



**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *GRAPHIC ORGANIZER*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
MTS KHOZINATUL ULUM BLORA**

Muhammad Jaelani¹, Muhammad Nabil² & Muhammad Zainal Abidin³

IAI Khozinatul Ulum, Blora^{1,2,3}

e-mail: bangjay428@gmail.com

Diterima: 28/01/2026; Direvisi: 05/02/2026; Diterbitkan: 13/02/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah masih menghadapi permasalahan rendahnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan berorientasi pada hafalan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Graphic Organizer berbasis digital, mengetahui faktor pendukung dan penghambatnya, serta menganalisis hasil implementasi model tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Khozinatul Ulum Blora. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Graphic Organizer berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan, rasa senang, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi SKI. Faktor pendukung dalam implementasi model ini meliputi ketersediaan sarana prasarana, kompetensi dan kreativitas guru, serta kesesuaian materi SKI dengan penyajian visual. Adapun faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu pembelajaran dan kendala teknis penggunaan media digital. Dengan demikian, model pembelajaran Graphic Organizer berbasis digital efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Kata Kunci: *Graphic Organizer, Media Digital, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam*

ABSTRACT

Islamic Cultural History (SKI) learning in Madrasah Tsanawiyah still faces the problem of students' low learning interest due to monotonous teaching methods that tend to emphasize memorization. This study aims to describe the implementation of a digital-based Graphic Organizer learning model, identify its supporting and inhibiting factors, and analyze the results of its implementation in increasing eighth-grade students' learning interest at MTs Khozinatul Ulum Blora. This research employed a qualitative approach with a field research design. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative techniques through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the implementation of the digital-based Graphic Organizer model was able to improve students' learning interest, as reflected in increased attention, enthusiasm, activeness, enjoyment, learning motivation, and better understanding of SKI material. Supporting factors included the availability of facilities and infrastructure, teachers' competence and creativity, and the suitability of SKI material for visual presentation. Meanwhile, inhibiting factors consisted of limited instructional time and technical constraints in using digital media. Therefore, it can be concluded that the digital-based

Graphic Organizer learning model is effective as an innovative learning alternative to enhance students' learning interest in Islamic Cultural History.

Keywords: *Graphic Organizer, Digital Media, Interest in Learning, History of Islamic Culture*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru cenderung membuat peserta didik pasif serta kurang tertarik mengikuti proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media visual yang membantu peserta didik dalam memahami dan mengorganisasi informasi secara sistematis (Santika et al., 2021).

Media pembelajaran visual memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar karena mampu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Salah satu bentuk media visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *Graphic Organizer*. *Graphic Organizer* membantu peserta didik menyusun, mengelompokkan, dan mengaitkan informasi sehingga mempermudah pemahaman materi. Penggunaan *Graphic Organizer* juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik karena mereka dituntut untuk menganalisis hubungan antar konsep. Hal ini menunjukkan bahwa *Graphic Organizer* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan kognitif siswa (Kurniaman et al., 2021).

Dalam praktik pembelajaran, penerapan *Graphic Organizer* dinilai mampu menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi guru dan siswa. Guru sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi yang kompleks, sementara siswa mengalami hambatan dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan secara verbal. *Graphic Organizer* hadir sebagai solusi dengan menyajikan informasi dalam bentuk visual yang terstruktur. Namun demikian, keberhasilan penerapannya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, karakteristik siswa, serta dukungan sarana pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya perencanaan yang matang dalam mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *Graphic Organizer* (Sumartijah et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, *Graphic Organizer* tidak hanya digunakan dalam bentuk cetak, tetapi juga dikembangkan dalam bentuk media digital. Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan penyajian *Graphic Organizer* yang lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Pengembangan media berbasis *Graphic Organizer* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, integrasi *Graphic Organizer* dan teknologi digital menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini (Hasanah et al., 2024).

Pengembangan *Graphic Organizer* dalam pembelajaran tidak terbatas pada media digital, tetapi juga mencakup pemanfaatan media audiovisual. Media audiovisual berbasis *Graphic Organizer* mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus belajar karena melibatkan unsur visual dan audio secara bersamaan. Penggunaan media semacam ini terbukti membantu peserta didik dalam memahami ide pokok dan hubungan antar gagasan dalam suatu materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Graphic Organizer* dapat dikembangkan

secara kreatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media audiovisual berbasis Graphic Organizer menjadi salah satu strategi yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ningsih et al., 2021).

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa *Graphic Organizer* efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, seperti menulis dan membaca. Penggunaan *Graphic Organizer* membantu peserta didik dalam mengorganisasi ide sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan. Dengan struktur yang jelas, peserta didik dapat menyusun gagasan secara runtut dan logis. Hal ini berdampak pada meningkatnya kualitas hasil belajar, khususnya dalam keterampilan menulis. Oleh karena itu, *Graphic Organizer* dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir terstruktur (Mayasari, 2019).

