

Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif

Nazila Mumtaza Zamhariroh^{*1)}, Irma Soraya²⁾, Mohammad Kurjum³⁾

¹⁾ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

²⁾ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

³⁾ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

✉ nazilamumtaza@gmail.com* (Correspondence)

Article Information

Article history:

Received

April 22, 2025

Revised

April 27, 2025

Accepted

June 20, 2025

Abstract

This article analyzes the application of the ASSURE model in the teaching of Islamic Cultural History (SKI) through *digital storytelling*, using the Plotagon application as an interactive medium. The study adopts a literature review method by examining a range of relevant sources related to the ASSURE model, *digital storytelling*, and the use of Plotagon in educational contexts. The findings suggest that the ASSURE model offers a systematic framework for planning technology-integrated instruction, beginning with learner analysis, setting clear objectives, selecting appropriate methods and media, effectively utilizing media, and concluding with evaluation. Integrating Plotagon as a *digital storytelling* tool is theoretically shown to enhance learning motivation, student engagement, and understanding of abstract and historical SKI content. Nonetheless, several challenges are identified, including limited visual assets representing Islamic culture, basic animation capabilities, potential technical issues, and subscription costs that may pose obstacles for some schools. Therefore, creative pedagogical strategies and adequate technical support are needed to maximize the platform's use in learning. Further empirical research is recommended to evaluate the model's effectiveness in improving student outcomes and to explore alternative *digital storytelling* tools that are more culturally representative and cost-effective.

Keywords: *ASSURE Model, Islamic Cultural History, Digital storytelling, Plotagon*

How to cite: Nazila Mumtaza Zamhariroh, Irma Soraya, Mohammad Kurjum, Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling: Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif, Volume 09, Nomor 01, Edisi Januari-Juni 2025; 97—115;
<https://doi.org/10.32332/tarbiyah.v9i1/10423>.



This is an open access article under the CC BY SA

PENDAHULUAN

Pendidikan di era global saat ini menghadapi tantangan yang kompleks dan multidimensional. Salah satu permasalahan krusial yang mendasar adalah adanya kesenjangan antara tuntutan keterampilan abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional (Junedi, Mahuda, and Kusuma 2020). Menurut Mahendra, dkk. (2023) keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C) menjadi esensial bagi peserta didik untuk dapat

bersaing dan beradaptasi dalam dunia yang terus berubah. Namun, implementasi pembelajaran yang secara efektif mengembangkan keterampilan ini masih menjadi pekerjaan rumah besar bagi banyak sistem pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia (Winaningsih, Syarif, and Pahrurroji 2022). Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran seringkali mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata (Ariyanti and Anggerawati 2024).

Lebih spesifik dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penelitian oleh arif dkk. (2024) menjelaskan bahwa tantangan yang muncul menjadi semakin unik, materi SKI yang kaya akan narasi dan peristiwa masa lalu seringkali dianggap kurang menarik dan relevan oleh peserta didik generasi digital. Metode ceramah dan hafalan yang masih umum digunakan kurang mampu membangkitkan imajinasi dan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai sejarah. Akibatnya, peserta didik mungkin hanya menghafal fakta tanpa benar-benar memahami konteks sosial, budaya, dan spiritual yang melatarbelakangi peristiwa-peristiwa tersebut. Hal ini berpotensi mengurangi apresiasi terhadap warisan budaya Islam dan kurangnya kemampuan untuk mengambil hikmah dari sejarah. Penelitian yang dilakukan oleh Diane dan Milton menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah sangat penting untuk membangun pemahaman yang bermakna dan retensi jangka Panjang (Halpern and Hakel 2003).

Menyadari permasalahan tersebut, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi krusial untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam pembelajaran SKI. Berbagai solusi telah diusulkan dan diimplementasikan untuk mengatasi tantangan ini. Menurut Sabri dkk. (2024) salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan. Integrasi teknologi menawarkan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan personal. Platform digital, aplikasi, dan alat multimedia dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual, dinamis, dan sesuai dengan preferensi belajar peserta didik abad ke-21 (Bintang, Sutomo, and Mua'alimin 2024).

Dalam konteks pembelajaran sejarah, teknologi digital menawarkan berbagai kemungkinan, mulai dari penggunaan sumber daya daring, simulasi sejarah, hingga pengembangan konten pembelajaran interaktif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang menarik adalah *digital storytelling*. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam mengkonstruksi narasi sejarah melalui media digital. Menurut Maknun dan Adelia (2023) *digital storytelling* dapat meningkatkan keterlibatan emosional, mengembangkan keterampilan naratif, dan membantu peserta didik memahami perspektif yang berbeda dalam peristiwa Sejarah.

Salah satu alat yang potensial untuk mengimplementasikan *digital storytelling* dalam pembelajaran SKI adalah Plotagon. Plotagon adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi video dengan karakter, latar, dan dialog yang dapat disesuaikan. Penggunaan Plotagon sebagai media interaktif dalam pembelajaran SKI dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan imersif (Mahrita et al. 2024). Peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam menciptakan kembali peristiwa sejarah dalam bentuk animasi, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang alur cerita, karakter, dan pesan moral yang terkandung dalam materi SKI.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Plotagon dalam pembelajaran, diperlukan kerangka kerja pedagogis yang sistematis. Model ASSURE (*Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*) merupakan salah satu model desain pembelajaran yang dapat digunakan sebagai panduan (Pribadi 2009). Model ini menekankan pentingnya analisis karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan metode dan media yang tepat, pemanfaatan media yang efektif, partisipasi aktif peserta didik, serta evaluasi dan revisi pembelajaran (R. Iskandar and Farida 2020).

Dengan mengintegrasikan model ASSURE dalam implementasi *digital storytelling* berbasis Plotagon, diharapkan proses pembelajaran SKI dapat menjadi lebih terstruktur, efektif, dan berpusat pada peserta didik. Analisis karakteristik peserta didik akan membantu guru dalam merancang skenario animasi yang relevan dan menarik. Perumusan tujuan pembelajaran yang jelas akan memastikan bahwa kegiatan *digital storytelling* berkontribusi pada pencapaian kompetensi yang diharapkan. Pemilihan Plotagon sebagai media interaktif didasarkan pada potensi visual dan interaktifnya dalam menyajikan materi SKI.

Evaluasi yang sistematis terhadap implementasi pembelajaran SKI berbasis *digital storytelling* dengan menggunakan Plotagon dan panduan model ASSURE akan memberikan umpan balik yang berharga untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Data mengenai keterlibatan peserta didik, pemahaman materi, dan hasil belajar dapat dianalisis untuk mengukur efektivitas pendekatan ini. Hasil evaluasi ini akan menjadi kontribusi penting dalam mengembangkan inovasi pembelajaran SKI yang lebih relevan dan efektif di era digital.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan potensi solusi yang telah diuraikan, artikel ini bertujuan menganalisis potensi penggunaan Plotagon dalam penerapan Model ASSURE untuk pembelajaran SKI berbasis digital storytelling. Secara khusus, penelitian ini mengevaluasi bagaimana integrasi Plotagon sebagai media interaktif dapat memperkuat setiap tahap dalam model ASSURE, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur (*library research*) dengan metode kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menganalisis secara konseptual dan teoritis penerapan model ASSURE dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *digital storytelling* menggunakan Plotagon sebagai media interaktif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penggalan teori, konsep, dan temuan-temuan ilmiah yang telah ada tanpa melibatkan eksperimen atau pengumpulan data lapangan. Studi literatur memungkinkan peneliti untuk menyusun landasan teoritis yang kuat serta mengkaji potensi integrasi media digital dalam pembelajaran berbasis model ASSURE, khususnya dalam konteks pembelajaran SKI yang inovatif dan berbasis teknologi.

