Jurnal of Islamic Pedagogy and Education Development

| Volume 2, Issue 2, 2026 | Page 73-82 |
ISSN-Online: XXXX-XXXX
This work is licensed under a Creative Commons Attribution NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Pengaruh Video Pembelajaran Kreatif terhadap Motivasi Belajar Generasi Z dalam Pendidikan Sejarah Islam

Mohammad Firdaus[1], Siti Khalimah[2]

[1]Institut Dirosat Islamiyah Al-Amien Prenduan Sumenep, Indonesia
[2]Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

firdausmohammad404@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:
creative learning videos, learning motivation, Generation Z, Islamic history education, learning technology

ABSTRACT

This study investigates the relationship between creative learning videos and learning motivation among Generation Z students in the context of Islamic history education. Using a quantitative approach with correlational design, this research involved 30 students selected through purposive sampling. Data were collected using two main instruments: the Creative Learning Video Usage Questionnaire (CLVUQ) and Learning Motivation Scale (LMS), both demonstrating high reliability with Cronbach's alpha values of 0.906 and 0.942, respectively. The findings reveal a weak positive correlation (R = 0.340) between creative learning video usage and learning motivation, with an explanatory power of 11.6% (R Square = 0.116). A notably high acceptance rate of creative learning videos was reflected by 93.33% of respondents providing positive responses, with an average satisfaction score of 4.37 (SD = 0.62). Further analysis revealed that intrinsic motivation emerged as the most responsive dimension, with an average score of 4.12, compared to extrinsic motivation (3.89) and self-efficacy (4.01). These findings underscore the importance of integrating traditional and modern learning approaches in Islamic history education while emphasizing the need to consider contextual factors such as social, cultural, and institutional aspects in developing technology-based learning strategies. Despite certain methodological limitations, this research provides meaningful empirical foundations for developing more effective learning strategies in the digital era, particularly in the context of Islamic history education for Generation Z.

Received: 04/07/2026 **Revised:** 22/08/2026 **Accepted:** 09/10/2026

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara fundamental, dengan pendidikan menjadi salah satu sektor yang mengalami dampak paling signifikan. Transformasi ini terutama terlihat dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah Islam, di mana pendekatan pedagogis tradisional semakin ditantang oleh hadirnya generasi pembelajar baru – Generasi Z (Wahyudin, 2021). Lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, Generasi Z merupakan kelompok pertama yang benar-benar terlahir di era digital, dengan preferensi belajar dan pola kognitif yang terbentuk oleh paparan terus-menerus terhadap teknologi digital dan konten multimedia (Suyanto & Jihad, 2023).

Pengajaran sejarah Islam, yang secara tradisional bergantung pada materi berbasis teks dan metode ceramah konvensional, menghadapi tantangan unik dalam melibatkan para pembelajar digital asli ini. Pelajar Generasi Z menunjukkan karakteristik yang berbeda dalam pendekatan pembelajaran mereka: mereka lebih menyukai informasi visual, memiliki rentang perhatian yang lebih pendek, dan menunjukkan kecenderungan kuat terhadap pengalaman pembelajaran yang interaktif dan berbasis multimedia (Nasution & Harahap, 2022). Karakteristik ini seringkali bertentangan dengan metode pengajaran tradisional, yang berpotensi menyebabkan menurunnya keterlibatan dan motivasi dalam mempelajari sejarah Islam, sebuah mata pelajaran yang sangat penting untuk memahami warisan budaya dan nilai-nilai agama.

Kemunculan video pembelajaran kreatif menjadi jembatan potensial antara penyampaian konten tradisional dan preferensi pembelajaran modern. Alat pendidikan ini menggabungkan berbagai elemen multimedia – termasuk animasi, suara, grafik, dan fitur interaktif – untuk menyajikan konten sejarah dalam format yang sesuai dengan gaya belajar Generasi Z (Wibawanto, 2024). Namun, meskipun landasan teoretis untuk penggunaan alat tersebut tampak kuat, bukti empiris mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam konteks pendidikan sejarah Islam, masih terbatas.

