

**IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS
MASALAH PADA MATERI DINASTI UMAYYAH SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERNALAR KRITIS PESERTA DIDIK**

Lilis Setyawati

Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email: lilissutris83@gmail.com

Nailatul Khoiriyah Cholil

Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email: naylakyla83@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low critical reasoning ability of students in learning Islamic Cultural History (SKI) on the Umayyad Dynasty material, which had commonly been delivered conventionally. Problem-based interactive video media was used to increase students' active engagement. This study aimed to describe the planning process, implementation, and impact of the media on the critical reasoning ability of eighth-grade students at SMPI YANUBA. A descriptive qualitative approach was employed involving 46 students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using Miles and Huberman's interactive model, with validity maintained through triangulation. The results showed that planning was systematically arranged through teaching modules, video media selection, and student worksheets. Implementation ran well through video screening, group discussion, and presentation, supported by the Smart TV Merah Putih. Students' critical reasoning ability improved, shown through greater confidence in expressing opinions, ability to analyze problems, providing logically reasoned answers, and connecting the video with historical material. It is concluded that the implementation of problem-based interactive video media is effective in improving students' critical reasoning ability in SKI learning, although continuous habituation is still needed.

Keywords: *Critical Reasoning Ability, Interactive Video Media, Islamic Cultural History, Problem-Based Learning, Umayyad Dynasty*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan bernalar kritis peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Dinasti Umayyah, yang selama ini disampaikan secara konvensional. Media video interaktif berbasis masalah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, dan dampak implementasi media tersebut

terhadap kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas VIII SMPI YANUBA. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 46 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, dengan keabsahan data dijaga melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan disusun secara sistematis melalui modul ajar, pemilihan media video, dan LKPD. Pelaksanaan berjalan baik melalui penayangan video, diskusi kelompok, dan presentasi, didukung Smart TV Merah Putih. Kemampuan bernalar kritis peserta didik meningkat, ditunjukkan melalui keberanian berpendapat, kemampuan menganalisis masalah, memberikan jawaban beralasan logis, serta menghubungkan video dengan materi sejarah. Dapat disimpulkan bahwa implementasi media video interaktif berbasis masalah efektif meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik pada pembelajaran SKI, meskipun masih diperlukan pembiasaan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Dinasti Umayyah, Kemampuan Bernalar Kritis, Media Video Interaktif, Pembelajaran Berbasis Masalah, Sejarah Kebudayaan Islam*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, intelektual, maupun sosial ¹. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak secara bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan cara berpikir, sikap kritis, serta internalisasi nilai-nilai keislaman, sehingga peserta didik mampu memahami ajaran Islam secara komprehensif dan kontekstual ².

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan Islam adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang perkembangan peradaban Islam, tokoh-tokoh penting, serta dinamika sejarah umat Islam dari masa ke masa ³. Materi SKI, khususnya pembahasan dinasti Islam, menuntut peserta didik untuk menganalisis peristiwa sejarah, memahami

¹ Republik Indonesia, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', 2003.

² A Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Kencana, 2014).

³ S H Hasan, *Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad 21* (Alfabeta, 2013).

hubungan sebab-akibat, serta mengambil nilai dan hikmah yang relevan dengan kehidupan masa kini. Namun, dalam praktiknya pembelajaran SKI masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dan kesulitan mengembangkan kemampuan bernalar kritis⁴, terlebih materi dinasti Islam yang kompleks kerap dianggap sulit dan membosankan apabila tidak didukung media dan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Seiring perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media video interaktif dinilai efektif karena mampu menyajikan materi secara audio-visual, meningkatkan minat belajar, serta memungkinkan interaksi aktif dalam proses pembelajaran⁵. Agar penggunaannya lebih optimal, media video interaktif perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL), yaitu pendekatan yang menempatkan masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, mengemukakan pendapat, serta menarik kesimpulan secara logis⁶. Video interaktif berbasis masalah menyajikan peristiwa sejarah dalam bentuk permasalahan nyata, seperti konflik kekuasaan, kebijakan pemerintahan, dan faktor kemajuan maupun kemunduran suatu dinasti, sehingga peserta didik diajak mengamati, mendiskusikan, dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Islam serta kehidupan sehari-hari.

