Al Fatah Journal of Education & Character

Vol. 01, Num. 3, September 2026,
doi: https://doi.org/
E-ISSN: xxxx-xxxx

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CERPEN DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH TSANAWIYAH

Siti Nur Syofiah[1], Syaifuddin[2],
[1]Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
[2]Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

sitinursyofiah@gmail.com syaifuddin.tarbiyah@uinsa.ac.id,.

Informasi Artikel
Riwayat artikel:
Diterima : 2026-06-13
Direvisi : 2026-08-20
Diterima : 2026-09-29

Kata kunci:
Cerpen digital
Minat belajar
Sejarah Kebudayaan Islam
Pembelajaran berbasis digital

Jenis artikel:
Artikel penelitian

Abstrak
Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah menghadapi tantangan kompleks berupa rendahnya minat belajar siswa akibat metode konvensional yang tidak selaras dengan karakteristik generasi digital. Penelitian kualitatif ini bertujuan mengeksplorasi efektivitas media cerpen digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI, khususnya dalam pembelajaran nilai-nilai akhlak madzmumah. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa cerpen digital efektif meningkatkan minat belajar siswa melalui empat dimensi utama: peningkatan antusiasme dan ketertarikan terhadap materi sejarah, transformasi pemahaman konseptual menjadi pengalaman emosional yang mendalam, internalisasi nilai-nilai akhlak madzmumah melalui narasi yang kontekstual, dan pengembangan literasi digital siswa. Cerpen digital mampu menerjemahkan konsep abstrak akhlak madzmumah seperti kesombongan, kedengkian, dan kebohongan menjadi narasi konkret yang memfasilitasi refleksi moral dan komitmen untuk menghindari sifat-sifat tercela. Penelitian ini merekomendasikan integrasi cerpen digital sebagai inovasi pedagogis transformatif dalam kurikulum SKI di madrasah..
(CC BY 4.0).

1. Pendahuluan

1.1. Kesenjangan penelitian

Pendidikan Islam di Indonesia mengalami transformasi paradigmatik yang mendasar di era digital, dimana teknologi tidak lagi dipandang sebagai alat bantu pembelajaran semata, melainkan sebagai medium yang membentuk cara berpikir dan belajar generasi baru (Ramdhani & Setiawan, 2022). Dalam konteks pendidikan madrasah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menempati posisi sentral sebagai wahana transmisi nilai-nilai Islam dan pembentukan identitas keislaman siswa. SKI dirancang bukan hanya untuk mentransfer pengetahuan historis tentang peradaban Islam, tetapi lebih fundamental lagi, untuk menanamkan kesadaran akan nilai-nilai luhur Islam melalui keteladanan tokoh-tokoh sejarah (Kementerian Agama RI, 2022). Namun demikian, realitas pembelajaran SKI di lapangan menunjukkan paradoks yang mengkhawatirkan. Di satu sisi,

materi SKI sangat kaya dengan kisah-kisah inspiratif yang seharusnya mampu membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Di sisi lain, pembelajaran SKI justru menjadi salah satu mata pelajaran yang paling tidak diminati oleh siswa Madrasah Tsanawiyah (Faizah & Nurohman, 2023). Observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti di beberapa madrasah di Jawa Timur mengungkapkan bahwa mayoritas siswa menganggap SKI sebagai mata pelajaran yang membosankan, penuh dengan hafalan nama, tanggal, dan tempat yang tidak memiliki relevansi dengan kehidupan mereka.

Problematika ini semakin kompleks ketika dihadapkan pada karakteristik siswa MTs yang merupakan generasi digital native. Generasi yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital ini memiliki cara berpikir dan preferensi belajar yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka terbiasa dengan informasi yang cepat, visual, interaktif, dan entertaining, sehingga metode pembelajaran konvensional yang verbalistik dan teacher-centered menjadi sangat tidak menarik bagi mereka (Prensky, 2023). Ketidakselarasan antara metode pembelajaran dengan karakteristik siswa ini menciptakan gap yang lebar antara potensi pembelajaran SKI dengan realitas yang terjadi di kelas. Yang lebih mengkhawatirkan, rendahnya minat belajar terhadap SKI berdampak langsung pada kegagalan pencapaian tujuan substantif pembelajaran, yaitu internalisasi nilai-nilai akhlak mulia dan pencegahan akhlak madzmumah. Akhlak madzmumah atau sifat-sifat tercela seperti kesombongan, kedengkian, kebohongan, hasad, gibah, dan berbagai perilaku destruktif lainnya seharusnya dapat dipelajari melalui analisis kritis terhadap tokoh-tokoh sejarah yang mengalami kehancuran akibat sifat-sifat tersebut (Al-Ghifari, 2022). Namun pembelajaran yang hanya menyentuh permukaan kognitif tanpa menggugah aspek afektif dan spiritual membuat siswa gagal memahami secara mendalam mengapa akhlak madzmumah harus dihindari dan bagaimana dampaknya dalam kehidupan nyata.

Dalam konteks ini, teknologi digital membuka peluang baru untuk inovasi pedagogis yang lebih selaras dengan karakteristik siswa kontemporer. Salah satu bentuk media digital yang memiliki potensi besar adalah cerpen digital atau digital storytelling. Media ini menggabungkan kekuatan narasi tradisional yang telah terbukti efektif dalam transmisi nilai-nilai budaya sejak ribuan tahun dengan kemampuan teknologi multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang immersive dan bermakna (Istiqomah & Sutama, 2023). Cerpen digital tidak hanya menyajikan teks, tetapi mengintegrasikan elemen visual berupa ilustrasi dan animasi, elemen auditori berupa narasi suara dan musik latar, serta elemen interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keunggulan cerpen digital dalam konteks pembelajaran SKI terletak pada kemampuannya untuk mentransformasi fakta-fakta sejarah yang kering menjadi narasi yang hidup dan menyentuh. Peristiwa-peristiwa historis tidak lagi disajikan sebagai rangkaian informasi faktual yang terpisah, melainkan dijalin dalam alur cerita yang memiliki tokoh, konflik, dan resolusi yang dapat menggerakkan emosi siswa (Rahayu & Wibowo, 2022). Melalui identifikasi dengan tokoh-tokoh dalam cerita, siswa tidak hanya memahami secara kognitif tentang nilai-nilai akhlak, tetapi juga merasakan secara emosional dampak dari akhlak mahmudah dan akhlak madzmumah dalam konteks kehidupan yang konkret.