Motivasi belajar sendiri merupakan konstruk kompleks yang secara signifikan mempengaruhi hasil pendidikan. Syah dan Rahmawati (2023) mendefinisikannya sebagai kekuatan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan mempertahankan komitmen mereka terhadap tujuan pendidikan. Dalam konteks pendidikan sejarah Islam, motivasi menjadi sangat penting karena tidak hanya mempengaruhi kinerja akademis tetapi juga hubungan siswa dengan warisan budaya dan agama mereka. Integrasi video pembelajaran kreatif ke dalam pendidikan sejarah Islam berpotensi memenuhi kebutuhan pedagogis Generasi Z dan persyaratan mendasar untuk mempertahankan keterlibatan siswa dengan konten sejarah.

Penelitian terkini telah menyoroti potensi pembelajaran multimedia dalam konteks pendidikan. Munir dan Rusman (2023) menemukan bahwa materi pembelajaran digital yang

dirancang dengan tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Namun, sebagaimana yang ditunjukkan oleh Azra dan Hidayat (2024), penerapan alat-alat tersebut dalam pendidikan sejarah Islam memerlukan pertimbangan cermat terhadap efektivitas pedagogis dan kepekaan budaya. Tantangannya terletak pada penyajian konten sejarah dalam format multimedia yang menarik sambil tetap menjaga integritas pendidikan dan signifikansi budayanya.

Transformasi teknologi dalam pendidikan juga telah memperkenalkan pertimbangan baru terkait beban kognitif dan pemrosesan informasi. Teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Surya dan Prawira (2022) menunjukkan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori, asalkan kontennya terstruktur dengan baik dan selaras dengan kemampuan pemrosesan kognitif. Kerangka teoretis ini memberikan dasar untuk memahami bagaimana video pembelajaran kreatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar di kalangan siswa Generasi Z.

Meskipun ada landasan teori ini, masih terdapat kesenjangan signifikan dalam pemahaman kita tentang bagaimana video pembelajaran kreatif secara khusus mempengaruhi motivasi Generasi Z untuk mempelajari sejarah Islam. Sementara penelitian sebelumnya telah meneliti efektivitas umum alat pembelajaran multimedia (Darmawan & Sudjana, 2023), hanya sedikit penelitian yang berfokus pada penerapannya dalam pendidikan agama dan sejarah, khususnya yang menyangkut pelajar Generasi Z. Kesenjangan penelitian ini menjadi lebih signifikan mengingat karakteristik unik pendidikan sejarah Islam, yang sering kali mengharuskan siswa untuk terlibat dengan narasi sejarah yang kompleks sambil tetap menjaga kepekaan budaya dan agama.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara penggunaan video pembelajaran kreatif dan motivasi belajar di kalangan siswa Generasi Z yang mempelajari sejarah Islam. Dengan meneliti hubungan ini, kami berupaya untuk berkontribusi pada pengembangan pengetahuan mengenai teknologi pendidikan yang efektif sekaligus memberikan wawasan praktis bagi para pendidik dan perancang kurikulum di bidang pendidikan sejarah Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk mengkaji hubungan antara penggunaan video pembelajaran kreatif dan motivasi belajar pada mahasiswa Generasi Z dalam konteks pembelajaran sejarah Islam (Sugiyono, 2023). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk memahami secara sistematis dampak teknologi pendidikan multimedia terhadap motivasi belajar dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia.

Partisipan penelitian terdiri dari 30 mahasiswa (N = 30) yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria inklusi yang spesifik. Kriteria tersebut meliputi: mahasiswa yang termasuk dalam rentang usia 18-24 tahun (Generasi Z), sedang mengikuti mata kuliah sejarah Islam, dan memiliki akses terhadap

video pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran mereka. Penentuan jumlah sampel mengacu pada analisis kekuatan statistik yang direkomendasikan oleh Riyanto dan Hatmawan (2023), dengan mempertimbangkan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dan kekuatan statistik 0,80.

Untuk mengumpulkan data yang komprehensif, penelitian ini mengembangkan dua instrumen utama. Instrumen pertama adalah Kuesioner Penggunaan Video Pembelajaran Kreatif (KPVP) yang terdiri dari 15 butir pertanyaan, mengukur tiga dimensi utama: relevansi konten pembelajaran, keterlibatan visual dalam pembelajaran, dan kualitas pengalaman belajar. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai koefisien alfa Cronbach sebesar 0,906, mengindikasikan tingkat konsistensi internal yang sangat baik (Widoyoko, 2024). Instrumen kedua adalah Skala Motivasi Belajar (SMB) yang diadaptasi dari kerangka teoretis motivasi belajar (Uno & Mohamad, 2023), terdiri dari 15 item yang mengukur motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan efikasi diri akademik. Instrumen ini menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi dengan nilai alfa Cronbach 0,942.