Kemampuan bernalar kritis merupakan kemampuan individu dalam menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, menarik kesimpulan logis, serta mengambil keputusan secara rasional⁷. Islam sendiri sangat menekankan penggunaan akal secara optimal, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Baqarah [2]: 269 dan QS. Ali 'Imran [3]: 190–191 yang mendorong manusia untuk berpikir, merenung, dan mengambil pelajaran dari penciptaan alam semesta, serta QS. Yusuf [12]: 111 yang menegaskan bahwa kisah-kisah umat terdahulu mengandung ibrah bagi orang-orang yang berakal. Dengan demikian, pengembangan kemampuan bernalar kritis melalui pembelajaran sejarah sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan pembelajaran dialogis dan reflektif, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir kritis peserta didik.

⁴ A Majid, *Strategi Pembelajaran* (Remaja Rosdakarya, 2017).

⁵ A Arsyad, *Media Pembelajaran* (Rajawali Pers, 2019).

⁶ C E Hmelo-Silver, *Problem-Based Learning* (Springer, 2013).

⁷ P A Facione, *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (Insight Assessment, 2015).

SMPI YANUBA sebagai lembaga pendidikan Islam berupaya mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Berdasarkan pengamatan awal, pembelajaran SKI kelas VIII di sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam menumbuhkan kemampuan bernalar kritis peserta didik, khususnya pada materi Dinasti Umayyah, karena sebagian peserta didik masih pasif dan kurang mampu menganalisis materi secara mendalam. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menjawab tiga pertanyaan, yaitu: (1) bagaimana proses perencanaan implementasi media video interaktif berbasis masalah pada materi SKI Dinasti Umayyah di kelas VIII SMPI YANUBA; (2) bagaimana pelaksanaan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran; dan (3) bagaimana kemampuan bernalar kritis peserta didik setelah penerapannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan pembelajaran SKI berbasis media interaktif, sekaligus manfaat praktis bagi sekolah, guru, dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif⁸. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam proses pembelajaran, khususnya implementasi media video interaktif berbasis masalah dalam pembelajaran SKI materi Dinasti Umayyah, tanpa bermaksud menguji hipotesis atau mengukur hubungan antarvariabel secara statistik, melainkan mendeskripsikan secara sistematis dan faktual proses penerapan media, respons peserta didik, serta dampaknya terhadap kemampuan bernalar kritis⁹. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang hadir langsung di lokasi penelitian selama proses pembelajaran berlangsung pada tahun ajaran 2025/2026, guna memperoleh data yang akurat dan mendalam.

Penelitian dilaksanakan di SMPI YANUBA dengan pertimbangan bahwa sekolah ini telah menerapkan pembelajaran SKI yang inovatif, gurunya terbuka terhadap penggunaan media berbasis teknologi, serta terdapat kebutuhan nyata untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 46 siswa, dengan sumber data terdiri atas data primer yang diperoleh langsung dari guru SKI dan peserta didik melalui observasi dan wawancara mendalam,

⁸ L J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Remaja Rosdakarya, 2019).

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Alfabeta, 2022).

serta data sekunder berupa modul ajar, LKPD, hasil tugas atau refleksi peserta didik, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran ¹⁰.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi nonpartisipan terhadap aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, wawancara semi-terstruktur kepada guru SKI dan beberapa peserta didik untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, kendala, dan respons terhadap media yang digunakan, serta dokumentasi berupa modul ajar, LKPD, hasil evaluasi, dan foto kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara interaktif mengacu pada model Miles dan Huberman (2014), yang meliputi reduksi data (memilih dan memfokuskan data yang relevan), penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif, dan penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan selama penelitian berlangsung ¹¹. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi ¹², yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber (guru, peserta didik, dokumen sekolah) dan berbagai teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi), yang diperkuat dengan ketekunan pengamatan dan diskusi teman sejawat agar data yang diperoleh benar-benar valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMPI YANUBA merupakan lembaga pendidikan Islam di bawah naungan Yayasan Nusa Bangsa yang mengusung visi terwujudnya generasi yang bertakwa, berakhlakul karimah, bernalar kritis, cerdas, terampil, disiplin, kreatif, berwawasan lingkungan, dan cinta tanah air. Salah satu sarana pendukung pembelajaran di sekolah ini adalah Smart TV Merah Putih di ruang kelas, yang sangat membantu penyajian media pembelajaran digital, khususnya video interaktif, dengan tampilan yang lebih jelas dan mudah diakses peserta didik.