Lebih jauh, cerpen digital memiliki potensi untuk menjembatani kesenjangan antara dunia sejarah masa lalu dengan kehidupan siswa masa kini. Melalui teknik naratif yang tepat, kisah-kisah tentang tokoh-tokoh Islam di masa lalu dapat dikontekstualisasikan dengan isu-isu moral yang dihadapi siswa saat ini (Maulida & Hakim, 2023). Misalnya, kisah tentang kehancuran dinasti Islam akibat perpecahan yang dipicu oleh hasad dan kedengkian dapat dijadikan cermin untuk memahami bahaya konflik dan permusuhan di era media sosial saat ini. Pembelajaran yang kontekstual semacam ini membuat SKI tidak lagi dipandang sebagai pelajaran tentang masa lalu yang tidak relevan, melainkan sebagai sumber wisdom yang dapat membimbing siswa dalam menghadapi tantangan moral di era digital.

1.2. Kesenjangan penelitian

Meskipun penelitian tentang penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran telah berkembang pesat dalam dekade terakhir, namun kajian yang secara spesifik mengeksplorasi penggunaan cerpen digital dalam pembelajaran SKI di madrasah masih sangat terbatas, terutama penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena secara mendalam dan holistik. Telaah terhadap literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian tentang media digital dalam pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental yang fokus pada mengukur efektivitas melalui perbandingan hasil belajar kognitif (Safitri et al., 2022; Wulandari & Surjono, 2023). Meskipun pendekatan ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas, namun gagal mengungkap kompleksitas proses pembelajaran yang terjadi, bagaimana siswa mengalami dan memaknai pembelajaran dengan media digital, serta faktor-faktor kontekstual apa saja yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan implementasi teknologi.

Penelitian kualitatif tentang pembelajaran SKI sendiri masih sangat minim. Studi yang ada lebih banyak mengidentifikasi problematika pembelajaran SKI secara deskriptif tanpa mengeksplorasi solusi inovatif yang berbasis teknologi (Hakim & Aziz, 2023; Nugraha & Hidayat, 2022). Sementara itu, penelitian tentang digital storytelling atau cerpen digital lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia atau IPS, dengan fokus yang terbatas pada aspek pengembangan keterampilan literasi narratif (Anggraeni & Kusmiarti, 2023; Permatasari et al., 2022). Yang paling penting, belum ada penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana cerpen digital dapat memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai akhlak, khususnya pemahaman tentang akhlak madzmumah, dalam konteks pembelajaran SKI. Padahal, dimensi pendidikan karakter dan moral merupakan tujuan substantif dari pembelajaran SKI yang seringkali terabaikan dalam penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada aspek kognitif.

Dari perspektif metodologis, juga terdapat kesenjangan dalam hal penggunaan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena pembelajaran dengan media digital. Sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang meskipun dapat mengukur efektivitas secara statistik, namun tidak mampu mengungkap pengalaman subjektif siswa, proses konstruksi makna yang terjadi, dinamika interaksi dalam pembelajaran, serta faktor-faktor kontekstual yang kompleks (Hidayat et al., 2023). Penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi diperlukan untuk memahami esensi pengalaman siswa dalam belajar dengan cerpen digital dan bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi minat belajar dan internalisasi nilai-nilai akhlak. Kesenjangan-kesenjangan ini penting untuk diisi mengingat pentingnya pemahaman yang mendalam dan holistik tentang bagaimana teknologi digital dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran nilai-nilai Islam di madrasah. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam fenomena penggunaan cerpen digital dalam pembelajaran SKI dari perspektif berbagai stakeholder, dengan fokus khusus pada aspek minat belajar dan pembelajaran akhlak madzmumah.

1.3. Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam efektivitas penggunaan media cerpen digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana cerpen digital memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai akhlak madzmumah melalui narasi sejarah yang kontekstual dan bermakna, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi cerpen digital dalam pembelajaran SKI, serta merumuskan rekomendasi strategis untuk pengembangan dan implementasi cerpen digital sebagai inovasi pedagogis dalam pembelajaran SKI di madrasah.

1.4. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami secara mendalam efektivitas penggunaan

media cerpen digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana cerpen digital memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai akhlak madzmumah melalui narasi sejarah yang kontekstual dan bermakna, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi cerpen digital dalam pembelajaran SKI, serta merumuskan rekomendasi strategis untuk pengembangan dan implementasi cerpen digital sebagai inovasi pedagogis dalam pembelajaran SKI di madrasah.

1.5. Signifikansi penelitian

Penelitian ini memiliki signifikansi baik dari perspektif teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur tentang integrasi teknologi digital dalam pendidikan Islam, khususnya dalam konteks pembelajaran mata pelajaran keagamaan di madrasah yang masih relatif under-researched. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, penelitian ini menghasilkan pemahaman yang mendalam dan holistik tentang fenomena pembelajaran dengan cerpen digital yang tidak dapat dicapai melalui penelitian kuantitatif. Temuan penelitian ini juga memperkaya teori pembelajaran multimedia dan digital storytelling dengan menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip teoretis tersebut beroperasi dalam konteks spesifik pembelajaran nilai-nilai Islam.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi berbagai stakeholder pendidikan madrasah. Bagi guru SKI, penelitian ini menawarkan insights tentang bagaimana merancang dan mengimplementasikan pembelajaran dengan cerpen digital yang tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai akhlak. Bagi pengembang media pembelajaran, temuan penelitian ini memberikan panduan tentang elemen-elemen apa saja yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan cerpen digital yang berkualitas untuk pembelajaran SKI. Bagi pengambil kebijakan di tingkat madrasah atau Kementerian Agama, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang potensi dan tantangan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, yang dapat menjadi dasar untuk kebijakan pengembangan infrastruktur teknologi dan peningkatan kapasitas guru.