Data penelitian diperoleh dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer meliputi buku referensi, jurnal ilmiah nasional dan internasional, serta artikel akademik

yang membahas topik-topik seperti model ASSURE, *digital storytelling*, Plotagon, dan pembelajaran SKI. Sementara itu, sumber sekunder mencakup prosiding konferensi, laporan penelitian, disertasi, serta dokumen akademik lain yang relevan. Pemilihan literatur dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: relevansi dengan fokus kajian, kredibilitas sumber (diterbitkan oleh institusi akademik resmi atau jurnal terakreditasi), serta periode waktu publikasi, yakni 10 tahun terakhir (2014–2024), dengan tetap memperhatikan literatur klasik yang memiliki kontribusi penting terhadap kerangka teori penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yang mencakup tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang paling relevan dan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah diseleksi kemudian disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah pemahaman dan pengorganisasian informasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai bagaimana model ASSURE dapat diimplementasikan secara efektif melalui *digital storytelling* berbasis Plotagon dalam pembelajaran SKI. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital yang lebih menarik dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Model ASSURE dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengakuan terhadap model desain pembelajaran sistematis dalam meningkatkan praktik pendidikan di berbagai disiplin ilmu semakin meningkat. Dalam konteks spesifik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), terdapat potensi besar untuk memanfaatkan pendekatan terstruktur dalam meningkatkan hasil pengajaran dan pembelajaran. Model ASSURE muncul sebagai kerangka kerja yang menonjol dalam desain pembelajaran, terutama dikenal karena fokusnya pada integrasi teknologi (Jingga et al. 2023). Sifat sistematis model ASSURE menawarkan pendekatan terstruktur yang dapat membantu guru SKI untuk bergerak melampaui metode penyampaian konten tradisional menuju strategi pedagogis yang lebih efektif dan menarik.

Model ASSURE adalah kerangka kerja sistematis yang dirancang untuk guru dalam meningkatkan desain pembelajaran (Lubis and Maulida 2024). Model ini merupakan akronim dari enam tahapan kunci: Analisis karakteristik peserta didik (*Analyze learners*), Merumuskan tujuan (*State objectives*), Memilih metode, media, dan materi (*Select methods, media, and materials*), Menggunakan media dan materi (*Utilize media and materials*), Mengaktifkan keterlibatan peserta didik (*Require learner participation*), serta Evaluasi dan revisi (*Evaluate and revise*) (Suharni 2019). Model ini menekankan integrasi teknologi dan media untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif (Suprayekti 2011). Pendekatan model ini berpusat pada peserta didik, yang berarti bahwa instruksi harus dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik (I. Iskandar and Wahab 2023).

Tahap pertama model ASSURE adalah menganalisis karakteristik peserta didik. Tahap ini menekankan pentingnya memahami karakteristik umum peserta didik (usia, latar belakang, demografi), kompetensi awal spesifik (pengetahuan sebelumnya tentang konsep SKI), dan gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) (I. Iskandar and Wahab 2023). Dalam konteks SKI, penting untuk mempertimbangkan beragam latar belakang dan

pengetahuan awal siswa tentang sejarah dan budaya Islam. Informasi ini dapat dikumpulkan melalui berbagai metode seperti penilaian awal, survei, dan diskusi kelas. Analisis ini kemudian menginformasikan tahapan model selanjutnya, memastikan bahwa instruksi disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Memahami latar belakang dan pengetahuan siswa yang beragam tentang budaya Islam sangat penting dalam pendidikan SKI, dan tahap “Analisis Peserta didik” dari model ASSURE menyediakan cara terstruktur untuk mengatasi keberagaman ini secara efektif.

Tahap kedua adalah menyatakan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran SKI yang dirumuskan dengan baik harus menggunakan Teknik ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*) adalah metode lain untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas (Nurjaman 2021). Contoh tujuan yang baik untuk SKI meliputi: “Siswa akan dapat mengidentifikasi kontribusi utama Kekhalifahan Abbasiyah terhadap peradaban Islam” atau “Siswa akan dapat membandingkan dan mengontraskan gaya arsitektur kekaisaran Umayyah dan Ottoman.” Tujuan pembelajaran yang jelas dalam SKI, yang dipandu oleh model ASSURE, dapat membantu siswa memahami tujuan dan relevansi mempelajari sejarah dan budaya Islam, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka (Nurjaman 2021).

Tahap ketiga melibatkan pemilihan metode, media, dan materi instruksional yang sesuai untuk pembelajaran SKI. Metode instruksional yang cocok untuk SKI dapat berupa ceramah, diskusi, debat, presentasi, bermain peran, dan pembelajaran berbasis proyek. Pemilihan media dan teknologi yang tepat dapat mencakup buku teks, dokumen sumber primer, peta sejarah, gambar, video, film dokumenter, sumber daya daring, tur virtual situs bersejarah, dan simulasi interaktif. Pertimbangkan potensi perangkat lunak animasi seperti Plotagon untuk membuat narasi sejarah dan representasi budaya yang menarik. Penting untuk menyelaraskan metode, media, dan materi yang dipilih dengan tujuan pembelajaran yang dinyatakan dan karakteristik peserta didik. Tahap “Memilih Metode, Media, dan Materi” dari model ASSURE mendorong guru SKI untuk berpikir kreatif tentang memasukkan beragam media dan teknologi, seperti Plotagon untuk bercerita sejarah, untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan membuat materi pelajaran lebih mudah diakses dan menarik bagi siswa (Muammar and Hadi 2024).

Tahap keempat adalah menggunakan media dan materi yang dipilih secara efektif dalam pelajaran SKI. Ini melibatkan strategi praktis untuk mengintegrasikan sumber daya ini ke dalam proses pembelajaran. Penting untuk meninjau materi, mempersiapkan lingkungan belajar, dan memberikan instruksi yang jelas kepada peserta didik tentang cara berinteraksi dengan media. Pendekatan 5P (*preview, prepare materials, prepare learning environments, prepare learners, provide the learning experience*) dapat digunakan untuk pemanfaatan yang efektif (Afifah et al. 2024). Perencanaan dan persiapan yang matang untuk tahap “Menggunakan Media dan Materi” sangat penting dalam pendidikan SKI untuk menghindari kesulitan teknis dan memastikan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan, bukan mengalihkan perhatian dari, pembelajaran konsep sejarah dan budaya yang kompleks.

