

**PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *H5P LUMI EDUCATION*
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM DI MTsS MARDIYAH
ISLAMIYAH PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Halimatus Sa'diah

NIM. 21010004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

MOTTO

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ نِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ النَّصِيرُ

*“Cukuplah Allah sebagai penolong, dan Dialah sebaik-baiknya pelindung,
sebaik-baiknya pemimpin, dan sebaik-baiknya penolong”*

*“Sukses bukanlah akhir, kegagalan bukanlah fatal, yang terpenting adalah
keberanian untuk melanjutkan apa yang kamu impikan”*

(Halimatus Sa’diah)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HALIMATUS SA'DIAH
Nim : 21010004
Tempat/Tgl.Lahir : Panyabungan III, 22 Maret 2003
Alamat : Panyabungan Julu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Penggunaan Multimedia Interaktif H5P Lumi Education Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, **25** Agustus 2025

Yang membuat pernyataan

The image shows an official stamp of the Indonesian Republic (KORPRI) and a handwritten signature. The stamp is rectangular with a red border and contains the text "KORPRI" and "METERAI TENPAKEL". The handwritten signature is in black ink and appears to be "H. Riniy". Below the stamp, the text "SA9AMX413817306" is visible.

HALIMATUS SA'DIAH

NIM. 21-01-0004

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Halimatus Sa'diah, NIM. 21010004 dengan judul: **"Penggunaan Multimedia Interaktif H5P Lumi Education Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

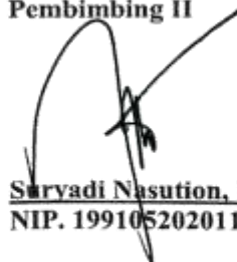
Panyabungan, **25** Agustus 2025

Pembingbing I



Dr. Muhammad Ikbal, M.Pd.I
NIP. 198506260119003006

Pembimbing II

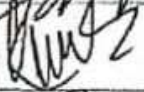


Suryadi Nasution, M.Pd
NIP. 1991052020119031015

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul "Penggunaan Multimedia Interaktif *H5P Lumi Education* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan" a.n. Halimatus Sa'diah, NIM. 21010004, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 22 September 2025.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. M. Daud Batubara, M.Si NIP. 196309091990091001	Penguji I		01/10/2025
2	Khairurrijal, M.Pd NIP. 199105302019081001	Penguji II		01/10/2025
3	Dr. Muhammad Ikbal, M.Pd.I NIP. 198502262019031005	Penguji III		07/10/2025
4	Suryadi Nasution, M.Pd NIP. 199105202019031015	Penguji IV		06/10/2025

Mandailing Natal, 13 oktober 2025
Mengetahui,
Ketua STAIN Mandailing Natal

Prof. Dr. M. Sumper Mulia Harahap, M.Ag
NIP. 197203142003121002



ABSTRAK

Halimatus Sa'diah (NIM: 21010004). Penggunaan Multimedia Interaktif H5P Lumi Education Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif peserta didik menggunakan multimedia interaktif *H5P lumi education* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. penelitian ini dilaksanakan di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dilaksanakan dalam dua pertemuan. Subjek penelitian ini berjumlah 29 peserta didik kelas VIII *at-Tin*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes pilihan ganda, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik mengalami peningkatan Pada pra tindakan jumlah peserta didik yang tuntas hanya 7 orang, yang belum tuntas 22 orang, dengan nilai rata-rata 59.55, dan tingkat ketuntasan klasikal 24%, meningkat pada siklus I menjadi 12 peserta didik telah tuntas, 17 peserta didik belum tuntas, dengan nilai rata-rata 72.58, dan tingkat ketuntasan klasikal 41%. Dan pada siklus II meningkat lagi jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 26 orang, yang tidak tuntas hanya 3 orang, dengan nilai rata-rata 84.44, dan persentase ketuntasan klasikal 89%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif H5P lumi education dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MTsS Mardiyah islamiyan dengan peningkatan sebesar 65%.