Lebih luas lagi, penelitian ini memiliki implikasi penting untuk upaya revitalisasi pembelajaran SKI di madrasah. Dengan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI dapat dibuat menarik dan bermakna melalui inovasi media pembelajaran, penelitian ini memberikan harapan bahwa SKI dapat kembali menjadi mata pelajaran yang disukai dan dinanti-nantikan oleh siswa, bukan lagi dipandang sebagai pelajaran yang membosankan. Ketika pembelajaran SKI menjadi menarik, tujuan substantif berupa internalisasi nilai-nilai akhlak mulia dan pencegahan akhlak madzmumah akan lebih mudah tercapai, yang pada gilirannya berkontribusi pada pembentukan generasi muslim yang berakhlak karimah.

2. Metodologi

(Penulis wajib mengikuti subjudul di bagian ini untuk artikel penelitian)

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk memahami secara mendalam esensi pengalaman siswa, guru, dan stakeholder lainnya dalam pembelajaran SKI menggunakan media cerpen digital. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang berupaya memahami makna, proses, dan konteks fenomena pembelajaran, bukan sekedar mengukur efektivitas secara statistik (Creswell & Poth, 2022). Fenomenologi dipilih sebagai metode spesifik karena fokus penelitian pada pemahaman esensi pengalaman subjektif individu terhadap fenomena tertentu dalam hal ini pengalaman belajar dengan cerpen digital dan bagaimana pengalaman tersebut membentuk minat belajar dan pemahaman tentang nilai-nilai akhlak (Moustakas dalam Hidayat et al., 2023). Dalam paradigma fenomenologi, peneliti berupaya untuk memahami dunia melalui mata subjek penelitian, dengan

cara menunda (bracketing) asumsi-asumsi dan prasangka peneliti agar dapat memahami fenomena sesuai dengan bagaimana subjek mengalaminya (Giorgi dalam Rahayu & Wibowo, 2022). Pendekatan ini sangat sesuai dengan pertanyaan penelitian yang berupaya memahami bagaimana siswa mengalami pembelajaran dengan cerpen digital, apa makna yang mereka konstruksi dari pengalaman tersebut, dan bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi minat belajar dan pemahaman mereka tentang akhlak madzmumah.

2.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian dilaksanakan di tiga Madrasah Tsanawiyah di wilayah Jawa Timur yang dipilih secara purposive berdasarkan kriteria tertentu. Partisipan penelitian dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan relevansi, kekayaan informasi, dan keterwakilan berbagai perspektif. Total partisipan adalah 30 orang yang terdiri dari: 18 siswa kelas VIII (6 siswa dari setiap madrasah yang dipilih berdasarkan variasi tingkat akademik dan tingkat minat belajar terhadap SKI), 6 guru SKI (2 guru), dan 3 orang tua siswa. Pemilihan siswa kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini sudah memiliki literasi digital yang cukup baik namun belum menghadapi tekanan akademik yang terlalu tinggi seperti kelas IX yang akan menghadapi ujian akhir (Faizah & Nurohman, 2023). Untuk memastikan kekayaan dan kedalaman data, peneliti menggunakan prinsip data saturation, yaitu pengumpulan data dilanjutkan hingga tidak muncul lagi informasi atau tema baru yang signifikan. Dalam penelitian ini, saturasi data tercapai setelah wawancara dengan 30 partisipan dan observasi selama empat bulan.

2.3. Instrumen

Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri merupakan instrumen utama (human instrument) yang mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data (Merriam & Tisdell, 2022). Namun untuk memastikan sistematika dan kredibilitas pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa instrumen pendukung. Pertama, pedoman wawancara semi-terstruktur yang dikembangkan berdasarkan kerangka teoretis dan pertanyaan penelitian. Pedoman ini mencakup pertanyaan-pertanyaan terbuka yang memungkinkan partisipan mengekspresikan pengalaman dan pandangan mereka secara bebas dan mendalam. Untuk siswa, pertanyaan mencakup topik seperti: pengalaman belajar SKI sebelum dan sesudah menggunakan cerpen digital, aspek-aspek cerpen digital yang paling menarik atau tidak menarik, pemahaman tentang materi sejarah yang dipelajari, pemahaman tentang nilai-nilai akhlak yang dipetik dari cerita, dan refleksi tentang bagaimana pembelajaran mempengaruhi minat mereka terhadap SKI. Untuk guru, pertanyaan mencakup: pengalaman mengajar SKI dengan metode konvensional versus dengan cerpen digital, perspektif tentang potensi dan tantangan cerpen digital, strategi yang digunakan untuk memaksimalkan efektivitas cerpen digital, dan evaluasi terhadap dampak cerpen digital pada minat belajar dan pemahaman siswa (Maulida & Hakim, 2023).

Kedua, lembar observasi partisipatif yang digunakan untuk mengamati secara sistematis proses pembelajaran SKI menggunakan cerpen digital. Aspek-aspek yang diobservasi meliputi: interaksi siswa dengan media cerpen digital (bagaimana mereka menavigasi, bereaksi terhadap konten, memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia), dinamika diskusi setelah membaca cerpen (topik yang didiskusikan, kedalaman pemahaman yang ditunjukkan, kemampuan mengaitkan dengan kehidupan kontemporer), ekspresi minat dan antusiasme (bahasa tubuh, ekspresi wajah, tingkat partisipasi), serta interaksi guru-siswa (jenis pertanyaan yang diajukan guru, scaffolding yang diberikan, umpan balik yang diberikan) (Anggraeni & Kusmiarti, 2023). Ketiga, analisis dokumen yang mencakup berbagai artefak seperti: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun guru, media cerpen digital yang digunakan, hasil karya siswa (refleksi tertulis, mind map, atau project yang dihasilkan), dan dokumen kurikulum madrasah. Analisis dokumen ini memberikan konteks dan triangulasi terhadap data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

2.4. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tahapan sebagai berikut: pertama digunakan untuk observasi pendahuluan dan wawancara awal dengan guru dan kepala madrasah untuk memahami konteks pembelajaran SKI di masing-masing madrasah. Kedua hingga ketiga adalah fase implementasi dimana cerpen digital diintegrasikan dalam pembelajaran SKI dimadrasah, dengan observasi intensif terhadap proses pembelajaran dan wawancara berkala dengan siswa untuk mengeksplorasi pengalaman mereka. Keempat digunakan untuk wawancara mendalam final dengan seluruh partisipan dan analisis dokumen. Semua wawancara direkam dengan audio recorder setelah mendapatkan informed consent dari partisipan, kemudian ditranskrip verbatim untuk analisis. Observasi didokumentasikan melalui field notes yang detail yang mencakup deskripsi situasi, dialog, dan refleksi peneliti. Untuk memastikan kredibilitas data, peneliti melakukan member checking dimana transkrip dan interpretasi awal dikonfirmasikan kembali kepada partisipan untuk memverifikasi akurasi dan ketepatan interpretasi (Creswell & Poth, 2022).