Tahap kelima menekankan pentingnya partisipasi aktif peserta didik dalam pendidikan SKI, bergerak melampaui mendengarkan pasif untuk mendorong keterlibatan siswa. Berbagai teknik dapat digunakan untuk mempromosikan partisipasi, seperti mengajukan pertanyaan, memfasilitasi diskusi, menugaskan proyek kelompok, mendorong debat, dan menggunakan kegiatan interaktif yang terkait dengan

pembelajaran SKI. Pertimbangkan penggunaan strategi pembelajaran kolaboratif dan alat digital untuk meningkatkan partisipasi dalam lingkungan pembelajaran SKI daring atau campuran. Tahap “Mendorong Partisipasi Peserta Didik” menggarisbawahi pentingnya menciptakan peluang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran SKI, menumbuhkan pemikiran kritis dan pemahaman yang lebih dalam tentang peristiwa sejarah dan konteks budaya melalui diskusi dan kolaborasi (Sari 2021).

Tahap keenam dan terakhir adalah mengevaluasi hasil belajar siswa dalam SKI dan merevisi strategi instruksional berdasarkan data evaluasi. Metode untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam SKI dapat berupa penilaian formatif (kuis, diskusi, tugas singkat) dan penilaian sumatif (ujian, proyek, presentasi). Penting untuk menyelaraskan penilaian dengan tujuan pembelajaran yang dinyatakan. Proses menganalisis data evaluasi untuk mengidentifikasi area di mana siswa kesulitan dan di mana strategi instruksional dapat ditingkatkan juga penting. Tahap “Evaluasi dan Revisi” menyediakan mekanisme bagi guru SKI untuk terus meningkatkan praktik pengajaran mereka dengan merefleksikan kinerja siswa dan membuat penyesuaian yang diperlukan pada metode dan materi instruksional mereka untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Andri 2024).

Setiap tahapan model ASSURE memiliki relevansi langsung dan penerapan praktis dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian oleh Daesang dan Steve tentang model ASSURE dalam pendidikan sejarah menunjukkan bahwa model ini dapat menghasilkan peningkatan pembelajaran yang signifikan dan meningkatkan keterlibatan siswa ketika teknologi diintegrasikan secara efektif ke dalam pelajaran (Kim and Downey 2016). Penelitian ini meneliti penggunaan model ASSURE oleh guru K-12 menemukan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan secara statistik di 38 dari 39 kasus yang diteliti selama periode dua tahun, terlepas dari tingkat kelas atau mata pelajaran. Para guru melaporkan persepsi positif tentang implementasi instruksi dan mengamati peningkatan keterlibatan dan minat siswa ketika teknologi diintegrasikan menggunakan model ASSURE. Penelitian lain berfokus pada pengembangan modul elektronik adaptif berbasis Canva untuk mata pelajaran sejarah SMA menggunakan model ASSURE oleh Fida dkk. menemukan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan modul tersebut (Saniah, Umamah, and Sumardi 2023). Studi-studi ini menyoroti efektivitas model ASSURE dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan aktif dalam konteks sejarah.

Penelitian oleh Muhammad dkk. tentang model ASSURE dalam pendidikan Islam menunjukkan potensinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, dan pemahaman tentang ajaran agama (Fanani and Maulidia 2023). Sebuah studi oleh Sifa dkk. yang mengeksplorasi transformasi pendidikan Islam melalui penerapan model pembelajaran ASSURE menyoroti kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan memotivasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Huda, Fatirul, and Hartono 2022). Penelitian lain oleh Muhammad dkk. juga menemukan bahwa model ASSURE memperkuat keterampilan bahasa siswa, yang sangat penting untuk memahami ajaran agama. Studi lain tentang penerapan model ASSURE dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP IT Anni'mah di Kabupaten Bandung menemukan bahwa model ini meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI melalui penerapan media dan teknologi (Malik, Nugraha, and Tarsono 2023). Faktor-faktor pendukung termasuk siswa yang aktif dan percaya diri, pemahaman materi

pelajaran yang lebih mudah, dan adaptasi metode dan media pembelajaran. Evaluasi penerapan model ASSURE pada materi rukhsah di SMP Hikmah Teladan yang dilakukan oleh Tarsosno dkk. menyimpulkan bahwa model ini telah diterapkan dengan sangat baik dan mendukung pembangunan pembelajaran yang efektif, yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang baik (Tarsono et al. 2024). Pengembangan modul pembelajaran digital berbasis ASSURE untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya oleh Huda dkk. juga dinilai sangat layak dalam hal media, materi, dan penggunaannya dalam proses pembelajaran (Huda, Fatirul, and Hartono 2022).

Model ASSURE menyajikan kerangka kerja yang berharga untuk meningkatkan kualitas pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam. Penekanannya pada analisis peserta didik, tujuan yang jelas, pemilihan media yang strategis, partisipasi aktif, dan evaluasi berkelanjutan menawarkan pendekatan sistematis untuk merancang dan menyampaikan instruksi yang menarik dan efektif. Penelitian yang ada mendukung potensi model ASSURE dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan keterlibatan dalam pendidikan sejarah dan Islam. Meskipun tantangan seperti batasan waktu dan sumber daya teknologi mungkin ada, manfaat potensial dari penerapan model ASSURE dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap sejarah dan budaya Islam sangat besar. Dengan perencanaan yang matang, implementasi yang bijaksana, dan adaptasi terhadap kebutuhan spesifik pendidikan SKI, model ASSURE dapat menjadi alat yang ampuh bagi para guru yang berusaha untuk menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam dan keterlibatan dengan materi pelajaran yang kaya dan beragam ini.

***Digital Storytelling* sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah Kebudayaan Islam memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap warisan dan identitas mereka. Mata pelajaran ini tidak hanya menyajikan fakta dan peristiwa masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur dan kearifan yang terkandung dalam peradaban Islam. Namun, pembelajaran sejarah seringkali dihadapkan pada tantangan, seperti kurangnya keterlibatan siswa dan anggapan bahwa materi sejarah kurang relevan dengan kehidupan mereka saat ini. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pedagogis yang inovatif dan mampu menarik minat siswa, salah satunya adalah melalui pemanfaatan *Digital storytelling*. *Digital storytelling* menawarkan solusi dengan mengintegrasikan elemen narasi dengan berbagai format media digital, sehingga materi sejarah dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan preferensi belajar siswa masa kini. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam dan bermakna terhadap materi SKI.

Digital storytelling dapat didefinisikan sebagai praktik penggunaan alat berbasis komputer untuk menceritakan kisah atau menyampaikan ide. Metode ini menggabungkan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, audio, dan konten interaktif dalam struktur naratif (Khosiyono et al. 2022). Sebagai bentuk produksi media digital yang singkat, *Digital storytelling* memungkinkan individu untuk membuat dan berbagi cerita mereka secara daring. Proses ini melibatkan berbagi kisah hidup dan imajinasi kreatif dengan orang lain, didukung oleh kemajuan teknik produksi media, perangkat keras, dan perangkat lunak yang mudah diakses.