Katakunci: *Multimedia Interaktif H5P Lumi Education, Kemampuan Kognitif, Sejarah Kebudayaan Islam*

ABSTRAC

Halimatus Sa'diah (NIM: 21010004). The Use of HSP Lumi Education Interactive Multimedia in Improving Students' Cognitive Abilities in the Subject of Islamic Cultural History at MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan. This study aims to determine the improvement of students' cognitive abilities using HSP lumi education interactive multimedia in the subject of Islamic cultural history. This study was conducted at MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan using the classroom action research (CAR) method consisting of two cycles, each carried out in two meetings. The subjects of this study were 29 students of class VIII at-Tin. Data collection techniques used observation sheets, multiple choice tests, and interviews. The results of the study showed that the cognitive abilities of students increased. In the pre-action, the number of students who completed was only 7 people, who had not completed 22 people, with an average value of 59.55, and a classical completion rate of 24%, increasing in cycle I to 12 students who had completed, 17 students who had not completed, with an average value of 72.58, and a classical completion rate of 41%. And in cycle II, the number of students who completed increased again to 26 people, who had not completed only 3 people, with an average value of 84.44, and classical completion percentage of 89%. Based on these results, it can be concluded that the use of H5P lumi education interactive multimedia can improve students' cognitive abilities in the subject of Islamic cultural history at MTsS Mardiyah Islamiyan with an increase of 65%.

Keywords : H5P Lumi Education interactive multimedia, cognitive abilities, Islamic cultural history

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW., suri tauladan terbaik dalam segala aspek kehidupan, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., selaku ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA) beserta Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah maupun Syari'ah yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan pelayanan akademik terbaik kepada penulis selama menempuh perkuliahan di STAIN MADINA.
2. Bapak Dr. Muhammad Ikbil, M.Pd.I, dan Bapak Suryadi Nasution, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang telah membimbing penulis dengan sabar dan penuh perhatian selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ali Jusri Pohan, M.Pd.I, ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Seklah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal yang telah memberikan dukungan dan motivasi dan juga staf karyawan yang senantiasa membantu penulis dalam mengatasi masalah administrasi selama perkuliahan.
4. Kedua orang tua tercinta, bapak (Abdul Latif) dan uma (Naimah Btr) yang selalu memberikan kasih sayang, nasehat, serta atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
5. Adik dan uwak ku tersayang, Biah, Lilah, Amel dan uwak Subah, terima kasih atas do'a dan segala dukungannya.
6. Kepala Sekolah, Guru, dan peserta didik di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan, yang telah memberikan izin, bantuan, dan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian.

7. Teman-temanku PAI A, B, C, dan D angkatan 2021, Iqlimah, Novi, alfiani, Ainun, Yuni, Mia, Nabila, Armina, Jannah, Soraya, Alfina, Tuti, Aini, Martua, Heri, Salsa, Mutiah, Padilah, Aswar, Mahdi, Ikhsan, yang selalu kompak dalam setiap langkah, aku tidak akan melupakan kalian semua.
8. Teman-teman KKN di Tamiang Ampalu Utara, Wildan Rahmawan, Ahmad Alfin Sahri, Mhd Rizal Nurdin, Rahmadani, Hapisoh, Fauziah Nur, Erni Sasmita, lenawito beserta bapak jorong dan seluruh keluarga besar masyarakat Tamiang Ampalu Utara yang selalu memberikan dukungan dan mtivasinya.
9. Teman-teman PPL di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan, Melanie, Mardiana, Maisyaroh, Nora, Rahmadani, Maemunah, Nanda, Akbar, Munawwir, Musdar yang telah memberikan do'a dan motivasinya.
10. Seluruh pihak yang mungkin belum dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu karena keterbatasan yang ada,

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan, penulis hanya bisa berdo'a dukungan bantuan dan bimbingan dari semua pihak menjadi amal ibadah yang diterima oleh Allah SWT, dan semoga ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik yang konstruktif dan saran yang inovatif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi sesuatu yang berharga dan bermanfaat pada diri khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya serta memberikan manfaat bagi khazanah keilmian di STAIN MADINA khususnya dalam ilmu pendidikan. *Aamiin ya Rabbal 'Alamin.*

Panyabungan, 22 September 2025



Halimatus Sa'diah

NIM. 21-010-004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

MOTTO

PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PENESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area Fokus Penelitian	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	8
D. Perumusan Masalah Penelitian	8
E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORITIK DAN PENGAJUAN KONSEPTUAL

INTERVENSI TINDAKAN

A. Acuan Teori dan Fokus Area yang Diteliti	10
1. Multimedia Interaktif <i>Lumi Education</i>	10
2. Kemampuan Kognitif.....	17
3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	22
B. Hasil Penelitian yang Relevan	27
C. Hipotesis Tindakan	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Metode Penelitian dan Rencana Siklus Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	32
E. Tahapan Intervensi Tindakan.....	32

F. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan.....	33
G. Data dan Sumber Data	34
H. Instrumen Pengumpulan Data	34
I. Teknik Pengumpulan Data.....	35
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan Data	36
K. Analisis Data dan Interpretasi Data.....	36
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	38
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	39
1. Deskripsi Tempat Penelitian	
B. Analisis Data	43
1. Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik	
a. Pra Tindakan.....	44
b. Siklus I.....	46
1) Pertemuan Pertama Siklus I.....	47
2) Lembar Observasi	49
3) Pertemuan Kedua Siklus I.....	51
4) Lembar Observasi	53
5) Hasil Tes Siklus I.....	56
c. Siklus II	59
1) Pertemuan Pertama Siklus II.....	60
2) Lembar Observasi	62
3) Pertemuan Kedua Siklus II	64
4) Lembar Observasi	67
5) Hasil Tes Siklus II.....	70
2. Analisis Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Kegiatan Pembelajaran Pada Siklus I dan II.....	73
3. Analisis Hasil Wawancara Peserta didik dan Guru setelah Menggunakan Multimedia Interaktif <i>H5P Lumi Education</i>	75
C. Pembahasan.....	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	27
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Tingkat Keberhasilan Belajar Secara Klasikal.....	37
Tabel 4.1 Tenaga pendidik MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan	40
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik MTsS Mardiyah Islamiyah Tahun 2025/2026..	41
Tabel 4.3 Sarana Prasarana di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan	42
Tabel 4.4 Jadwal Pelajaran SKI kelas VIII <i>at-Tin</i>	43
Tabel 4.5 Nilai Pra Tindakan Peserta Didik Kelas VIII <i>at-Tin</i>	45
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan I Siklus I	49
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I Siklus I.....	50
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan II Siklus I.....	53
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan II Siklus	54
Tabel 4.10 Nilai Siklus I peserta didik kelas VIII <i>at-Tin</i>	56
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pertemuan 1 siklus II.....	62
Tabel 4.12 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I siklus II.....	63
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Pertemuan II siklus II	67
Tabel 4.14 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan II siklus II	68
Tabel 4.15 Daftar Nilai Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	70
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Observasi	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Editor <i>H5P Lumi Education</i>	15
Gambar 2.2 Jenis Konten <i>H5P Lumi Education</i>	15
Gambar 3.1 Desain Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	31
Gambar 4.1 Pembelajaran Pra Tindakan.....	44
Gambar 4.2 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran.....	53
Gambar 4.3 Multimedia <i>H5P lumi education (game ma)</i>	61
Gambar 4.4 Peserta Didik Menjawab Tes Pilihan Ganda.....	66
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Ketuntasan Peserta Didik.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 2 Materi Pelajaran.....	94
Lampiran 3 Soal <i>Pretest</i> Pilihan Ganda	99
Lampiran 4 Nilai Hasil Ujian <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	100
Lampiran 5 Soal Posttest Pilihan Ganda Siklus I.....	103
Lampiran 6 Nilai Hasil Ujian <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	104
Lampiran 7 Soal Posttest Pilihan Ganda Siklus II	107
Lampiran 8 Nilai Hasil Ujian <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	108
Lampiran 9 Kunci Jawaban.....	111
Lampiran 10 Catatan Lapangan Pra Tindakan.....	112
Lampiran 11 Hasil Lembar Observasi Siklus I.....	113
Lampiran 12 Hasil Lembar Observasi Siklus II.....	117
Lampiran 13 Hasil Lembar Wawancara	121
Lampiran 14 Dokumentasi	125
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian.....	127
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian	128
Lampiran 17 Riwayat Penulis	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Multimedia adalah media pembelajaran digital yang telah menjadi bagian dari komponen perangkat pembelajaran (*Teaching Aids*) yaitu wahana atau alat bantu guru dalam menyampaikan materi instruksional yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan cara mengintegrasikan beberapa jenis media dalam satu unit yang dipadukan secara bersamaan dalam proses pembelajaran (Kurniawan dan Widiastuti 2022). Pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Setiawan et al. 2023). Melalui multimedia materi pembelajaran dapat di sampaikan secara visual, auditori, dan kinestetik, sehingga mampu menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik yang beragam.