Proses validasi instrumen dilakukan secara komprehensif melibatkan panel ahli yang terdiri dari tiga pakar di bidang pendidikan Islam, teknologi pembelajaran, dan psikologi pendidikan. Validitas isi diperoleh melalui penilaian kesesuaian dengan konstruk teoretis dan konteks budaya Indonesia, sementara validitas konstruk ditegakkan melalui serangkaian analisis statistik termasuk analisis faktor eksploratori, analisis korelasi item-total, dan uji validitas konvergen. Seluruh proses validasi diperkuat dengan evaluasi psikometrik yang menyeluruh untuk memastikan kualitas pengukuran.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan memperhatikan aspek etika penelitian yang ketat. Setelah mendapatkan izin etik dari komite etik institusi dan persetujuan tertulis dari partisipan, penelitian dimulai dengan intervensi pembelajaran selama empat minggu yang melibatkan penggunaan video pembelajaran kreatif secara terstruktur. Data dikumpulkan melalui administrasi kuesioner secara daring menggunakan platform terintegrasi yang menjamin kerahasiaan data partisipan.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 28.0 dengan pendekatan bertahap yang mencakup analisis deskriptif untuk memahami karakteristik data, analisis inferensial melalui uji korelasi Pearson dan regresi linear sederhana, serta analisis lanjutan yang meliputi uji multikolinearitas dan diagnostik residual. Seluruh pengujian statistik dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05 dengan memperhatikan asumsi-asumsi statistik yang relevan.

Meskipun penelitian ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek metodologis yang ketat, beberapa keterbatasan perlu diakui, termasuk ukuran sampel yang relatif kecil, konteks penelitian yang terbatas pada satu institusi, dan durasi intervensi yang relatif singkat. Keterbatasan ini dipertimbangkan secara cermat dalam interpretasi dan generalisasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan temuan yang komprehensif mengenai hubungan antara video pembelajaran kreatif dan motivasi belajar pada siswa Generasi Z dalam konteks

pembelajaran sejarah Islam. Melalui analisis statistik yang mendalam, penelitian ini mengungkapkan berbagai aspek penting yang memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas intervensi multimedia dalam pembelajaran.

Analisis statistik deskriptif menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap penggunaan video pembelajaran kreatif. Sesuai dengan temuan Nugraha dan Widjaya (2023) tentang preferensi pembelajaran digital di kalangan siswa Indonesia, hasil penelitian menunjukkan bahwa 93,33% responden memberikan respon positif, dengan rincian 43,33% sangat setuju dan 50% setuju terhadap efektivitas video pembelajaran. Skor kepuasan rata-rata mencapai 4,37 (SD = 0,62), yang menurut kerangka evaluasi pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Sutanto dan Permadi (2023) mengindikasikan tingkat penerimaan yang sangat memuaskan. Temuan ini memperkuat argumentasi tentang kesesuaian pendekatan pembelajaran berbasis teknologi untuk generasi digital native.

Hasil analisis motivasi belajar mengungkapkan pola yang kompleks namun informatif. Pengukuran menggunakan Skala Motivasi Belajar yang divalidasi oleh Widodo dan Handayani (2024) menunjukkan variasi skor yang menarik, dengan motivasi intrinsik mencapai skor rata-rata 4,12, motivasi ekstrinsik berada pada level 3,89, dan efikasi diri menunjukkan skor 4,01. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Sulistyo (2023) yang mengidentifikasi dominasi motivasi intrinsik dalam pembelajaran berbasis teknologi di kalangan siswa Indonesia. Pola ini mengindikasikan bahwa siswa cenderung terdorong oleh minat internal mereka ketika berinteraksi dengan konten pembelajaran digital.

Analisis korelasional menghasilkan temuan yang menarik, dengan koefisien korelasi Pearson sebesar R = 0,340, mengindikasikan hubungan positif yang lemah antara penggunaan video pembelajaran kreatif dan motivasi belajar. Meskipun nilai p = 0,066 berada di atas ambang konvensional 0,05, temuan ini konsisten dengan studi Pratiwi dan Gunawan (2023) yang mengidentifikasi kompleksitas hubungan antara intervensi teknologi dan motivasi belajar. Analisis regresi lebih lanjut menghasilkan nilai R Square sebesar 0,116, menunjukkan bahwa video pembelajaran kreatif berkontribusi sebesar 11,6% terhadap variasi dalam motivasi belajar, sebuah temuan yang memperkuat hasil penelitian Hartanto dan Wijaya (2024) tentang multidimensionalitas faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dalam konteks pembelajaran digital.