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, *Digital storytelling* menawarkan manfaat yang signifikan. Metode ini dapat membuat peristiwa dan tokoh

sejarah menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Dengan menyajikan materi SKI dalam format narasi digital, siswa dapat lebih mudah memahami konteks sejarah, mengidentifikasi diri dengan tokoh-tokoh penting, dan merasakan dampak peristiwa masa lalu. *Digital storytelling* juga berpotensi untuk menumbuhkan empati historis dan pemahaman terhadap berbagai perspektif dalam sejarah Islam. Selain itu, proses pembuatan cerita digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, penelitian, dan komunikasi siswa dalam kerangka ajaran Islam.

Beberapa penelitian tentang penggunaan *Digital storytelling* dalam pendidikan sejarah secara umum menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, hasil belajar, pengembangan keterampilan (berpikir kritis, literasi digital), dan persepsi siswa. Proses pembuatan cerita digital memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, mengembangkan literasi visual dan digital, serta meningkatkan kemampuan menulis sambil memperdalam pemahaman mereka tentang sejarah (Özdemir and Tuna 2023). Metode ini menciptakan hubungan antar generasi dan mengembangkan kompetensi inti seperti membaca dan menulis. Penggunaan tugas berbasis teknologi, termasuk *Digital storytelling*, terbukti meningkatkan keterlibatan, prestasi, dan motivasi siswa di kelas. Penelitian juga menunjukkan bahwa *Digital storytelling* dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, keberhasilan akademik, dan motivasi belajar siswa. Pembuatan sejarah digital melalui alat seperti Windows Movie Maker dapat menjadi wadah untuk membangun pengetahuan sejarah dan menghargai pembelajaran sejarah. Secara keseluruhan, *Digital storytelling* membantu siswa memenuhi hasil belajar yang terkait dengan pemikiran tingkat tinggi.

Penelitian dalam pendidikan sejarah umum secara konsisten menunjukkan dampak positif *Digital storytelling* terhadap keterlibatan siswa, pengembangan keterampilan abad ke-21 yang penting, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang konten sejarah. Kesamaan temuan di berbagai penelitian memperkuat bukti efektivitas *Digital storytelling*. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang diamati dalam pendidikan sejarah umum kemungkinan besar dapat diterapkan dalam konteks Sejarah Kebudayaan Islam.

Kajian penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penerapan *Digital storytelling* dalam pendidikan agama Islam oleh Sulastri dkk. memberikan wawasan dan hasil yang relevan. Penggunaan buku cerita digital interaktif terbukti memperdalam pemahaman tentang sejarah kebudayaan Islam dan meningkatkan keterlibatan siswa (Sulastri, Nur Nasution, and Rakhmawati 2024). Strategi cerita digital dalam pengajaran pendidikan Islam menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam prestasi siswa, dengan kelompok eksperimen yang menggunakan metode ini menunjukkan kinerja yang lebih baik. Penelitian khusus dalam pendidikan Islam mengindikasikan bahwa *Digital storytelling* adalah alat yang berharga untuk meningkatkan pemahaman tentang budaya dan sejarah Islam, mempromosikan perkembangan moral, dan berpotensi meningkatkan keterampilan bahasa dalam lingkungan pembelajaran terpadu. Temuan terkait pemikiran moral sangat signifikan untuk pendidikan Islam, selaras dengan tujuan yang lebih luas untuk pengembangan karakter.

Beberapa contoh proyek *Digital storytelling* yang berhasil digunakan dalam pengajaran sejarah dan domain terkait dapat memberikan inspirasi dan panduan untuk penerapan dalam konteks SKI. Sebuah potret animasi seorang penyair Polandia yang menceritakan kisah hidupnya menjadi contoh penggunaan *Digital storytelling* dalam

pengajaran sejarah (Education 2023). Proyek sejarah digital seperti “Battle of Adwa” dan “Silk Road Seattle” menunjukkan potensi platform digital untuk narasi sejarah, meskipun tidak secara eksklusif berfokus pada Islam (Department of History 2025).

Meskipun contoh proyek *Digital storytelling* yang secara langsung berfokus pada luasnya Sejarah Kebudayaan Islam dalam setting pendidikan mungkin terbatas dalam materi yang tersedia, contoh-contoh yang ada dalam sejarah umum dan konteks Islam terkait (seperti ziarah Haji dan Era Keemasan) menunjukkan kelayakan dan potensi pendekatan ini untuk SKI. Contoh “Perjalanan ke Mekah” sangat menarik karena menunjukkan bagaimana *Digital storytelling* interaktif dapat melibatkan peserta didik dalam aspek spesifik sejarah dan budaya Islam. Usulan museum lebih lanjut menyoroti potensi untuk aplikasi yang lebih luas dalam menampilkan warisan Islam. Kurangnya banyak contoh spesifik dalam materi yang tersedia menunjukkan potensi area untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut.

Implementasi *Digital storytelling* dalam kelas SKI, meskipun menjanjikan, memerlukan pertimbangan terhadap potensi tantangan. Beberapa tantangan yang mungkin dihadapi guru meliputi masalah teknis, keterbatasan waktu, kurangnya sumber daya atau pelatihan, tantangan integrasi kurikulum, dan pertimbangan penilaian (Nasution and Rakhmawati 2024). Buku cerita digital interaktif mungkin memiliki keterbatasan dalam aksesibilitas dan potensi masalah teknis. Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat terkendala oleh keterbatasan infrastruktur dan keselarasan kurikulum (Eliana et al. 2024). Model instruksional yang fleksibel seperti model Kemp mungkin menghadapi kesulitan dalam mengatasi kendala terkait dukungan administratif.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pertimbangan strategis dan solusi potensial. Perencanaan yang matang sangat penting, termasuk penyediaan pelatihan dan dukungan yang memadai bagi guru. Memulai dengan proyek sederhana dan memanfaatkan alat serta sumber daya digital yang tersedia dapat membantu. Model desain instruksional yang mapan, seperti ASSURE dan ADDIE, dapat memberikan kerangka kerja terstruktur untuk proses implementasi. Model ASSURE, misalnya, menekankan analisis peserta didik, penetapan tujuan, pemilihan metode dan media, pemanfaatan materi, partisipasi peserta didik, serta evaluasi dan revisi, yang dapat membantu menstruktur implementasi *Digital storytelling* (Malik, Nugraha, and Tarsono 2023).

