. Tanpa kemampuan untuk memverifikasi kebenaran informasi tersebut, mereka bisa jadi terpengaruh oleh informasi yang salah.

Selain itu, teknologi bisa membuat siswa terbiasa dengan cara belajar yang cepat dan instan. Dengan banyaknya konten yang tersedia dalam bentuk video singkat atau artikel yang mudah dicerna, ada kecenderungan bagi siswa untuk tidak mendalami materi secara mendalam. Mereka mungkin lebih suka mendapatkan gambaran umum daripada mempelajari detail-detail penting dalam sejarah Islam. Hal ini bisa mengurangi kemampuan mereka untuk benar-benar memahami dan menganalisis peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam secara lebih kritis.

Teknologi juga membawa tantangan dalam hal pengaturan waktu belajar. Tanpa pengawasan yang tepat, siswa bisa mudah teralih oleh hal-hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, seperti media sosial, permainan, atau video hiburan (Mutaqinah & Hidayatullah, 2020). Jika waktu yang dihabiskan untuk belajar SKI tidak terkontrol dengan baik, fokus mereka bisa berkurang, dan pembelajaran jadi tidak maksimal. Dalam hal ini, teknologi bisa menjadi gangguan yang menghambat proses belajar yang efektif.

d. Strategi Optimalisasi Teknologi dalam Pembelajaran SKI

Dari berbagai tantangan yang dihadapi, pendidik bisa menggunakan strategi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkannya sebagai alat untuk bercerita secara interaktif. Dengan menggunakan teknologi seperti video interaktif atau aplikasi berbasis Augmented Reality (AR), siswa bisa merasakan langsung pengalaman peristiwa sejarah Islam (Fadhillah, 2021). Misalnya, mereka bisa melihat kejadian penting dalam sejarah Islam, seperti pertempuran besar atau perkembangan kota-kota Islam klasik, seolah-olah mereka berada di sana. Ini akan membuat sejarah terasa lebih hidup dan mudah dipahami, serta menghubungkan nilai-nilai budaya Islam dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, sangat penting untuk menyusun kurikulum SKI yang dapat beradaptasi dengan teknologi, namun tetap berbasis pada nilai-nilai lokal dan global (Aliyah et al., 2019). Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, siswa bisa belajar tentang sejarah dan budaya Islam dari berbagai belahan dunia. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami bagaimana Islam berkembang di berbagai tempat, sekaligus menjaga dan menghargai nilai-nilai budaya lokal mereka sendiri. Ini akan memperluas wawasan siswa dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang keberagaman dalam Islam.

Yang tidak kalah penting adalah kolaborasi antara pendidik, siswa, dan teknologi. Pendidik bisa menggunakan teknologi untuk menyediakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sementara siswa dapat terlibat dalam diskusi online, membuat proyek berbasis teknologi, atau bahkan menciptakan konten mereka sendiri tentang SKI. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan tidak hanya mengandalkan pengajaran dari guru saja. Hal ini membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan, serta membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Teknologi, ketika digunakan dengan bijak, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan zaman sekarang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pendidikan, terutama dalam membangun kesadaran sejarah dan identitas budaya Generasi Z. Teknologi tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik melalui penggunaan media seperti video animasi, aplikasi interaktif, dan teknologi Augmented Reality (AR). Hal ini sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang sangat akrab dengan teknologi dan internet, sehingga mereka lebih dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

Namun, tantangan seperti risiko penyalahgunaan informasi dan kecenderungan belajar instan juga perlu diatasi. Oleh karena itu, strategi optimalisasi penggunaan teknologi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan relevan. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran SKI dapat berfungsi tidak hanya sebagai pengajaran sejarah, tetapi juga sebagai upaya strategis untuk membentuk karakter siswa dan memperkuat identitas budaya mereka. Melalui pemahaman yang mendalam tentang sejarah dan nilai-nilai Islam, Generasi Z diharapkan dapat menjadi individu yang berkarakter, berwawasan luas, dan bangga terhadap warisan peradaban Islam.

Dengan keterbatasan penelitian, penelitian ini masih jauh dengan kata sempurna dengan demikian peneliti berharap ini bisa berguna sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Aliyah, M., Di, K., & Revolusi, E. R. A. (2019). Glokalisasi kurikulum pendidikan agama Islam madrasah aliyah keagamaan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2).
- Asari, H. (2020). *Esai-esai sejarah, pendidikan dan kehidupan*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- As-sunnayah, U. A. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui inovasi pembelajaran SKI berbasis smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 1539–1554.
- Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas media video dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222–233. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran daring interaktif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–119. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126>
- Fadhillah, D. I. (2021). Kinerja guru dalam upaya penguatan karakter siswa (Studi deskriptif pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Annur Kota Bekasi). *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 13–24.
- Fadilah, N., Setyosari, P., & Susilaningsih, S. (2021). Motivasi belajar mahasiswa teknologi pendidikan dalam pembelajaran online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 90–97. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- Farhurohman, O., & Saádiyah, S. (2020). Penggunaan media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1), 36–50. <http://103.20.188.221/index.php/ibtidai/article/download/3363/2683>
- Hanafi, M. (2021). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1(2), 75–83. <http://journal.medanresourcecenter.org/index.php/IE>
- Insani, A. A., Sholehuddin, M. S., Khobir, A., Islam, P. A., Abdurrahman, U. I. N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). Gudang jurnal multidisiplin ilmu pemikiran konstruktivisme Jean Piaget dalam pendidikan Islam. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 83–86.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal Ticom*, 5(1). https://www.researchgate.net/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran
- Maritsa, A., Salsabila, H. U., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Meutiawati, I. (2024). Perspektif koneksionisme terhadap aktivitas belajar di era teknologi digital. *Desultanah: Journal Education and Social Science*, 2(1), 81–100.

- Munfiatik, S. (2023). Collaborative learning sebagai model inovasi pendidikan dalam pembelajaran. *SINOVA: Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial*, 1(2), 83–94.
- Mutaqinah, R., & Hidayatullah, T. (2020). Implementasi pembelajaran daring (Program BDR) selama pandemi Covid-19 di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Petik*, 6(2), 86–95. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.869>
- Pollatu, D., Karesina, D. M., Toegiyo, E. F., Kowarin, S., & Baragain, S. (2022). Teknik evaluasi pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2).
- Rusydi, I. (2021). Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 7(1), 75–83. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i1.176
- Satria, T. G., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan etnosains multimedia learning untuk meningkatkan kognitif skill siswa SD di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Soedibyo. (2003). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Lectora terhadap hasil belajar siswa: Penelitian pada siswa kelas VII A MTS YPP Darul Hikam mata pelajaran SKI [Unpublished dissertation]. Teknik Bendungan.
- Suwandi, S. (2022). Pedagogi genre dan siberlogi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital untuk mewujudkan kompetensi multiliterasi siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Timor*, 1(1), 191–210. <https://jurnal.unimor.ac.id>
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode dan model pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis kebutuhan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>