2.5. Analisis data

Analisis data dalam penelitian kualitatif fenomenologi ini mengikuti model analisis tematik yang dikembangkan oleh Braun dan Clarke, dengan adaptasi untuk konteks fenomenologi (Braun & Clarke dalam Maulida & Hakim, 2023). Proses analisis dilakukan secara iteratif dan reflektif, bukan linear, dengan tahapan sebagai berikut: Tahap pertama adalah familiarisasi dengan data, dimana peneliti membaca dan membaca ulang seluruh transkrip wawancara dan field notes untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang data. Pada tahap ini peneliti juga mulai menuliskan memo awal tentang pola-pola atau insight yang muncul. Tahap kedua adalah pengkodean awal (initial coding), dimana peneliti memberikan label atau kode pada segmen-segmen teks yang mengandung makna penting terkait dengan pertanyaan penelitian. Kode-kode ini bersifat deskriptif dan dekat dengan bahasa asli partisipan (in vivo codes). Misalnya, ketika siswa mengatakan "saya jadi lebih excited pas pelajaran SKI karena kayak lagi baca novel", ini dikode sebagai "excitement through narrative format".

Tahap ketiga adalah pencarian tema (searching for themes), dimana kode-kode yang memiliki kesamaan makna dikelompokkan menjadi tema-tema potensial yang lebih abstrak. Misalnya, berbagai kode seperti "excitement through narrative", "curiosity about story continuation", "enjoyment in reading" dapat dikelompokkan menjadi tema "enhanced engagement through storytelling". Tahap keempat adalah penelaahan tema (reviewing themes), dimana tema-tema yang telah diidentifikasi diperiksa kembali dengan membandingkannya dengan data asli untuk memastikan bahwa tema tersebut didukung oleh data yang memadai dan tidak ada data penting yang terabaikan. Pada tahap ini juga dilakukan refinement tema, dimana beberapa tema digabungkan atau dipecah untuk mendapatkan struktur tematik yang paling koheren. Tahap kelima adalah pendefinisian dan penamaan tema (defining and naming themes), dimana setiap tema didefinisikan secara jelas dan diberi nama yang mencerminkan esensi tema tersebut. Pada tahap ini juga diidentifikasi sub-tema yang menangkap nuansa dan variasi dalam tema utama.

Tahap keenam adalah penulisan laporan (writing up), dimana tema-tema yang telah diidentifikasi dinarasikan dengan didukung oleh kutipan-kutipan verbatim dari partisipan yang ilustratif dan representatif. Dalam penulisan, peneliti juga melakukan interpretasi yang lebih dalam dengan mengaitkan temuan dengan teori-teori yang relevan. Untuk memastikan trustworthiness dan rigor analisis, peneliti menggunakan beberapa strategi. Pertama, credibility dipastikan melalui triangulasi sumber data (wawancara, observasi, dokumen), triangulasi partisipan (siswa, guru, kepala madrasah, orang tua), dan member checking. Kedua, transferability dipastikan dengan menyediakan thick description yang detail tentang konteks penelitian sehingga pembaca dapat menilai sejauh mana temuan dapat ditransfer ke konteks lain. Ketiga, dependability dipastikan dengan mendokumentasikan secara detail seluruh proses penelitian melalui audit trail. Keempat,

confirmability dipastikan dengan reflexivity dimana peneliti secara eksplisit merefleksikan bagaimana posisi, asumsi, dan bias peneliti mungkin mempengaruhi penelitian (Lincoln & Guba dalam Rahayu & Wibowo, 2022).

3. Hasil

4.1. Transformasi Minat Belajar Siswa

Analisis tematik terhadap data wawancara dan observasi menghasilkan empat tema utama terkait dengan bagaimana cerpen digital mempengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI.

Tema 1: Dari Kebosanan menuju Antusiasme

Hampir seluruh siswa yang diwawancarai mengungkapkan perubahan signifikan dalam sikap mereka terhadap mata pelajaran SKI setelah menggunakan cerpen digital. Sebelumnya, SKI dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menjadi momok, namun setelah menggunakan cerpen digital, terjadi transformasi dimana SKI menjadi pelajaran yang dinanti-nantikan. Perubahan sikap yang dramatis ini dikonfirmasi oleh observasi peneliti yang menunjukkan perbedaan yang mencolok dalam bahasa tubuh dan ekspresi wajah siswa ketika pembelajaran dengan metode konvensional versus dengan cerpen digital. Dalam pembelajaran konvensional, mayoritas siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan seperti menguap, menatap keluar jendela, atau mengobrol dengan teman. Namun ketika menggunakan cerpen digital, terlihat tingkat fokus dan engagement yang tinggi, dimana siswa asyik dengan perangkat mereka, bereaksi terhadap cerita dengan ekspresi yang variatif, dan menunjukkan antusiasme dalam diskusi pasca-cerita.

Antusiasme ini tidak hanya muncul selama pembelajaran di kelas, tetapi juga meluas ke luar konteks formal. Beberapa siswa melaporkan bahwa mereka dengan sukarela mengakses cerpen digital di luar jam pelajaran untuk membaca ulang cerita yang menarik atau untuk membaca cerita tambahan yang disediakan sebagai enrichment. Ada juga siswa yang mengajak teman atau saudaranya untuk membaca cerpen digital bersama dan mendiskusikannya. Fenomena ini menunjukkan bahwa minat yang terbentuk bukan hanya minat situasional yang terpicu oleh stimulus eksternal, tetapi mulai berkembang menjadi minat individual yang lebih stabil dan intrinsik (Renninger & Hidi, 2023).