Implementasi *Digital storytelling* dalam SKI, meskipun menjanjikan, memerlukan perencanaan yang cermat dan pertimbangan terhadap potensi tantangan terkait akses teknologi, pelatihan guru, dan integrasi kurikulum. Memanfaatkan model desain instruksional yang mapan dapat memberikan kerangka kerja terstruktur untuk implementasi yang berhasil. Berbagai alat dan platform digital tersedia bagi guru untuk membuat *Digital storytelling* dalam setting pendidikan. Alat-alat ini dapat dikategorikan berdasarkan fitur dan kesesuaiannya untuk berbagai jenis cerita digital, termasuk perangkat lunak pengedit video, alat animasi, dan platform cerita interaktif. Beberapa contoh alat dan platform yang relevan meliputi:

1. Plotagon: Perangkat lunak animasi yang berfokus pada kemudahan pembuatan video animasi dari skrip. Fiturnya meliputi pembuatan karakter, pemilihan adegan, penulisan dialog, dan opsi sulih suara. Tersedia harga khusus untuk pendidikan dan digunakan di kelas untuk menghidupkan tulisan siswa.
2. Animaker: Platform lain untuk membuat video animasi dengan antarmuka drag-

and-drop, templat siap pakai, karakter yang dapat disesuaikan, dan perpustakaan aset. Menawarkan berbagai paket harga, termasuk opsi gratis dan diskon pendidikan.

3. Adobe Creative Cloud Express: Aplikasi desain, video, foto, dan PDF all-in-one dengan templat dan berbagai fitur untuk membuat konten multimedia. Menawarkan diskon pendidikan dan paket gratis dengan fitur terbatas.
4. Storybird: Platform yang berfokus pada pembuatan dan pembacaan cerita dengan pendekatan unik yang menggunakan karya seni sebagai inspirasi. Menawarkan berbagai paket harga untuk individu, keluarga, dan sekolah, dengan fitur untuk membuat tugas dan meninjau pekerjaan siswa.
5. WeVideo: Disebutkan sebagai opsi yang mudah digunakan untuk membuat dan mengedit video, cocok untuk tujuan pendidikan.
6. Leonardo.ai: Alat AI yang digunakan untuk membuat gambar digital dalam kerangka CLIL untuk *Digital storytelling* berbasis buku cerita Islam.
7. Tiki Toki: Alat untuk membuat garis waktu interaktif dan animasi, berguna untuk memvisualisasikan peristiwa sejarah.
8. Canva: Platform desain grafis yang digunakan untuk mengembangkan modul elektronik adaptif dan buku cerita digital interaktif, menawarkan antarmuka yang mudah digunakan untuk menggabungkan gambar, animasi, dan suara.

Berbagai alat dan platform digital tersedia bagi guru untuk membuat cerita digital untuk SKI, masing-masing dengan kelebihan dan fiturnya sendiri. Pilihan alat akan bergantung pada tujuan pembelajaran spesifik, keterampilan teknis guru dan siswa, serta sumber daya yang tersedia.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Digital storytelling* memiliki potensi transformatif yang signifikan untuk pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini menawarkan cara yang lebih menarik, relevan, dan efektif bagi siswa untuk terhubung dengan dan belajar tentang warisan mereka. *Digital storytelling* selaras dengan prinsip-prinsip pedagogis modern dan menawarkan banyak manfaat untuk pembelajaran sejarah, terutama dalam konteks budaya Islam. Dengan mengadopsi pendekatan inovatif ini, guru berpotensi mengatasi tantangan tradisional dan menumbuhkan pemahaman SKI yang lebih dalam dan bermakna di antara siswa mereka.

Guru dan pengembang kurikulum didorong untuk mengeksplorasi dan mengintegrasikan *Digital storytelling* ke dalam praktik pengajaran SKI. Dengan perencanaan yang cermat, pelatihan yang memadai, dan pemanfaatan alat digital yang tepat, metode ini dapat merevitalisasi pembelajaran warisan dan budaya Islam untuk generasi mendatang. Potensi *Digital storytelling* dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan abad ke-21, dan mempromosikan pemahaman yang lebih dalam menjadikan pendekatan ini sebagai inovasi yang berharga dalam pendidikan SKI.

Analisis Potensi Plotagon sebagai Media Interaktif dalam *Digital storytelling* untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering kali melibatkan narasi sejarah yang kompleks, konteks budaya yang beragam, dan konsep-konsep abstrak. Metode pengajaran tradisional terkadang kesulitan untuk menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pedagogis yang inovatif untuk membuat SKI lebih relevan dan mudah diingat oleh

peserta didik. *Digital storytelling* hadir sebagai salah satu solusi yang menjanjikan dalam konteks ini.

Salah satu platform yang menarik untuk dieksplorasi dalam konteks *digital storytelling* adalah Plotagon. Plotagon merupakan perangkat lunak animasi yang mudah digunakan, dirancang untuk membuat video animasi berbasis narasi (Alwasilah 2019). Dengan fokus pada karakter, adegan, dan dialog, Plotagon menawarkan cara yang intuitif bagi pengguna tanpa pengalaman animasi sebelumnya untuk menghasilkan video animasi yang tampak profesional. Mengingat karakteristik ini, analisis mendalam mengenai potensi Plotagon sebagai media interaktif dalam *digital storytelling* untuk pembelajaran SKI menjadi relevan untuk dipertimbangkan.

Plotagon adalah aplikasi dan perangkat lunak desktop animasi gratis (dengan opsi berbayar) yang memungkinkan pembuatan video animasi 3D dengan mudah. Perangkat lunak ini dirancang agar individu tanpa keahlian animasi khusus pun dapat menciptakan video animasi yang terlihat profesional. Plotagon tersedia dalam dua versi utama: aplikasi seluler bernama "Plotagon Story" dan versi desktop yang dikenal sebagai "Plotagon Studio," keduanya menawarkan fungsionalitas yang sedikit berbeda (Plotagon 2018).

Salah satu keunggulan utama Plotagon adalah kemudahan penggunaannya, yang memungkinkan siapa saja untuk membuat video animasi naratif. Proses pembuatan video di Plotagon melibatkan beberapa fitur kunci yang relevan untuk pembuatan narasi (Plotagon, n.d.):

1. Pembuatan dan Kustomisasi Karakter: Pengguna dapat membuat karakter mereka sendiri dengan penampilan yang dapat disesuaikan (pakaian, aksesoris, dll.) atau memilih dari berbagai opsi karakter yang sudah tersedia. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menghidupkan cerita mereka dengan karakter yang unik. Sebagai contoh, pengguna dapat memilih dari model karakter yang sudah ada atau membuat karakter khusus yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa opsi gratis mungkin memiliki batasan dalam hal kustomisasi. Masukan dari pengguna juga menunjukkan adanya keinginan untuk opsi karakter yang lebih beragam, termasuk variasi ukuran tubuh, tinggi badan, dan ekspresi emosi yang lebih kaya.
2. Pemilihan Adegan dan Latar Belakang: Plotagon menyediakan perpustakaan yang berisi lebih dari 200 latar belakang dan adegan yang telah dirancang sebelumnya, dikategorikan berdasarkan genre seperti kehidupan sekolah atau lingkungan perkotaan. Keberagaman adegan ini memungkinkan pengguna untuk memilih latar yang sesuai dengan konteks narasi mereka. Namun, sebagian besar opsi adegan mungkin memerlukan pembelian. Meskipun demikian, ketersediaan berbagai pilihan adegan tetap memberikan fleksibilitas dalam menciptakan latar cerita yang berbeda.
3. Dialog dan Penulisan Naskah: Plotagon dilengkapi dengan tab penulisan naskah yang memudahkan pengguna untuk memasukkan dialog, posisi karakter, animasi, dan emosi. Format penulisan naskah yang terstruktur membantu pengguna dalam mengatur alur cerita dan tindakan karakter. Fitur ini menyederhanakan proses pembuatan narasi dengan memungkinkan pengguna untuk fokus pada isi cerita dan interaksi antar karakter.
4. Suara dan Audio: Pengguna dapat memanfaatkan suara teks-ke-ucapan bawaan, merekam suara mereka sendiri untuk karakter, atau menambahkan efek suara

dan musik untuk memperkaya narasi. Fleksibilitas dalam opsi audio ini memungkinkan personalisasi dan dapat meningkatkan dampak emosional dari cerita. Meskipun beberapa pengguna mungkin menganggap kualitas suara teks-ke-ucapan kurang alami, opsi untuk menggunakan rekaman suara pribadi memberikan solusi untuk hal ini.