Proses Perencanaan Implementasi Media Video Interaktif Berbasis Masalah

Hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi menunjukkan bahwa guru SKI menyusun perencanaan pembelajaran secara bertahap dan sistematis, meliputi: (1) penyusunan modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran sesuai materi Dinasti Umayyah dan kemampuan bernalar kritis yang ingin dicapai; (2) analisis karakteristik peserta didik, yang menunjukkan kecenderungan pasif ketika pembelajaran menggunakan metode ceramah

¹⁰ Sugiyono.

¹¹ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Sage Publications., 2014).

¹² Moleong.

konvensional; (3) pemilihan media video interaktif berbasis masalah yang memuat permasalahan kontekstual seperti konflik kekuasaan, kebijakan pemimpin, serta faktor kemajuan dan kemunduran dinasti; (4) penyiapan Smart TV digital sebagai sarana penayangan agar tampilan lebih jelas; (5) penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berisi pertanyaan pemantik, tugas diskusi, dan kegiatan analisis; serta (6) penyesuaian langkah pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning, yaitu diawali penyajian masalah, dilanjutkan diskusi dan analisis informasi, serta diakhiri penarikan kesimpulan bersama.

Salah satu guru SKI menyampaikan alasan pemilihan media tersebut sebagai berikut: “Dalam merencanakan pembelajaran, saya memilih menggunakan video interaktif karena siswa biasanya cepat bosan kalau hanya ceramah. Dengan video yang ada masalahnya, siswa jadi lebih tertarik dan bisa diajak berpikir.” Temuan ini sejalan dengan pandangan ¹³ bahwa implementasi pembelajaran merupakan upaya mengaktualisasikan rancangan pembelajaran agar peserta didik mengalami proses belajar yang efektif dan bermakna, serta pandangan ¹⁴ bahwa media pembelajaran berfungsi menarik perhatian, memperjelas penyajian informasi, dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Pendekatan berbasis masalah yang diterapkan dalam tahap perencanaan juga sejalan dengan teori Problem Based Learning dari ¹⁵ yang menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan menemukan solusi secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian, perencanaan yang disusun guru menunjukkan integrasi antara perangkat pembelajaran, media video interaktif, sarana Smart TV digital, dan pendekatan berbasis masalah yang berorientasi pada penguatan kemampuan bernalar kritis peserta didik.

Pelaksanaan Penggunaan Media Video Interaktif Berbasis Masalah

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan (salam, doa, presensi, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran), penyiapan Smart TV digital sebagai sarana utama penayangan, penayangan video interaktif berisi materi dan permasalahan seputar Dinasti Umayyah, pembimbingan diskusi kelompok melalui LKPD untuk menganalisis dan mencari solusi atas permasalahan yang disajikan, presentasi hasil diskusi di depan kelas, serta kegiatan penutup berupa penyimpulan bersama dan evaluasi. Hasil observasi menunjukkan peserta didik terlihat antusias saat mengamati video dan

¹³ Majid.

¹⁴ Arsyad.

¹⁵ Hmelo-Silver.

sebagian mulai aktif mengemukakan pendapat, bertanya, serta menanggapi jawaban teman, meskipun masih ada peserta didik yang kurang aktif dan memerlukan bimbingan guru sebagai fasilitator.