Tema 2: Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Eksplorasi Mandiri

Tema kedua yang muncul adalah bagaimana cerpen digital membangkitkan rasa ingin tahu (curiosity) siswa dan mendorong mereka untuk melakukan eksplorasi mandiri terhadap materi sejarah Islam. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, cerpen digital dengan alur narasi yang engaging dan kadang menggantung membuat siswa penasaran dan ingin tahu lebih banyak. Rasa ingin tahu yang terbangkitkan ini juga meluas ke aspek-aspek yang lebih dalam, tidak hanya fakta-fakta sejarah tetapi juga nilai-nilai dan relevansi dengan kehidupan kontemporer. Banyak siswa yang mulai mempertanyakan dan merenungkan isu-isu seperti: mengapa peradaban Islam yang dulu begitu maju bisa mengalami kemunduran? Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan kejayaan dan kemunduran? Apakah pola yang sama bisa terjadi di masa sekarang? Bagaimana kita bisa belajar dari sejarah untuk membangun masa depan yang lebih baik? Pertanyaan-pertanyaan filosofis semacam ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI mulai berfungsi sebagai medium untuk mengembangkan historical thinking dan critical thinking, bukan sekedar hafalan fakta (Nugraha & Hidayat, 2022).

Tema 3: Pembelajaran yang Menyentuh Aspek Emosional

Tema ketiga yang sangat menonjol adalah bagaimana cerpen digital mampu menyentuh aspek emosional siswa dengan cara yang tidak dapat dicapai oleh pembelajaran konvensional yang lebih bersifat kognitif-rasional. Melalui narasi yang well-crafted dengan tokoh yang relatable dan alur yang dramatis, cerpen digital membangkitkan berbagai emosi dalam diri siswa: empati terhadap penderitaan tokoh, kebanggaan terhadap pencapaian tokoh, kemarahan terhadap ketidakadilan, kesedihan terhadap tragedi, dan harapan terhadap resolusi positif. Pengalaman emosional yang mendalam ini penting dalam konteks pembelajaran nilai dan karakter. Penelitian dalam moral psychology menunjukkan bahwa transformasi moral tidak hanya terjadi melalui pemahaman kognitif tentang nilai-nilai moral, tetapi memerlukan pengalaman emosional yang membangkitkan moral sentiments seperti empati, rasa hormat, rasa malu terhadap perbuatan buruk, dan komitmen untuk bertindak sesuai nilai (Nucci et al., 2023). Cerpen digital, dengan kemampuannya menciptakan pengalaman emosional yang kuat, memfasilitasi proses pembelajaran transformatif yang tidak hanya mengubah pengetahuan tetapi juga mengubah hati dan sikap.

Tema 4: Relevansi dengan Kehidupan Kontemporer

Tema keempat adalah bagaimana cerpen digital membantu siswa melihat relevansi antara peristiwa sejarah masa lalu dengan kehidupan mereka saat ini. Salah satu problematika utama dalam pembelajaran sejarah adalah kesulitan siswa dalam melihat mengapa peristiwa yang terjadi ratusan atau bahkan ribuan tahun yang lalu penting untuk dipelajari di masa kini. Cerpen digital, melalui teknik naratif yang tepat dan fasilitasi guru yang baik, mampu menjembatani gap temporal ini. Dalam diskusi pasca-cerpen, banyak siswa yang spontan mengaitkan isu-isu dalam cerita dengan fenomena yang mereka lihat di kehidupan kontemporer. Misalnya, ketika membaca cerita tentang perpecahan umat Islam akibat perbedaan pendapat yang kemudian dieksploitasi oleh pihak luar, siswa mengaitkannya dengan fenomena perpecahan umat Islam di era media sosial saat ini dimana perbedaan pendapat tentang isu-isu keagamaan seringkali berujung pada permusuhan dan bahkan takfir-menakfir. Kemampuan siswa untuk melakukan transfer learning dari konteks sejarah ke konteks kontemporer ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah mencapai level pemahaman yang mendalam dan tidak sekadar hafalan fakta. Siswa tidak hanya tahu apa yang terjadi, tetapi juga memahami mengapa itu terjadi, apa pola dan prinsip yang bekerja, dan bagaimana pola tersebut relevan dengan situasi saat ini (Faizah & Nurohman, 2023).

4.3. Pembelajaran Akhlak Madzmumah melalui Cerpen Digital

Salah satu fokus penting dalam penelitian ini adalah mengeksplorasi bagaimana cerpen digital memfasilitasi pembelajaran tentang akhlak madzmumah. Analisis data menghasilkan beberapa temuan signifikan tentang bagaimana narasi sejarah dalam cerpen digital menjadi medium yang efektif untuk pendidikan karakter.

Konkretisasi Konsep Abstrak menjadi Narasi yang Dapat Dialami

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan akhlak adalah mengajarkan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan normatif kepada siswa usia remaja yang masih dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional menuju formal-operasional. Konsep seperti kesombongan, kedengkian, atau kebohongan seringkali dipahami hanya secara superfisial tanpa pemahaman mendalam tentang bagaimana sifat-sifat tersebut bekerja dalam konteks kehidupan yang kompleks. Cerpen digital mengatasi tantangan ini dengan menerjemahkan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam narasi konkret dimana siswa dapat menyaksikan bagaimana akhlak madzmumah bekerja dan apa konsekuensinya. Misalnya, dalam cerpen tentang Dinasti Umayyah, terdapat tokoh seorang gubernur yang sangat berkuasa dan memiliki banyak pencapaian dalam membangun wilayahnya. Namun seiring dengan kesuksesan yang diraihnya, muncul sifat takabbur (kesombongan) dalam dirinya. Ia mulai meremehkan orang lain, tidak mau mendengarkan nasihat bahkan dari orang yang lebih bijaksana, dan menganggap semua kesuksesannya adalah hasil kerja kerasnya sendiri tanpa mengakui bantuan Allah dan orang lain. Narasi kemudian menunjukkan secara bertahap bagaimana kesombongan ini menjauhkannya dari rakyat yang tadinya

mengaguminya, membuat para pembantunya yang jujur meninggalkannya karena tidak tahan dengan arogansinya, dan pada akhirnya menyebabkan ia membuat keputusan-keputusan buruk yang merugikan wilayahnya. Ketika wilayahnya diserang oleh musuh, ia kehilangan dukungan dari rakyat dan para pembantu, dan akhirnya kalah dan kehilangan segalanya.