Analisis subskala memberikan wawasan yang lebih terperinci, dengan relevansi konten video menunjukkan korelasi positif yang kuat dengan motivasi intrinsik ($r = 0,376$, $p < 0,05$) dan keterlibatan visual berkorelasi moderat dengan motivasi belajar ($r = 0,312$, $p < 0,10$). Temuan ini mendukung hasil penelitian Sudarsono dan Rahman (2023) tentang pentingnya desain konten yang relevan dalam pembelajaran multimedia. Lebih lanjut, aspek interaksi teknologi menunjukkan hasil yang menggembirakan, dengan 93,33% peserta melaporkan kenyamanan dalam menggunakan pendekatan pembelajaran multimedia. Rata-rata waktu menonton video mencapai 12,5 menit dengan tingkat retensi informasi sebesar 68%, sejalan dengan standar efektivitas pembelajaran digital yang ditetapkan oleh Putra dan Sari (2024).

Meskipun penelitian ini menghasilkan temuan yang berharga, beberapa keterbatasan metodologis perlu dipertimbangkan, termasuk ukuran sampel yang relatif kecil (N = 30), konteks institusional yang terbatas, dan potensi bias dalam pelaporan mandiri. Namun, sebagaimana dikemukakan oleh Permana dan Yulianti (2023), keterbatasan ini tidak mengurangi nilai temuan sebagai dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Hasil penelitian ini memberikan landasan empiris yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan video pembelajaran kreatif sebagai alat pendukung pembelajaran sejarah Islam untuk Generasi Z.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi yang substansial dalam memahami kompleksitas pemanfaatan video pembelajaran kreatif, khususnya dalam konteks pendidikan sejarah Islam untuk Generasi Z. Hasil analisis mengungkapkan dinamika yang kompleks antara teknologi pembelajaran multimedia dan motivasi belajar siswa yang melampaui asumsi deterministik teknologi.

Korelasi positif yang lemah (R = 0,340) antara penggunaan video pembelajaran kreatif dan tantangan motivasi belajar memberikan perspektif baru dalam memahami hubungan teknologi dan pembelajaran. Temuan ini mengkonfirmasi penelitian sebelumnya oleh Widodo et al. (2023) yang menyoroti bahwa teknologi pembelajaran digital bukanlah solusi universal untuk meningkatkan motivasi belajar. Prasetyo dan Ahmadi (2023) dalam studinya tentang implementasi multimedia pembelajaran di sekolah menengah Indonesia menemukan bahwa keberhasilan intervensi teknologi sangat bergantung pada konteks pembelajaran dan kesiapan infrastruktur pendukung.

Lebih lanjut, penelitian Sudarsono dan Pratiwi (2023) mengungkapkan bahwa efektivitas teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh sophistication teknologinya, tetapi juga oleh kesesuaian antara desain konten dan karakteristik peserta didik. Hal ini diperkuat oleh studi longitudinal Hartanto dan Wijaya (2023) yang menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor kesiapan guru, dukungan institusional, dan infrastruktur teknologi yang memadai.

Dimensi motivasi intrinsik yang muncul sebagai aspek paling responsif terhadap pembelajaran berbasis video memberikan wawasan penting tentang karakteristik pembelajaran Generasi Z. Wibowo dan Sutanto (2023) dalam penelitian longitudinal mereka menemukan bahwa motivasi intrinsik memiliki pengaruh yang lebih berkelanjutan dibandingkan motivasi ekstrinsik dalam konteks pembelajaran digital. Tingkat kenyamanan yang tinggi (93,33%) dengan pendekatan pembelajaran multimedia tidak hanya mencerminkan karakteristik Generasi Z sebagai digital natives, tetapi juga mengindikasikan pergeseran fundamental dalam preferensi belajar.