Tidak dapat di sangkal bahwa setiap peserta didik itu memiliki kemampuan yang berbeda dalam kelas dapat di kelompokkan pada peserta didik berkemampuan tinggi, biasa, dan rendah. Peserta didik yang termasuk pada berkemampuan tinggi biasanya di tunjukkan oleh ketertarikan yang tinggi dalam belajar, serta perhatian, dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain gaya belajar peserta didik juga mempengaruhi kemampuan intelektualnya, ada yang dominan pada gaya belajar visual (gambar), auditori (suara), atau kinestetik (gerakan). *Computer Technology Research* (CTR) dalam (Ferdiansyah et al. 2022) memberikan peringkat bahwa peserta didik hanya mampu mengingat 20% dari yang di lihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi peserta didik dapat mengingat 50 % dari yang di lihat dan di dengar kemudian 80% dari yang di lihat, di dengar dan di lakukan sekaligus. Untuk itu pendidik perlu memperhatikan gaya mengajar dan menyesuaikan komponen-komponen pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik (Sanjaya 2016).

Semua orang sepakat bahwa pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik (Kumowai 2024). Berkaitan dengan proses belajar atau biasa dikenal dengan (PBM) merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana yang telah dibuat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran pendidik bertugas memandu kegiatan proses belajar mengajar agar berjalan sesuai yang di harapkan, namun ada kalanya suasana proses belajar mengajar kurang harmonis disebabkan karena PBM tidak menarik dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Jika pembelajaran terlalu monoton peserta didik akan kurang nyaman berlama-lama dalam kondisi tersebut. Berkenaan dengan usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran, tentu hal ini akan menjadi masalah serius jika dibiasakan (Suhartini, Ayu, dan Ramli 2022).

Dalam proses belajar mengajar penggunaan alat atau media mempunyai arti yang sangat penting. Di karena kan pada kegiatan tersebut, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Dengan penerapannya dalam kelas, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif. Sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, dengan begitu pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada pemahaman peserta didik (Ramli 2015). Untuk melaksanakan kewajibannya sebagai guru harus dilandasi dengan prosedur sesuai sumber pedoman agama, yaitu dalam firman Allah SWT surah An-Nahl ayat 44 sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”(Q.S. An Nahl [16]:44) (Al-Qur’an kemenag).

Dari ayat di atas menegaskan bahwa al-Qur'an diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw., agar beliau menjelaskan isinya kepada manusia, agar mereka dapat memikirkan dan memahaminya. Menurut *Tafsir Al-Azhar* karya Buya Hamka, menekankan pentingnya penyampaian pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens serta mendorong mereka untuk berpikir dan merenungkan isi pesan tersebut (Hamka 2020). Dengan merujuk pada *Tafsir Al-Azhar*, jelas bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk berpikir, merenung dan memahami isi materi. Maka penggunaan multimedia interaktif *H5P lumi education* sangat sesuai dengan semangat ayat ini, karena media ini memudahkan guru menjelaskan materi secara menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Multimedia sebagai media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah. Multimedia berfungsi mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Multimedia harus bersifat multi-sensorik yaitu bisa dilihat, didengar dan dilakukan sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan mendorong peserta didik untuk belajar (Ferdiansyah et al. 2022). SKI sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena hanya berisi hafalan tokoh, tanggal, dan peristiwa. Padahal, pada dasarnya SKI mengandung muatan nilai-nilai keteladanan, peradaban, serta refleksi moral yang sangat penting bagi pembentukan karakter peserta didik (Rosyida 2023). Oleh karena itu pembelajaran SKI perlu dilakukan secara menyeluruh, bermakna, dan melibatkan nilai-nilai edukatif yang dapat diteladani oleh peserta didik. Maka dibutuhkan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik, dan menyentuh aspek kognitif mereka secara mendalam.

Salah satu inovasi yang mendukung hal ini adalah penggunaan multimedia *H5P* melalui aplikasi *lumi education* yang memungkinkan pendidik membuat media pembelajaran Multimedia Interaktif *H5P* berbasis *lumi education*. *Lumi education* adalah aplikasi pembelajaran digital yang membantu membuat

konten multimedia. Aplikasi ini dapat memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik dapat memahami konsep-konsep secara mendalam. *Lumi education* bisa di instal secara gratis pada perangkat seluler ataupun laptop, aplikasi ini juga memungkinkan pengeditan *H5P*. *H5P* adalah salah satu fitur yang disediakan oleh aplikasi *lumi education* yang menyediakan akses lebih dari 40 elemen untuk mengedit konten interaktif, diantaranya presentasi digital, video interaktif, *game map*, *memory game*, kuis pilihan ganda, *drag and drop* dan lainnya (Putri et al. 2024).