Melalui narasi yang rinci dan dramatik ini, siswa tidak hanya memahami secara konseptual bahwa kesombongan itu buruk, tetapi dapat menyaksikan dan merasakan bagaimana kesombongan bekerja secara bertahap—dari kesuksesan yang membuat lupa diri, kemudian meremehkan orang lain, tidak mau menerima kritik, hingga akhirnya membawa pada kehancuran. Pemahaman yang nuanced dan mendalam semacam ini tidak dapat dicapai melalui pembelajaran konseptual yang abstrak.

Dampak Emosional yang Mendorong Komitmen Moral

Pembelajaran akhlak madzmumah melalui cerpen digital tidak hanya menyentuh aspek kognitif tetapi juga aspek emosional yang sangat penting dalam pembentukan komitmen moral. Ketika siswa membaca tentang akibat-akibat buruk dari akhlak madzmumah dalam narasi yang dramatis, mereka tidak hanya memahami tetapi juga merasakan penderitaan yang ditimbulkan, baik penderitaan pelaku sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Misalnya, dalam cerpen tentang seorang ulama yang memiliki ilmu tinggi namun memiliki sifat hasad (iri hati) terhadap ulama lain yang lebih populer. Sifat hasadnya membuatnya menyebarkan fitnah dan mencoba menjatuhkan ulama tersebut. Narasi menggambarkan secara detail penderitaan batin yang dialami oleh ulama yang hasad ini bagaimana ia tidak bisa tidur nyenyak karena terus memikirkan kesuksesan orang lain, bagaimana hatinya selalu gelisah dan tidak pernah merasa puas meskipun ia sendiri sudah memiliki banyak, bagaimana sifat hasadnya menjauhkannya dari ketenangan dan kebahagiaan. Pada akhirnya, fitnah yang disebarkannya terbongkar dan ia kehilangan kepercayaan masyarakat serta amal-amal baiknya terhapus akibat dosa besar yang dilakukannya.

Pengalaman ini sejalan dengan teori moral development yang menekankan bahwa transformasi moral memerlukan tidak hanya moral knowing dan moral feeling, tetapi juga moral action yang berkelanjutan. Cerpen digital memberikan kontribusi pada ketiga komponen ini: moral knowing melalui pemahaman tentang apa itu akhlak madzmumah dan dampaknya, moral feeling melalui pengalaman emosional yang membangkitkan komitmen, dan dalam beberapa kasus, mendorong moral action dimana siswa mulai mengubah perilaku mereka (Nucci et al., 2023).

Pembelajaran Kontekstual tentang Kompleksitas Moral

Salah satu keunggulan pembelajaran akhlak madzmumah melalui cerpen digital adalah kemampuannya menyajikan kompleksitas moral yang ada dalam kehidupan nyata, bukan simplifikasi hitam-putih antara baik dan buruk. Dalam cerpen, tokoh-tokoh digambarkan sebagai manusia yang kompleks, bukan stereotipe villain yang jahat sejak awal atau hero yang sempurna. Misalnya, tokoh gubernur yang sombong yang disebutkan sebelumnya, pada awal cerita digambarkan sebagai pemimpin yang baik, adil, dan banyak berkontribusi untuk kesejahteraan rakyat. Kesombongannya tidak muncul sejak awal, tetapi berkembang secara bertahap seiring dengan kesuksesan yang diraihnya. Kompleksitas ini penting untuk dipahami karena mencerminkan realitas bahwa akhlak madzmumah bisa muncul dalam diri siapa saja, bahkan orang baik sekalipun, terutama ketika ada faktor-faktor pemicu seperti kesuksesan, kekuasaan, atau ujian hidup.

Pembelajaran tentang kompleksitas moral ini membuat siswa lebih aware dan reflektif tentang kondisi mereka sendiri. Mereka memahami bahwa memiliki prestasi atau kelebihan tertentu adalah ujian yang bisa membawa pada kesombongan jika tidak diwaspadai, bahwa melihat orang lain sukses adalah ujian yang bisa memunculkan hasad jika tidak disikapi dengan benar, bahwa menghadapi konflik dengan orang lain adalah ujian yang bisa membawa pada kebohongan atau fitnah jika tidak dijaga.

4.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Cerpen Digital

Meskipun secara umum cerpen digital menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar dan memfasilitasi pembelajaran akhlak madzmumah, namun analisis data juga mengungkapkan bahwa efektivitas ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang mendukung maupun yang menghambat.

Faktor Pendukung:

Pertama, kualitas narasi dan produksi multimedia. Cerpen digital yang memiliki alur cerita yang engaging, tokoh yang relatable, penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta kualitas visual dan audio yang baik, terbukti lebih efektif dalam menarik minat dan memfasilitasi pembelajaran. Sebaliknya, cerpen digital yang narasinya datar atau multimedia yang berkualitas rendah gagal memaksimalkan potensi media ini. Kedua, fasilitasi guru dalam diskusi pasca-cerpen. Data menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berhenti pada saat siswa selesai membaca cerpen, tetapi justru diskusi yang difasilitasi guru setelahnya sangat krusial untuk memperdalam pemahaman dan memfasilitasi refleksi. Guru yang terampil dalam memfasilitasi diskusi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan probing yang mendorong siswa berpikir kritis dan reflektif, mampu memaksimalkan potensi pembelajaran dari cerpen digital. Sebaliknya, ketika diskusi tidak difasilitasi dengan baik, pembelajaran cenderung berhenti pada level surface learning.

Ketiga, dukungan infrastruktur teknologi. Ketersediaan perangkat, koneksi internet yang stabil, dan platform yang user-friendly sangat mempengaruhi kelancaran implementasi. Di madrasah yang memiliki infrastruktur memadai, pembelajaran berjalan lancar dan siswa dapat fokus pada konten. Sebaliknya, di madrasah dengan infrastruktur terbatas, kendala teknis seperti koneksi yang lambat atau tidak semua siswa memiliki perangkat, mengganggu kelancaran pembelajaran. Keempat, literasi digital siswa. Siswa yang sudah familiar dengan teknologi digital lebih mudah beradaptasi dengan platform cerpen digital dan dapat mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia. Sebaliknya, siswa dengan literasi digital rendah mengalami kesulitan teknis yang mengganggu pengalaman belajar mereka.