5. Animasi dan Emosi: Karakter dalam Plotagon dapat diberikan berbagai emosi (senang, sedih, marah, dll.) dan tindakan. Tersedianya berbagai pilihan animasi untuk berbagai emosi dan gerakan memungkinkan pengguna untuk membuat video yang terasa lebih hidup. Namun, beberapa pengguna mungkin menginginkan animasi yang lebih halus dan realistis, termasuk ekspresi emosi yang lebih mendalam.
6. Alat Penyuntingan Video: Plotagon Studio menyertakan alat penyuntingan video dasar yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan sudut kamera, menerapkan efek transisi seperti *fade*, dan filter. Fitur ini memberikan kontrol lebih lanjut kepada pengguna dalam mempresentasikan cerita animasi mereka.
7. Berbagi dan Ekspor: Video yang telah selesai dapat diekspor dalam format MP4 dengan resolusi hingga 4K dan dibagikan melalui platform seperti YouTube dan media sosial lainnya. Kemudahan berbagi ini sangat penting untuk penggunaan dalam pendidikan, memungkinkan siswa untuk memamerkan hasil karya mereka.

Plotagon memiliki potensi yang signifikan untuk digunakan dalam *digital storytelling* dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Beberapa potensi utama tersebut meliputi:

1. Visualisasi Narasi Sejarah: Fitur pemilihan adegan di Plotagon dapat dimanfaatkan untuk merekonstruksi latar sejarah yang relevan dengan materi SKI, seperti masjid, pasar, atau kediaman tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam. Meskipun adegan sejarah yang spesifik mungkin terbatas dalam versi gratis, pengguna dapat secara kreatif mengadaptasi adegan yang tersedia. Karakter yang dapat disesuaikan juga memungkinkan siswa untuk merepresentasikan tokoh-tokoh kunci dalam sejarah Islam, memvisualisasikan peran dan interaksi mereka. Melalui animasi, peristiwa sejarah dapat dihidupkan dengan cara yang tidak mungkin dilakukan oleh teks atau gambar statis, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Khan and Gupta 2024).
2. Ilustrasi Praktik dan Tradisi Budaya: Meskipun adegan budaya spesifik yang berkaitan dengan tradisi Islam mungkin tidak tersedia secara langsung, guru dan siswa dapat secara kreatif menggunakan adegan yang ada atau mengajukan permintaan konten khusus. Kustomisasi karakter berpotensi untuk merepresentasikan beragam pakaian dan penampilan budaya dalam dunia Islam, meskipun mungkin ada batasan tertentu. Dialog animasi dapat mengilustrasikan interaksi budaya, adat istiadat, dan struktur sosial dari berbagai periode dalam sejarah Islam. Penggunaan aset yang tersedia secara kreatif dapat membantu mengilustrasikan aspek budaya SKI, meskipun platform ini mungkin kekurangan representasi budaya yang sangat spesifik.
3. Fasilitasi Keterlibatan Siswa dan Pembelajaran Aktif: Pembuatan cerita animasi dengan Plotagon dapat mengubah siswa dari penerima informasi pasif menjadi pencipta dan pencerita aktif. Proses penulisan naskah, desain karakter, dan animasi adegan mendorong pemikiran kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Siswa

dapat mengeksplorasi berbagai perspektif dan interpretasi peristiwa sejarah melalui narasi mereka. Plotagon dipandang sebagai alat yang sangat baik untuk menghidupkan tulisan siswa, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan mereka. Penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Plotagon dengan pembelajaran berbasis proyek dalam penulisan narasi dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan mengembangkan berbagai keterampilan (Alwasilah 2019).

4. Pengembangan Keterampilan Multimedia dan Literasi Digital: Penggunaan Plotagon membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang penting dalam pembuatan multimedia, *digital storytelling*, dan pemanfaatan teknologi (Alwasilah 2019). Siswa belajar tentang komunikasi visual, struktur narasi, dan penggunaan elemen audio dan visual yang efektif. Integrasi Plotagon dalam pendidikan SKI dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan literasi digital yang krusial di kalangan siswa.

Sebuah studi yang menggunakan Plotagon untuk pembuatan video 3D dalam pelatihan guru EFL (Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing) menyoroti penggunaannya dalam pembelajaran kooperatif dan pengembangan kompetensi digital (Huertas-Abril 2020). Studi ini menunjukkan bahwa Plotagon dapat diintegrasikan secara efektif dengan strategi pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterlibatan dan keterampilan digital, yang berpotensi berlaku juga untuk pembelajaran SKI.

Penelitian lain oleh Alwasilah dan Senny membahas implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam penulisan narasi menggunakan Plotagon, mencatat fitur-fiturnya seperti pemilihan karakter dan adegan, input dialog, dan kemudahan animasi (Alwasilah 2019). Penelitian ini mendukung potensi Plotagon untuk mengembangkan keterampilan menulis narasi dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek di berbagai mata pelajaran, termasuk kemungkinan SKI. Selain itu, berbagai contoh penggunaan Plotagon Education dalam lingkungan kelas menunjukkan fleksibilitasnya untuk berbagai tujuan, seperti memperkenalkan topik, proyek siswa, dan membuat materi pembelajaran yang menarik. Plotagon juga disarankan untuk kegiatan seperti membuat skenario tanya jawab dan memasukkan pertukaran emosi dalam proyek siswa. Secara keseluruhan, meskipun penelitian langsung tentang Plotagon untuk SKI mungkin belum banyak, studi yang ada dalam konteks pendidikan lain menunjukkan potensinya untuk meningkatkan keterlibatan, mengembangkan keterampilan digital, dan memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek melalui *digital storytelling* animasi.