Hasil wawancara memperkuat temuan tersebut. Salah satu peserta didik menyatakan: “Kalau pakai video lebih jelas, jadi tidak hanya dengar penjelasan saja, saya juga senang sekali dengan adanya smart tv ini, karena bikin kita jadi tidak jenuh saat belajar. Ada gambar dan ceritanya, jadi lebih mudah dipahami.” Peserta didik lain menambahkan bahwa diskusi kelompok membuatnya lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat, tidak hanya diam. Guru turut menyampaikan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap keaktifan peserta didik, meskipun masih diperlukan pembiasaan agar seluruh peserta didik terlibat secara maksimal. Dokumen pendukung berupa hasil diskusi, catatan pembelajaran, dan LKPD yang telah diisi juga menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta konsisten dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan pemecahan masalah. Hasil ini juga didukung oleh penelitian ¹⁶ yang membuktikan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning efektif meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis, penelitian ¹⁷ yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis masalah mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, serta penelitian ¹⁸ yang menegaskan bahwa Problem Based Learning berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis masalah mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, stimulus pertanyaan, dan pendampingan selama diskusi.

¹⁶ I Ulfaa, L Lisdiana, and S Saptono, ‘Effectiveness of Interactive Learning Videos Based on Problem-Based Learning to Increase Student Motivation and Critical Thinking Skills’, *Unnes Science Education Journal*, 14.1 (2025), doi:10.15294/usej.v14i1.19693.

¹⁷ F A Muhammad, Sudiyanto, and D T Ardianto, ‘Moving Image Learning Integrated Problem-Based Interactive Media to Improve Students’ Critical Thinking’, *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57.3 (2024), doi:10.23887/jpp.v57i3.79405.

¹⁸ H Sholihah, M W Kurniawan, and A Hariati, ‘Enhancing Students’ Critical Thinking through Video-Based PBL: A Classroom Action Research in Grade XI’, *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2024, doi:10.22219/jppg.v5i1.25546.

Kemampuan Bernalar Kritis Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bernalar kritis peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya media video interaktif berbasis masalah, yang tercermin melalui beberapa indikator. Pertama, peserta didik menjadi lebih berani mengemukakan pendapat dan tanggapan, di mana peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Kedua, peserta didik mampu menganalisis permasalahan yang terdapat dalam video, memahami isi permasalahan, mencari informasi terkait materi Dinasti Umayyah, serta mendiskusikan solusi bersama kelompoknya. Ketiga, peserta didik mampu menjawab pertanyaan disertai alasan logis, tidak sekadar menjawab secara singkat. Keempat, peserta didik mampu menghubungkan isi video dengan materi pembelajaran, yaitu memahami keterkaitan antara peristiwa sejarah Dinasti Umayyah dengan permasalahan yang disajikan. Kelima, peserta didik menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Salah satu peserta didik menyampaikan pengalamannya: “Kalau ada masalah di video, jadi harus mikir jawabannya. Tidak hanya menghafal materi saja.” Guru turut menyampaikan adanya perkembangan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, meskipun belum semua peserta didik mampu menjelaskan secara mendalam. Dokumen berupa LKPD dan hasil diskusi kelompok juga menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah mampu memberikan jawaban disertai alasan logis, meskipun sebagian lain masih memberikan jawaban yang sederhana.

Temuan ini sejalan dengan pandangan ¹⁹ bahwa kemampuan berpikir kritis meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, dan menarik kesimpulan terhadap suatu informasi atau permasalahan, sebagaimana tampak ketika peserta didik melakukan diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian ²⁰ yang menunjukkan bahwa cooperative problem-based learning efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan pemecahan masalah berkelompok, penelitian ²¹ yang membuktikan efektivitas model Two Stay Two Stray dalam mendorong peserta didik

¹⁹ Facione.

²⁰ K Amrullah and Suwarjo, ‘The Effectiveness of Cooperative Problem-Based Learning in Improving the Elementary School Students’ Critical Thinking Skills and Interpersonal Intelligence’, *Jurnal Prima Edukasia*, 6.1 (2018), doi:10.21831/jpe.v6i1.11253.