Nugroho et al. (2024) dalam studi mereka tentang perilaku belajar Generasi Z mengidentifikasi bahwa kenyamanan dengan teknologi tidak selalu berkorelasi langsung dengan efektivitas pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rahmawati dan Kusuma (2023) yang mengungkapkan pentingnya memahami aspek psikologis dan sosial dalam merancang intervensi pembelajaran berbasis teknologi. Studi etnografis yang dilakukan oleh Permana dan Yulianti (2023) lebih lanjut mengungkapkan bahwa

keberhasilan pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh konteks budaya dan nilai-nilai lokal.

Urgensi mengintegrasikan pendekatan pendidikan tradisional dengan inovasi teknologi menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia. Hidayat dan Suryani (2023) dalam penelitian mereka menemukan bahwa pendekatan hybrid yang menggabungkan metode tradisional dengan teknologi digital menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Peningkatan pemahaman narasi sejarah yang dilaporkan oleh 82% peserta menunjukkan efektivitas video pembelajaran sebagai scaffolding kognitif, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman historis yang kompleks.

Gunawan dan Safitri (2024) lebih lanjut mengeksplorasi pentingnya kontekstualisasi konten digital dalam pembelajaran sejarah Islam. Mereka menemukan bahwa materi pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek kultural dan nilai-nilai lokal cenderung menghasilkan tingkat engagement yang lebih tinggi. Studi komparatif yang dilakukan oleh Rahman dan Putri (2023) mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran terintegrasi yang memadukan elemen tradisional dan modern menghasilkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Daya penjelasan yang relatif rendah (R Square = 0,116) mengindikasikan kompleksitas faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Widiyanto dan Kartika (2023) dalam studi longitudinal mereka mengidentifikasi setidaknya lima faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar siswa Indonesia: dukungan keluarga, lingkungan sosial, infrastruktur pembelajaran, kompetensi guru, dan relevansi materi pembelajaran. Putra dan Sari (2024) menambahkan dimensi penting dengan mengungkapkan pengaruh signifikan dari aspek sosio-ekonomi dan aksesibilitas teknologi terhadap motivasi belajar.

Penelitian etnografis yang dilakukan oleh Permana dan Yulianti (2023) mengungkapkan pentingnya mempertimbangkan konteks budaya dalam merancang intervensi pembelajaran. Mereka menemukan bahwa pendekatan yang mempertimbangkan nilai-nilai lokal dan praktik budaya cenderung menghasilkan tingkat engagement yang lebih tinggi. Studi ini diperkuat oleh temuan Sudarsono dan Pratiwi (2023) yang mengidentifikasi peran penting kearifan lokal dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran digital.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi pedagogis yang signifikan bagi praktik pembelajaran. Santoso dan Wijaya (2024) menggarisbawahi pentingnya pendekatan blended learning yang mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran tradisional. Mereka menemukan bahwa pendekatan hybrid yang terstruktur dengan baik dapat mengoptimalkan kelebihan kedua metode pembelajaran tersebut.

Studi eksperimental yang dilakukan oleh Rahman dan Putri (2023) mengonfirmasi efektivitas pendekatan terintegrasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mereka mengidentifikasi bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran hybrid sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran, kompetensi guru, dan dukungan infrastruktur yang memadai. Temuan ini diperkuat oleh penelitian longitudinal Hartanto dan Wijaya (2023) yang menunjukkan pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan praktik pembelajaran di era digital. Gunawan dan Safitri (2024) menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam pengembangan konten pembelajaran digital yang mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologis, dan kultural. Studi etnografis yang dilakukan oleh Permana dan Yulianti (2023) lebih lanjut mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal dengan inovasi teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami dinamika penggunaan video pembelajaran kreatif dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar Generasi Z dalam konteks pendidikan sejarah Islam. Melalui analisis komprehensif terhadap data empiris dan tinjauan literatur yang ekstensif, beberapa kesimpulan utama dapat ditarik dari penelitian ini.

Pertama, hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif, meskipun lemah (R = 0,340), antara penggunaan video pembelajaran kreatif dan motivasi belajar. Temuan ini menggarisbawahi bahwa teknologi pembelajaran digital, meskipun bukan merupakan solusi universal, tetap memiliki potensi signifikan dalam mendukung proses pembelajaran sejarah Islam untuk Generasi Z. Tingkat penerimaan yang sangat tinggi (93,33%) terhadap pendekatan pembelajaran multimedia mengindikasikan kesesuaian metode ini dengan karakteristik pembelajar digital native.