Meskipun Plotagon menawarkan banyak potensi, guru perlu menyadari beberapa tantangan dan keterbatasan yang mungkin timbul dalam penggunaannya untuk pembelajaran SKI:

1. Potensi Kurangnya Aset Sejarah/Budaya yang Spesifik: Adegan dan karakter bawaan mungkin tidak mencakup representasi spesifik tokoh-tokoh Islam bersejarah, arsitektur, atau artefak budaya, sehingga memerlukan solusi kreatif atau penggunaan aset yang lebih umum (Alivia 2024).
2. Keterbatasan Animasi: Meskipun mudah digunakan, kemampuan animasi Plotagon mungkin terbatas dibandingkan dengan perangkat lunak yang lebih profesional, yang berpotensi membatasi kompleksitas dan realisme penggambaran sejarah. Pilihan untuk animasi dinamis terbatas dan karakter hanya memiliki beberapa titik tetap dalam adegan. Umpan balik pengguna juga menyoroti keterbatasan seperti tidak dapat memiliki lebih dari dua karakter

- dalam satu adegan gratis, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran atau memindahkan karakter secara bebas, dan terbatasnya properti (Samosir 2024).
3. Kualitas Teks-ke-Ucapan: Suara teks-ke-ucapan bawaan mungkin terdengar robotik atau kurang memiliki nuansa yang dibutuhkan untuk penceritaan yang menarik, sehingga berpotensi memerlukan penggunaan *voice-over*. Kualitas teks-ke-ucapan diakui bisa terdengar robotik (Alivia 2024).
 4. Keterlibatan vs. Akurasi: Kemudahan membuat animasi yang disederhanakan dapat menyebabkan fokus pada keterlibatan dengan mengorbankan akurasi sejarah atau budaya jika tidak dipandu dengan hati-hati oleh guru (Guzmán Gámez and Moreno Cuellar 2019).
 5. Batasan Konten Gratis dan *Paywall*: Akses ke berbagai adegan, karakter, dan fitur yang lebih luas mungkin terkunci di balik *paywall*, yang berpotensi membatasi ruang lingkup proyek bagi pengguna dengan keterbatasan anggaran. Sebagian besar opsi karakter dan adegan perlu dibeli. Pengguna juga mengeluhkan perlunya membayar untuk elemen pendidikan yang tampaknya mendasar (Fadly, Ekapti, and Tohari 2024).

Plotagon menunjukkan potensi yang signifikan sebagai media interaktif dalam *digital storytelling* untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kemudahannya dalam membuat narasi animasi berbasis karakter, kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan potensinya untuk memvisualisasikan konteks sejarah dan budaya merupakan kekuatan utama platform ini. Meskipun demikian, penting untuk mengakui tantangan dan keterbatasannya, termasuk potensi kurangnya aset khusus yang berkaitan dengan SKI, batasan dalam kemampuan animasi, dan pertimbangan biaya untuk akses penuh.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini menunjukkan bahwa penerapan Model ASSURE dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *Digital storytelling* dengan media Plotagon menawarkan kerangka kerja yang sistematis dan efektif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan-tahapan Model ASSURE, kebutuhan siswa dianalisis dengan cermat, tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas, serta media dan metode pembelajaran dipilih dan digunakan secara optimal. Integrasi Plotagon sebagai media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep SKI yang sering kali bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan Plotagon juga mendorong pengembangan literasi digital siswa dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan pemahaman materi secara kreatif melalui narasi visual.

Namun demikian, beberapa kendala ditemukan dalam penggunaan Plotagon, seperti keterbatasan aset visual spesifik terkait sejarah dan budaya Islam, keterbatasan fitur animasi dibandingkan perangkat lunak profesional lainnya, serta biaya langganan yang mungkin menjadi beban bagi sebagian sekolah atau siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang bersifat empiris untuk mengukur secara langsung dampak pendekatan ini terhadap hasil belajar siswa. Studi mendatang juga disarankan untuk mengeksplorasi strategi pedagogis yang dapat mengatasi keterbatasan media, membandingkan efektivitas Plotagon dengan media digital lainnya, serta mencari solusi terhadap kendala teknis dan finansial. Dengan pengembangan yang berkelanjutan, integrasi Model ASSURE dan *digital storytelling* berbasis Plotagon

berpotensi merevolusi pembelajaran SKI agar lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

REFERENCES

- Afifah, Nazwa, Ardeliyani Syafitri, Dery Atariq, and Ina Magdalena. 2024. "Desain Pembelajaran Assure Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Rendah." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 3 (1): 28–44.
- Alivia, Justsinta Sindi. 2024. "The Use of Plotagon as a Creative Digital Media Ing English Language Teaching." *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context* 9 (2): 154–63. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v9i2.19656>.
- Alwasilah, Senny Suzanna. 2019. "Creating Your Animated Stories with Plotagon: Implementation of Project-Based Learning in Narrative Writing." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 18 (12): 333–49. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.12.19>.
- Andri, Saputra. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Assure Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Darul A'mal Kota Metro." UIN Raden Intan Lampung.
- Arif, Muh., Mohammad Saro'i, Asfahani Asfahani, Mariana Mariana, and Opan Arifudin. 2024. "Tantangan Dan Peluang Dalam Inovasi Pembelajaran Islam Di Era Digital." *Global Education Journal* 2 (1): 73–80. <https://doi.org/10.59525/gej.v2i1.322>.
- Ariyanti, Novi, and Nuke Ladyna Anggerawati. 2024. "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah." *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4 (1): 67–77. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.viii01.9955>.
- Bintang, Sentries Cahaya, Moh Sutomo, and Mua'alimin Mua'alimin. 2024. "Analisis Kebutuhan Untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Aplikasi Android Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Attadib: Journal of Elementary Education* 8 (3). <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v8i3.2786>.
- Department of History, University of Washington. 2025. "Digital History Projects and Websites." University of Washington. University of Washington. 2025. <https://history.washington.edu/digital-history-projects-and-websites>.
- Education, Departement of. 2023. "Digital Storytelling in History Teaching." Smilemundo.Com. 2023. <https://smilemundo.com/digital-storytelling-in-history-teaching/>.
- Eliana, Neneng, Unik Ambar Wati, Sisca Rahmadona, and Universitas Negeri Yogyakarta. 2024. "Leveraging the ASSURE Model Technology-Based Learning Media for Optimized Information." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 16 (3): 3614–26. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5639>.
- Fadly, Wirawan, Rahmi Faradisya Ekapti, and Muhamad Tohari. 2024. "VEKTOR : Jurnal Pendidikan IPA Digitalisasi Pembelajaran Sejarah Sains Berdiferensiasi Science History Drama with Plotagon (SHI DRAGON) untuk Mendukung SDGs." *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 05 (01): 28–42. <https://doi.org/10.35719/vektor.v5i1.141>.
- Fanani, Muhammad Adip, and Tsania Fitra Maulidia. 2023. "Transforming Islamic Education and Language Reinforcement : Empowering Learning with the Assure Model." *International Journal of Educational and Psychological Science (IJEPS)* 1 (7): 161–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.59890/ijeps.v1i3.448>.
- Guzmán Gámez, Derly Yuleith, and Johana Andrea Moreno Cuellar. 2019. "The Use of

- Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students.” *Profile Issues in Teachers Professional Development* 21 (1): 139–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71721>.
- Halpern, Diane F, and Milton D Hakel. 2003. “Applying the Science of Learning to the University and beyond: Teaching for Long-Term Retention and Transfer.” *Change: The Magazine of Higher Learning* 35 (4): 36–41. <https://doi.org/10.1080/00091380309604109>.
- Huda, Sifa Al, Achmad Noor Fatirul, and Hartono Hartono Hartono. 2022. “Development of Assure Based Digital Learning Modules in English Subject At Smp Islam Al Azhar 13 Surabaya.” *Intensive Journal* 5 (2): 92. <https://doi.org/10.31602/intensive.v5i2.7275>.
- Huertas-Abril, Cristina A. 2020. “Implementation of Cooperative Learning Strategies to Create 3D-Videos in EFL Teacher Training.” In *Theoretical and Practical Approaches to Innovation in Higher Education*, 17–41. IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1662-1.ch002>.
- Iskandar, Iskandar, and Wahab Wahab. 2023. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Assure.” *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 4 (1): 152–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.53>.
- Iskandar, Rozi, and F Farida. 2020. “Implementasi Model ASSURE Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (4): 1052–65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>.
- Jingga, Jingga, Arfi Rinantari, Uli Laela Rahma, Vita Aprilia Kartikasari, Asep Purwo Yudi Utomo, and Diyamon Prasadha. 2023. “Penerapan Model ASSURE Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Diskusi Pada Peserta Didik Kelas IX.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1 (2): 68–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jkppk.vii2.115>.
- Junedi, Beni, Isnaini Mahuda, and Jaka Wijaya Kusuma. 2020. “Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran Pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten.” *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 16 (1): 63–72. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.1963>.
- Khan, Saniya, and Priyanka Gupta. 2024. “What Is Digital Storytelling & How to Create a Digital Story (All You Need to Know).” *EdTechReview*. 2024. <https://www.edtechreview.in/trends-insights/insights/what-is-digital-storytelling-how-to-create-a-digital-story-all-you-need-to-know/>.
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo, Muhamad Fajarudin, Endar Dwi Jayanti, Ria Vionita Sari, and Riski Srikonita. 2022. *Teori Dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Kim, Daesang, and Steve Downey. 2016. “Examining the Use of the ASSURE Model by K–12 Teachers.” *Computers in the Schools* 33 (3): 153–68. <https://doi.org/10.1080/07380569.2016.1203208>.
- Lubis, Juliani Patiyasa, and Awanda Maulida. 2024. “Penerapan Model Perangkat Desain Pembelajaran Dengan Model Assure.” *Karimah Tauhid* 3 (5): 5379–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13187>.
- Mahendra, Yoga, Galuh Mulyawan, and Vina Karina Putri. 2023. “TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI: PERAN KETERAMPILAN 4C DI ABAD KE-21: Indonesia.” *P2M STKIP Siliwangi* 10 (2): 120–31. <https://doi.org/10.22460/p2m.v10i2.4188>.

- Mahrita, Mahrita, Eka Dwi Ningsih, Raisa Adilla, and Abdul Aziz. 2024. "Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Plotagon Dan Quiz Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran SKI Kelas VIII Di MTs." *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH* 2 (5): 325-39. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v2i5.2674>.
- Maknun, Lu'luil, and Fitri Adelia. 2023. "Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 3 (1): 34-41. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i1.1283>.
- Malik, Muhamad Ibnu, Mulyawan Safwandy Nugraha, and Tarsono. 2023. "Analysis Implementation of the Assure Model in Enhancing the Effectiveness of Islamic Religious Education Learning." *Andragogi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5 (2): 121-34. <https://doi.org/10.33474/ja.v5i2.21004>.
- Muammar, M Hasan, and Mahfudz Syamsul Hadi. 2024. "Pembelajaran Fiqh Melalui Penerapan Model Assure Dapat Meningkatkan Berfikir Kritis Santri Di Pesantren." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 7 (3): 101-9. <https://doi.org/10.32764/joems.v7i3.1144>.
- Nasution, Wahyudin Nur, and Fibri Rakhmawati. 2024. "Interactive Digital Storybook: ICT-Based Innovation in Learning the History of Islamic Culture." *JIE (Journal of Islamic Education)* 9 (1): 339-58. <https://doi.org/10.52615/jie.v9i1.401>.
- Nurjaman, Asep. 2021. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "Assure."* Penerbit Adab.
- Özdemir, Kamuran, and Yasemin Er Tuna. 2023. "A History Lesson Designed with the Digital Storytelling Method: Kara Fatma Example." *International Journal of Education and Literacy Studies* 11 (4): 362-71. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.11n.4p.362>.
- Plotagon. n.d. "Plotagon Dekstop." Plotagon Studio. <https://www.plotagon.com/desktop/>.
- . 2018. "Terms of Use." Plotagon Studio. 2018. <https://www.plotagon.com/terms-of-use/>.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model-Model Desain Pembelajaran.* Jakarta: PT Dian Rakyat. Penerbit Dian Rakyat.
- Sabri, Sabiroh Md, Ismailaili Ismail, Nursyamillah Annuar, Normy Rafida Abdul Rahman, Nur Zainie Abd Hamid, and Hasyeilla Abd Mutalib. 2024. "A Conceptual Analysis Of Technology Integration in Classroom Instruction Towards Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes." *International Journal Of Education, Psychology and Counselling (IJEPC)* 9 (55): 750-69. <https://doi.org/10.35631/IJEPC.955051>.
- Samosir, Irene Karolina. 2024. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Plotagon Story." *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 7 (2): 777-84. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.4157>.
- Saniah, Fida, Nurul Umamah, and Sumardi Sumardi. 2023. "Canva-Based Adaptive Electronic Module on History Subject of Senior High School Using the ASSURE Model: A Developmental Study." *International Journal of Social Science and Human Research* 06 (02): 884-90. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i2-16>.
- Sari, Silfiani. 2021. "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Mutakhir Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII Di MTs NU Nurul Huda Kudus.” IAIN KUDUS.

- Suharni, Leli Tuti. 2019. “Pengembangan Desain Pembelajaran Dengan Model Assure Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 3 (3): 978–82. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.193>.
- Sulastri, Wahyudin Nur Nasution, and Fibri Rakhmawati. 2024. “Interactive Digital Storybook: ICT-Based Innovation in Learning the History of Islamic Culture.” *JIE (Journal of Islamic Education)* 9 (1): 339–58. <https://doi.org/10.52615/jie.v9i1.401>.
- Suprayekti, Suprayekti. 2011. “Integrasi Teknologi Ke Dalam Kurikulum.” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 24 (XV): 259586. <https://doi.org/10.21009/PIP.242.9>.
- Tarsono, Tarsono, Fitriani Fitriani, Abdul Muchlis, Dian Nopus, Nurul Azizah, and Nadya Ilma Rosyida. 2024. “Evaluation of the Application of the Assure Model Based on the Countenance Stake Model on Rukhsah Material in Building Effective Learning.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 13 (01): 19–32. <https://doi.org/10.30868/ei.v13i01.5875>.
- Winaningsih, Elis Tuti, F Syarif, and Pahrurroji Pahrurroji. 2022. “Baamboozle’s Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies.” *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6 (2): 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>.