²¹ D Apriakanti, M Kusuma, and M Nurhayati, ‘The Effectiveness of Two Stay Two Stray (TSTS) Cooperative Learning Model in Improving Students’ Critical Thinking Skills’, *Journal of Science Education Research*, 4.1 (2020), doi:10.21831/jser.v4i1.34240.

bertukar informasi dan menganalisis permasalahan, serta penelitian ²² yang menunjukkan bahwa model Group Investigation dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi bersama. Secara keseluruhan, penggunaan media video interaktif berbasis masalah tidak hanya melatih peserta didik untuk memahami materi sejarah secara hafalan, tetapi juga membiasakan mereka berpikir logis, aktif, dan berani menyampaikan pendapat, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan bernalar kritis peserta didik kelas VIII di SMPI YANUBA pada pembelajaran SKI materi Dinasti Umayyah

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis melalui penyusunan modul ajar, pemilihan media video interaktif berbasis masalah, dan penyusunan LKPD, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta berorientasi pada penguatan keterlibatan aktif dan kemampuan bernalar kritis. Pelaksanaan pembelajaran berjalan cukup baik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penayangan video yang didukung Smart TV, diskusi kelompok, dan presentasi, meskipun sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan lebih lanjut agar terlibat secara optimal. Kemampuan bernalar kritis peserta didik menunjukkan perkembangan yang ditandai dengan keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan menganalisis permasalahan, memberikan jawaban disertai alasan logis, serta menghubungkan isi video dengan materi yang dipelajari, meskipun perkembangan tersebut masih berada pada tahap awal sehingga memerlukan latihan dan pembiasaan berkelanjutan. Dengan demikian, implementasi media video interaktif berbasis masalah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Dinasti Umayyah, dan disarankan agar sekolah, guru, serta peneliti selanjutnya terus mengembangkan penggunaan media serupa dengan cakupan subjek dan waktu penelitian yang lebih luas.

²² I Damayanti, 'Improvement of Critical Thinking Ability through Cooperative Learning Model Type Group Investigation', *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 6.1 (2019), doi:10.15408/sd.v6i1.6792.

Daftar Pustaka

- Amrullah, K, and Suwarjo, 'The Effectiveness of Cooperative Problem-Based Learning in Improving the Elementary School Students' Critical Thinking Skills and Interpersonal Intelligence', *Jurnal Prima Edukasia*, 6.1 (2018), doi:10.21831/jpe.v6i1.11253
- Apriakanti, D, M Kusuma, and M Nurhayati, 'The Effectiveness of Two Stay Two Stray (TSTS) Cooperative Learning Model in Improving Students' Critical Thinking Skills', *Journal of Science Education Research*, 4.1 (2020), doi:10.21831/jser.v4i1.34240
- Arsyad, A, *Media Pembelajaran* (Rajawali Pers, 2019)
- Damayanti, I, 'Improvement of Critical Thinking Ability through Cooperative Learning Model Type Group Investigation', *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 6.1 (2019), doi:10.15408/sd.v6i1.6792
- Facione, P A, *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts* (Insight Assessment, 2015)
- Hasan, S H, *Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad 21* (Alfabeta, 2013)
- Hmelo-Silver, C E, *Problem-Based Learning* (Springer, 2013)
- Indonesia, Republik, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional', 2003
- Majid, A, *Strategi Pembelajaran* (Remaja Rosdakarya, 2017)
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Sage Publications., 2014)
- Moleong, L J, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Remaja Rosdakarya, 2019)
- Muhammad, F A, Sudiyanto, and D T Ardianto, 'Moving Image Learning Integrated Problem-Based Interactive Media to Improve Students' Critical Thinking', *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57.3 (2024), doi:10.23887/jpp.v57i3.79405
- Nata, A, *Ilmu Pendidikan Islam* (Kencana, 2014)
- Sholihah, H, M W Kurniawan, and A Hariati, 'Enhancing Students' Critical Thinking through Video-Based PBL: A Classroom Action Research in Grade XI', *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2024, doi:10.22219/jppg.v5i1.25546
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Alfabeta, 2022)
- Ulfaa, I, L Lisdiana, and S Saptono, 'Effectiveness of Interactive Learning Videos Based on Problem-Based Learning to Increase Student Motivation and Critical Thinking Skills', *Unnes Science Education Journal*, 14.1 (2025), doi:10.15294/usej.v14i1.19693