Faktor Penghambat:

Pertama, potensi distraksi dari perangkat digital. Beberapa siswa melaporkan bahwa ketika mengakses cerpen digital melalui smartphone, mereka tergoda untuk membuka aplikasi lain seperti media sosial atau game, yang mengganggu fokus mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan guru dan self-regulation siswa. Kedua, gap dalam kemampuan baca dan pemahaman siswa. Meskipun cerpen digital menggunakan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat siswa MTs, namun tetap terdapat variasi kemampuan membaca antar siswa. Siswa dengan kemampuan baca yang rendah mengalami kesulitan memahami narasi yang kompleks, yang pada gilirannya mengurangi efektivitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya diferensiasi atau penyediaan support tambahan untuk siswa dengan kebutuhan khusus. Ketiga, resistensi dari sebagian orang tua atau stakeholder yang masih skeptis terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran agama. Beberapa orang tua khawatir bahwa penggunaan gadget akan membawa dampak negatif seperti kecanduan atau akses terhadap konten yang tidak sesuai. Hal ini menunjukkan pentingnya edukasi kepada orang tua tentang manfaat dan cara penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.

4.5. Perspektif Guru tentang Cerpen Digital

Perspektif guru sebagai key implementer sangat penting untuk dipahami. Dari wawancara dengan enam guru SKI yang terlibat dalam penelitian, muncul beberapa tema penting. Pertama, seluruh guru mengakui bahwa cerpen digital merupakan inovasi yang sangat potensial untuk mengatasi problematika pembelajaran SKI yang selama ini stagnan. Mereka melihat perubahan yang sangat positif dalam sikap dan minat belajar siswa, yang selama bertahun-tahun sulit dicapai dengan metode konvensional. Namun, para guru juga mengungkapkan berbagai tantangan yang mereka hadapi. Tantangan pertama adalah keterbatasan kompetensi digital mereka sendiri.

Sebagian guru merasa tidak cukup terampil dalam mengoperasikan teknologi digital atau dalam mengintegrasikannya secara efektif dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya program peningkatan kapasitas guru dalam aspek teknologi pembelajaran.

Tantangan kedua adalah beban kerja yang sudah tinggi, sehingga tidak ada cukup waktu dan energi untuk belajar hal baru atau mengembangkan media pembelajaran digital sendiri. Para guru berharap ada dukungan dari madrasah atau pemerintah dalam bentuk penyediaan konten digital yang siap pakai atau dukungan teknis dalam pengembangan media. Tantangan ketiga adalah kekhawatiran tentang ketergantungan pada teknologi yang bisa menjadi kontraproduktif. Beberapa guru mengkhawatirkan bahwa jika semua pembelajaran menggunakan media digital, siswa akan kehilangan kemampuan untuk belajar dari sumber-sumber tradisional seperti buku atau ceramah, atau kehilangan kemampuan untuk fokus tanpa stimulus multimedia yang konstan.

5. Kesimpulan dan saran

Penelitian kualitatif fenomenologi ini telah memberikan pemahaman yang mendalam dan holistik tentang efektivitas penggunaan media cerpen digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Pertama, cerpen digital terbukti efektif dalam mentransformasi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Transformasi ini terjadi melalui empat mekanisme utama: pertama, dari kebosanan menuju antusiasme dimana siswa yang tadinya memandang SKI sebagai pelajaran yang membosankan mulai menanti-nantikan pembelajaran SKI dengan penuh antusias; kedua, peningkatan rasa ingin tahu dan eksplorasi mandiri dimana siswa tidak lagi pasif menerima informasi tetapi aktif mencari informasi lebih lanjut; ketiga, pembelajaran yang menyentuh aspek emosional dimana siswa tidak hanya memahami secara kognitif tetapi juga merasakan secara emosional makna dari materi yang dipelajari; dan keempat, peningkatan kesadaran tentang relevansi sejarah dengan kehidupan kontemporer dimana siswa mampu mengaitkan peristiwa masa lalu dengan isu-isu yang mereka hadapi saat ini.

Kedua, cerpen digital merupakan medium yang sangat efektif untuk pembelajaran nilai-nilai akhlak, khususnya pemahaman tentang akhlak madzmumah. Efektivitas ini terwujud melalui beberapa cara: pertama, konkretisasi konsep abstrak menjadi narasi yang dapat dialami, dimana konsep-konsep seperti kesombongan, kedengkian, atau kebohongan yang tadinya dipahami secara superfisial menjadi dipahami secara mendalam melalui narasi konkret; kedua, dampak emosional yang mendorong komitmen moral, dimana pengalaman emosional yang dibangkitkan oleh cerita tidak hanya membuat siswa tahu tetapi juga merasakan dan berkomitmen untuk menghindari akhlak madzmumah; ketiga, pembelajaran kontekstual tentang kompleksitas moral, dimana siswa memahami bahwa akhlak madzmumah bisa muncul dalam diri siapa saja termasuk dalam diri mereka sendiri, sehingga mereka menjadi lebih self-aware dan reflektif.

Ketiga, efektivitas cerpen digital dipengaruhi oleh berbagai faktor kontekstual. Faktor-faktor yang mendukung meliputi kualitas narasi dan produksi multimedia, keterampilan guru dalam memfasilitasi diskusi pasca-cerpen, dukungan infrastruktur teknologi, dan literasi digital siswa. Sementara faktor-faktor penghambat meliputi potensi distraksi dari perangkat digital, gap dalam kemampuan baca dan pemahaman siswa, serta resistensi dari sebagian stakeholder yang skeptis terhadap teknologi digital. Pemahaman tentang faktor-faktor ini penting untuk merancang strategi implementasi yang efektif dan kontekstual.

Keempat, dari perspektif guru, cerpen digital merupakan inovasi yang sangat potensial namun implementasinya menghadapi berbagai tantangan. Tantangan utama adalah keterbatasan kompetensi digital guru, beban kerja yang tinggi, dan kekhawatiran tentang ketergantungan pada teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada kesiapan dan kapasitas guru serta dukungan sistemik dari madrasah dan pemerintah. Kelima, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa pembelajaran SKI dengan cerpen digital bukan hanya tentang penggunaan

teknologi, tetapi tentang transformasi paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, dari pembelajaran yang superfisial menjadi mendalam, dari pembelajaran yang hanya menyentuh aspek kognitif menjadi pembelajaran yang holistik menyentuh aspek kognitif, afektif, dan spiritual. Cerpen digital hanyalah salah satu manifestasi dari paradigma pembelajaran ini, yang intinya adalah bagaimana membuat pembelajaran menjadi bermakna, relevan, dan transformatif bagi siswa.