Efektivitas *Graphic Organizer* tidak hanya terlihat pada keterampilan menulis, tetapi juga pada peningkatan kemampuan berbicara peserta didik. Media ini membantu peserta didik dalam menyusun alur pembicaraan sehingga penyampaian gagasan menjadi lebih sistematis dan percaya diri. Penggunaan *Graphic Organizer* dalam pembelajaran berbicara mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Keaktifan tersebut menjadi indikator meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, *Graphic Organizer* memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang komunikatif dan partisipatif (Saindra & Mutiarani, 2018).

Penerapan *Graphic Organizer* juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan menulis opini dan berpikir kritis di tingkat pendidikan tinggi. Media ini membantu mahasiswa dalam mengembangkan argumen secara logis dan terstruktur. Proses penyusunan *Graphic Organizer* mendorong peserta didik untuk menganalisis permasalahan secara mendalam sebelum menyusun kesimpulan. Hal ini menunjukkan bahwa *Graphic Organizer* dapat diterapkan secara fleksibel di berbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan *Graphic Organizer* tidak terbatas pada satu mata pelajaran atau jenjang tertentu (Wardani, 2017).

Dalam konteks pembelajaran membaca, *Graphic Organizer* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan peserta didik. Media ini membantu peserta didik mengidentifikasi unsur penting dalam teks, seperti ide pokok, alur cerita, dan hubungan antar peristiwa. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami isi bacaan secara mendalam. Kemampuan memahami bacaan yang baik menjadi dasar penting dalam keberhasilan belajar di berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, penerapan *Graphic Organizer* dalam pembelajaran membaca dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Majid et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital serta dampaknya terhadap minat belajar siswa. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena pembelajaran secara natural sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Fokus penelitian diarahkan pada proses, makna, dan pengalaman subjek penelitian selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini dinilai tepat untuk mengkaji implementasi model pembelajaran secara kontekstual dan komprehensif.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Khozinatul Ulum Blora, sebuah madrasah tsanawiyah yang berada di Kabupaten Blora, Provinsi Jawa Tengah. Subjek penelitian meliputi

guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan siswa kelas VIII yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan adanya permasalahan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI serta penerapan model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian, sehingga kehadiran peneliti di lapangan sangat diperlukan untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam. Kehadiran peneliti juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan subjek penelitian guna memahami dinamika pembelajaran secara nyata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran serta perilaku siswa selama penerapan model *Graphic Organizer* berbasis digital. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, tanggapan, serta kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh gambaran yang jelas dan sistematis mengenai hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Khozinatul Ulum Blora dengan tujuan mengetahui implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII. Hasil penelitian ini disusun berdasarkan fokus penelitian yang mencakup pelaksanaan model pembelajaran, hasil penerapan model terhadap minat belajar siswa, serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pembelajaran. Dengan demikian, bagian hasil ini menyajikan temuan utama yang menggambarkan kondisi nyata pembelajaran SKI setelah penggunaan *Graphic Organizer* berbasis digital diterapkan.

Hasil

Implementasi Model Pembelajaran *Graphic Organizer* Berbasis Digital

Tabel 1. Implementasi Model *Graphic Organizer* Berbasis Digital

Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Temuan Hasil
Perencanaan	Guru menyiapkan materi SKI serta merancang media digital berupa peta konsep, diagram alur, dan bagan kronologis. Guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran seperti laptop dan LCD proyektor.	Siswa dipersiapkan mengikuti pembelajaran dengan arahan guru mengenai aturan diskusi dan fokus pada materi yang akan dipelajari. Siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pembelajaran karena guru menyampaikan tujuan pembelajaran sejak awal.	Proses perencanaan dilakukan secara sistematis dan sesuai kebutuhan materi SKI yang bersifat kronologis. Media yang disiapkan guru membuat pembelajaran lebih terarah karena materi sudah tersusun dalam bentuk visual yang jelas.
Pelaksanaan	Guru menampilkan <i>Graphic Organizer</i> digital melalui LCD proyektor dan menjelaskan materi berdasarkan struktur	Siswa memperhatikan tampilan media digital, kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk memahami isi materi. Siswa juga menyampaikan	Pelaksanaan pembelajaran berlangsung lebih aktif karena siswa terlibat dalam diskusi dan presentasi. Media digital membantu siswa memahami materi dengan