Selain itu keunggulan dari aplikasi *lumi education* adalah kemampuannya dalam membangun interaktivitas antara peserta didik dan materi pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran pasif seperti video di YouTube atau slide PowerPoint, *lumi education* memungkinkan peserta didik untuk secara aktif berpartisipasi melalui berbagai jenis latihan yang bisa dibuat dari elemen-elemen yang ditawarkan (Meytaputeri 2024). Jadi *lumi education* bukan hanya sebagai media pembelajaran melainkan bisa digunakan sebagai alat evaluasi yang mendukung aktivitas pembelajaran dari awal penyampaian materi sampai akhir evaluasi. Pada gilirannya dapat menumbuhkan suasana menyenangkan yang dapat menambah pengetahuan (kognitif) peserta didik.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir, mengelola informasi untuk menyelesaikan masalah atau tugas-tugas (Widianingtiyas dan Bakri 2015). Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kecakapan intelektual peserta didik yang dapat dilihat dari hasil penilaian pada aspek kognitif (pengetahuan). Aspek kognitif memiliki enam tingkatan yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan menciptakan. Untuk mengetahui tinggi atau rendahnya kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat setelah melakukan tes. Jika skor nilai kognitif peserta didik meningkat berarti media pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan berhasil.

Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berisi banyak kisah dan peristiwa peradaban Islam mulai dari zaman Nabi Muhammad Saw., para sahabat, hingga terbentuknya kerajaan-kerajaan Islam yang luar biasa serta para tokoh-tokoh Islam yang sangat berpengaruh pada perkembangan ilmu

pengetahuan dan kebudayaan yang patut kita teladani (Yahya, Siddiq, and Saepuddin 2017). Jika peserta didik mempunyai kemampuan kognitif yang baik memungkinkan dia tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mampu menganalisis nilai dan makna di balik peristiwa tersebut. Namun, pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil evaluasi pembelajaran, Kurangnya partisipasi aktif siswa saat diskusi, serta ketidakmampuan mereka menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri. Kondisi ini menunjukkan lemahnya proses kognitif peserta didik, yang jika dibiarkan akan berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman dan ketuntasan belajar.

Beberapa studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *H5P lumi education* dapat meningkatkan hasil belajar (termasuk ranah kognitif) peserta didik. Diantaranya penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Sakha Permana & Dena Latif Setiawan, di SMP Negeri 1 Pancalang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Pancalang memiliki hasil belajar yang baik setelah menggunakan media pembelajaran Lumi Education. Hasil pretest mereka rata-rata 55,20 dan posttest mereka rata-rata 75,20. Siswa mendapatkan manfaat dari penggunaan sumber daya pembelajaran Lumi Education. Nilai sign = 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, ditemukan dari hasil uji t. Hasil H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi dan meningkat ketika mereka menggunakan media *lumi education*. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai pretest rata-rata siswa adalah 55,20 dan 75,20, yang menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *lumi education* (Permana dan Setiawan 2024).

Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh M. Anas Thohir, Meidila Oda Renata dan Candra Utama, di SD Negeri 01 Kebonduren. Hasil penelitian menunjukkan validitas video interaktif yang dievaluasi oleh ahli media mencapai tingkat persetujuan sebesar 94,5%, menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Sebaliknya, penilaian oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar

75%, yang masih masuk dalam kriteria validitas yang cukup. Pengujian kepraktisan video interaktif yang melibatkan partisipasi guru dan siswa, yang menghasilkan nilai sebesar 100%, menandakan tingkat praktisitas yang sangat tinggi. Uji efektivitas video interaktif dilakukan dengan menganalisis hasil pretest dan posttest siswa kelas VB. Analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Dalam uji hipotesis, nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hal ini menandakan penolakan hipotesis nol (H_0) artinya menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara hasil pretest dan posttest siswa. Oleh karena itu, video interaktif dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Thohir, Renata, dan Utama 2024).