5.2. Saran

Cerpen digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan bersama metode lain, seperti diskusi, refleksi, role play, dan proyek pembelajaran. Guru perlu mengembangkan kemampuan memfasilitasi diskusi yang mendorong berpikir kritis, refleksi diri, serta perubahan sikap dan perilaku siswa, khususnya dalam pembelajaran akhlak. Madrasah perlu menyediakan dukungan berupa infrastruktur teknologi, pelatihan guru, kebijakan yang mendukung inovasi, dan komunitas berbagi praktik baik. Sementara itu, Kementerian Agama diharapkan mendukung transformasi digital melalui penyediaan platform pembelajaran, program pelatihan berkelanjutan, dan penghargaan bagi inovasi guru. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak jangka panjang cerpen digital, membandingkannya dengan media digital lain, serta mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif. Secara keseluruhan, cerpen digital berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran SKI dan pembentukan karakter siswa apabila didukung oleh guru yang kompeten, sarana yang memadai, dan kebijakan yang tepat.

Referensi

Al-Ghifari, M. A. (2022). Konsep pendidikan akhlak dalam perspektif Al-Ghazali dan relevansinya dengan pendidikan karakter kontemporer. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 145-168. https://doi.org/10.22373/jpi.v13i2.12456

Anggraeni, P., & Kusmiarti, R. (2023). Digital storytelling in language education: A grounded theory approach. *Journal of Language and Literacy Education*, 19(1), 78-95. https://doi.org/10.24234/jlle.v19i1.589

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2022). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). SAGE Publications. https://us.sagepub.com/en-us/nam/qualitative-inquiry-and-research-design/book270013

Faizah, N., & Nurohman, A. (2023). Fenomenologi pembelajaran SKI: Memahami pengalaman siswa MTs dalam belajar sejarah Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 56-74. https://doi.org/10.32832/tadibuna.v12i1.8745

Hakim, L., & Aziz, A. (2023). Problematika dan solusi inovatif pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah era digital. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 18(2), 234-258. https://doi.org/10.21043/edukasia.v18i2.15234

Hashim, H., Rafiq, K. R. M., & Yunus, M. M. (2023). Integrating Islamic values in digital learning: Opportunities and challenges. *International Journal of Islamic Education*, 5(1), 45-62. https://doi.org/10.31436/ijie.v5i1.287

Hidayat, R., Abdillah, A., & Fauzi, M. (2023). Pendekatan fenomenologi dalam penelitian pendidikan Islam: Konsep dan aplikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 11(2), 189-208. https://doi.org/10.36667/jppi.v11i2.1456

Istiqomah, N., & Sutama, S. (2023). Implementasi digital storytelling dalam pembelajaran PAI: Studi kasus di SMP Muhammadiyah. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 24(1), 67-89. https://doi.org/10.23917/profetika.v24i1.19234

Kementerian Agama RI. (2022). *Keputusan Menteri Agama Nomor 347 Tahun 2022 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. https://jdih.kemenag.go.id/

Mailizar, M., Almanthari, A., Maulina, S., & Bruce, S. (2023). Secondary school mathematics teachers' views on e-learning implementation barriers during the COVID-19 pandemic and beyond. *Contemporary Educational Technology*, 15(1), ep408. https://doi.org/10.30935/cedtech/12557

Maulida, H., & Hakim, L. (2023). Media video digital dalam pembelajaran SKI: Analisis efektivitas dan tantangan implementasi. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 156-178. https://doi.org/10.36835/tarbiyatuna.v14i2.6789

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2022). *Qualitative research: A guide to design and implementation* (5th ed.). Jossey-Bass. https://www.wiley.com/

Nucci, L., Krettenauer, T., & Narvaez, D. (Eds.). (2023). *Handbook of moral and character education* (3rd ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003237723

Nugraha, M. F., & Hidayat, N. (2022). Inovasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Dari problematika menuju solusi berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 189-212. https://doi.org/10.14421/jpai.2022.192.189-212

Permatasari, I., Ardiansyah, R., & Rukhiyah, S. K. (2022). Digital storytelling untuk pendidikan karakter anak: Systematic review. *Indonesian Journal of Educational Research and Technology*, 2(2), 145-164. https://doi.org/10.17509/ijert.v2i2.42156

Prensky, M. (2023). Digital natives, digital immigrants revisited: Understanding the digital generation in post-pandemic education. *On the Horizon*, 31(1), 12-28. https://doi.org/10.1108/OTH-09-2022-0156

Rahayu, S., & Wibowo, A. (2022). Cognitive theory of multimedia learning: Aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 287-306. https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.24567

Ramdhani, M. A., & Setiawan, D. (2022). Transformasi digital dalam pendidikan Islam: Tantangan dan peluang di era revolusi industri 4.0. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 27(1), 1-22. https://doi.org/10.29313/tjpi.v27i1.9876

Renninger, K. A., & Hidi, S. E. (2023). *The power of interest for motivation and engagement*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003184348

Robin, B. R. (2023). The educational uses of digital storytelling: Current practices and future potentials. In J. Flood, S. B. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts* (Vol. 3, pp. 513-528). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003234890

Safitri, M., Hartono, Y., Somakim, S., & Yuwono, I. (2022). Efektivitas pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di era pandemi dan pasca pandemi. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 234-257. https://doi.org/10.52166/talim.v5i2.3456

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2023). *Instructional technology and media for learning* (13th ed.). Pearson. https://www.pearson.com/

Wulandari, S., & Surjono, H. D. (2023). Pengembangan dan evaluasi multimedia interaktif untuk pembelajaran SKI: Research and development study. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 67-84. https://doi.org/10.21831/jitp.v10i1.51234

Zainuddin, M. (2022). Akhlak madzmumah dalam perspektif Imam Al-Ghazali: Analisis kitab Ihya Ulumuddin dan relevansinya dengan pendidikan karakter kontemporer. *Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 6(2), 156-178. https://doi.org/10.32832/jsik.v6i2.5432