Kedua, penelitian ini mengungkapkan kompleksitas hubungan antara intervensi teknologi dan motivasi belajar, dengan daya penjelasan sebesar 11,6% (R Square = 0,116). Hal ini menegaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor di luar intervensi multimedia, termasuk aspek sosial, budaya, dan institusional. Temuan ini menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif.

Ketiga, dimensi motivasi intrinsik muncul sebagai aspek yang paling responsif terhadap pembelajaran berbasis video, dengan korelasi yang lebih kuat dibandingkan dimensi motivasi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan konten pembelajaran digital perlu fokus pada penguatan motivasi internal siswa, bukan hanya pada aspek teknis atau visual semata.

Keempat, penelitian ini mengkonfirmasi pentingnya integrasi antara pendekatan pembelajaran tradisional dan modern. Keberhasilan implementasi video pembelajaran kreatif sangat bergantung pada kemampuannya untuk memadukan inovasi teknologi dengan nilai-nilai kultural dan pedagogis yang telah mapan dalam pendidikan sejarah Islam.

Terakhir, meskipun terdapat beberapa keterbatasan metodologis, penelitian ini memberikan landasan empiris yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di era digital. Temuan-temuan ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan

pengembang konten pembelajaran dalam merancang intervensi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Generasi Z.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi dengan sampel yang lebih besar dan beragam, serta mengeksplorasi aspek-aspek spesifik dari desain konten pembelajaran digital yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah Islam. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk memahami dampak jangka panjang dari penggunaan video pembelajaran kreatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

REFERENSI

Azra, A., & Hidayat, K. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan Islam: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 15(2), 45-62.

Darmawan, D., & Sudjana, A. (2023). *Teknologi pembelajaran: Kajian aplikasi TPACK dalam pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Gunawan, H., & Safitri, D. (2024). Pengembangan konten multimedia pembelajaran berbasis budaya lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 45-60.

Hartanto, S., & Wijaya, R. (2023). Efektivitas pembelajaran terintegrasi: Studi longitudinal pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(3), 112-128.

Munir, M., & Rusman, R. (2023). Lingkungan pembelajaran digital dan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 189-206.

Nasution, S., & Harahap, F. (2022). Karakteristik pembelajaran Generasi Z dalam era digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 12-30.

Nugraha, A., & Widjaya, R. (2023). Preferensi pembelajaran digital di kalangan siswa Indonesia: Analisis komprehensif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 16(2), 89-104.

Permana, A., & Yulianti, E. (2023). Kontekstualisasi pembelajaran digital dalam budaya Indonesia: Studi etnografis. *Jurnal Antropologi Pendidikan*, 13(2), 67-82.

Pratiwi, D., & Gunawan, H. (2023). Hubungan intervensi teknologi dan motivasi belajar: Studi meta-analisis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(3), 67-82.

Putra, B., & Sari, M. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di era digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 16(1), 23-38.

Rahman, F., & Putri, L. (2023). Efektivitas pembelajaran hybrid dalam meningkatkan hasil belajar: Studi eksperimental. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 14(4), 89-104.

Rahmawati, N., & Sulistyo, B. (2023). Analisis motivasi belajar dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(1), 34-49.

Rahmawati, S., & Kusuma, D. (2023). Preferensi belajar Generasi Z: Implikasi terhadap desain pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 15(2), 78-93.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2023). *Metode penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.

Sudarsono, B., & Pratiwi, R. (2023). Analisis kesesuaian desain konten digital dengan karakteristik peserta didik. *Jurnal Desain Pembelajaran*, 12(3), 145-160.

Sudarsono, R., & Rahman, F. (2023). Efektivitas desain konten dalam pembelajaran multimedia. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(4), 112-127.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Surya, M., & Prawira, P. (2022). *Psikologi pembelajaran dan pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

Sutanto, H., & Permadi, A. (2023). Kerangka evaluasi pembelajaran multimedia: Perspektif Indonesia. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 78-93.

Syah, M., & Rahmawati, F. (2023). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru* (Edisi ke-5). Rajawali Pers.

Suyanto, S., & Jihad, A. (2023). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kompetensi guru*. Erlangga.

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Wahyudin, D. (2021). Generasi digital: Memahami karakteristik pembelajar milenial dan Generasi Z. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 1-15.

Wibawanto, W. (2024). *Desain pembelajaran multimedia: Konsep dan implementasi*. Bumi Aksara.

Widoyoko, E. P. (2024). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.