Dari hasil pencarian data awal sudah dilaksanakan di MTsS Mardiyah Islamiyah Payabungan diketahui bahwasanya masih ada beberapa kendala seperti, dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik jika dilihat dari segi media pembelajarannya masih kurang variatif dan menggunakan media cetak, gambar, dan buku paket. Padahal dalam pembelajaran materi SKI banyak berisi tentang kisah atau cerita mengenai sejarah kebudayaan peradaban Islam. Media yang digunakan selama ini belum benar-benar bisa menginterpretasikan materi-materi pembelajaran SKI. Selain itu, sebagian besar pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga peserta didik banyak merasa bosan dengan pembelajaran selama ini. Sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru. Jika terus diabaikan dikhawatirkan pemahaman peserta didik akan menurun.

Selain itu dihipunkan dari hasil tanya jawab peneliti dengan guru mata pelajaran SKI di MTsS Mardiyah Islamiyah Payabungan di dapat data bahwa peserta didik mengalami kesusahan dalam mengingat kembali materi SKI yang disampaikan guru pada proses pembelajaran. Peserta didik sulit memahami dan mengidentifikasi bagaimana konsep alur peristiwa sejarah. Dari hasil penilaian formatif $\pm 24\%$ atau sekitar 7 orang dari 29 peserta didik yang dapat memahami, mengingat dan menjelaskan materi pelajaran. Berdasarkan permasalahan tertera

peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan kognitif peserta didik perlu untuk ditingkatkan baik dalam memahami, mengingat, menjelaskan dan lainnya yang berhubungan dengan aspek kognitif yang semestinya dimiliki peserta didik.

Setelah memaparkan berbagai permasalahan yang ada terkhususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Maka diperlukan suatu solusi yang tepat, relevan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Salah satu jawaban yang layak dipertimbangkan adalah menggunakan *Lumi Education* sebagai media pembelajaran multimedia *H5P lumi education* sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap untuk memperkuat kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran SKI.

Dengan mempertimbangkan tantangan dan peluang yang ada dalam penggunaan multimedia interaktif *H5P lumi education*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan media ini dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademis peserta didik tetapi juga menjadi pilihan media bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengajukan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Multimedia Interaktif H5P Lumi Education Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan”**.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan.
2. Peserta didik merasa proses pembelajaran membosankan, dan kurang menarik.
3. Penggunaan Media pembelajaran kurang bervariasi serta masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Untuk membantu peneliti memusatkan perhatian pada aspek-aspek utama agar prosesnya menjadi lebih efektif dan terarah. Maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan multimedia interaktif *H5P lumi education* dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan. Pembatasan fokus penelitian ini meliputi:

1. Materi yang diteliti dibatasi pada salah satu Kompetensi Dasar dalam mata pelajaran SKI yaitu “sejarah berdirinya Dinasti Abbasiyah”.
2. Media yang digunakan terbatas pada fitur interaktif *H5P* seperti video interaktif, kuis, dan *game map* yang dibuat menggunakan aplikasi *lumi education* dan digunakan dalam proses pembelajaran selama dua siklus Penelitian Tindakan Kelas.
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII *at-Tin* di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan Tahun ajaran 2025/2026.
4. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.
5. Kemampuan kognitif peserta didik yang diukur terbatas pada indikator tingkatan berdasarkan ranah kognitif mulai mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

D. Perumusan Masalah Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah yang telah ditentukan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan multimedia interaktif *H5P lumi education* di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif *H5P lumi education* dalam dua siklus tindakan di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan?

E. Tujuan dan Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran SKI menggunakan multimedia interaktif *H5P lumi education* di MTsS Madiyah Islamiyah Panyabungan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif *H5P lumi education* pada Mata pelajaran SKI di MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan.

Di samping dari tujuan yang telah dipaparkan hasil penelitian ini juga memberikan kegunaan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti: Dari melaksanakan penelitian tindakan kelas ini peneliti memperoleh banyak wawasan pengetahuan tentang cara penggunaan multimedia yang menarik dan interaktif. Juga mendorong peneliti mencari sumber informasi yang terbaru dan relevan. Selain itu sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar S.Pd.
2. Bagi Peserta didik: ini berguna untuk peserta didik karena dapat memberikan pemahaman mendalam terkait materi Sejarah Kebudayaan Islam dan dapat mengoptimalkan kemampuan kognitif peserta didik melalui media yang lebih variatif dan menarik.
3. Bagi Guru: hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam sebagai ide media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih harmonis dan menyenangkan.
4. Bagi sekolah: hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi MTsS Mardiyah Islamiyah Panyabungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui pemanfaatan multimedia interaktif *H5P lumi education*. Dengan mengadopsi media ini sekolah dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.