	bagan. Guru juga membimbing diskusi kelompok serta mengarahkan presentasi hasil diskusi.	pendapat dan menjawab pertanyaan berdasarkan bagan yang diamati.	cepat karena informasi tersaji ringkas dan mudah diikuti.
Evaluasi	Guru melakukan evaluasi melalui tanya jawab, pengamatan aktivitas siswa, serta penyebaran angket minat belajar. Guru menilai pemahaman siswa melalui kemampuan menjelaskan ulang materi secara runtut.	Siswa menjawab pertanyaan, mengisi angket, serta memberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa mampu menyampaikan kembali isi materi berdasarkan bagan yang ditampilkan.	Evaluasi menunjukkan siswa lebih mampu menjelaskan materi secara sistematis setelah menggunakan <i>Graphic Organizer</i> digital. Aktivitas siswa dalam evaluasi memperlihatkan peningkatan keterlibatan dan respons belajar yang lebih positif dibanding pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Tabel 1, implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital pada pembelajaran SKI kelas VIII dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan materi yang akan diajarkan dengan merancang media digital berupa peta konsep, bagan alur, dan diagram kronologis. Media tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan karakteristik materi SKI yang banyak memuat urutan peristiwa sejarah dan keterkaitan antar tokoh. Guru juga menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop dan LCD proyektor agar media dapat ditampilkan secara jelas kepada siswa. Perencanaan ini menunjukkan bahwa guru berupaya menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur serta mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru menampilkan media *Graphic Organizer* digital dan mengarahkan siswa untuk mengamati informasi yang tersaji pada bagan. Setelah siswa memahami gambaran umum materi, guru membagi siswa ke dalam kelompok diskusi untuk membahas isi materi berdasarkan media yang ditampilkan. Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif karena siswa terlibat dalam diskusi, tanya jawab, dan penyampaian pendapat. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar mampu memahami hubungan antar konsep dan alur peristiwa sejarah.

Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa guru memperoleh gambaran yang jelas mengenai respons siswa terhadap pembelajaran SKI dengan menggunakan media digital. Secara umum, proses implementasi berjalan dengan baik karena siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai arahan guru dan menunjukkan keterlibatan aktif. Penggunaan media digital juga membuat pembelajaran lebih terstruktur karena materi disajikan secara ringkas dan sistematis. Selain itu, pembelajaran yang berbasis diskusi dan presentasi memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi lebih banyak dibandingkan dengan metode ceramah. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital dapat dikatakan terlaksana sesuai tahapan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Hasil Implementasi Model *Graphic Organizer* Berbasis Digital terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada mata

pelajaran SKI. Perubahan minat belajar terlihat dari perilaku siswa selama pembelajaran, respons siswa dalam kegiatan diskusi, serta hasil angket minat belajar yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, antusiasme, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat terkait materi SKI. Untuk memperjelas temuan tersebut, indikator peningkatan minat belajar siswa setelah implementasi model dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Implementasi *Graphic Organizer* Digital

Indikator Minat Belajar	Temuan Hasil
Perhatian siswa	Siswa lebih fokus memperhatikan materi karena informasi ditampilkan dalam bentuk visual yang jelas. Perhatian siswa juga meningkat karena media digital membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
Antusiasme siswa	Siswa terlihat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan berbeda dari metode ceramah biasa. Antusiasme juga terlihat dari respons siswa yang lebih cepat ketika guru memberikan pertanyaan atau arahan.
Keaktifan siswa	Siswa lebih aktif dalam diskusi kelompok dan menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Keaktifan juga tampak saat siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menjelaskan materi berdasarkan bagan yang ditampilkan.
Rasa senang	Siswa merasa pembelajaran SKI lebih menyenangkan karena materi tidak hanya berupa teks atau hafalan. Rasa senang muncul karena siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui peta konsep dan diagram.
Motivasi belajar	Siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena media digital dianggap menarik dan modern. Motivasi meningkat karena siswa merasa pembelajaran lebih variatif dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda.
Pemahaman materi	Siswa mampu menjelaskan kembali materi secara runtut karena materi tersusun dalam bagan yang sistematis. Pemahaman siswa meningkat karena hubungan antar peristiwa sejarah lebih mudah dipahami melalui diagram alur.

Hasil pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa penerapan *Graphic Organizer* digital berpengaruh pada aspek afektif siswa dalam belajar, khususnya perhatian, rasa senang, dan motivasi belajar. Siswa tidak hanya menunjukkan ketertarikan pada media pembelajaran, tetapi juga lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI yang sebelumnya cenderung membosankan dapat dibuat lebih menarik dengan penyajian materi yang visual dan terstruktur. Selain itu, peningkatan pemahaman materi yang terjadi juga memperkuat bahwa model ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi lebih sistematis. Dengan demikian, implementasi *Graphic Organizer* berbasis digital dapat dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran SKI yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Faktor Pendukung Implementasi Model *Graphic Organizer* Berbasis Digital

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital pada pembelajaran SKI. Faktor pendukung utama adalah tersedianya fasilitas pembelajaran seperti LCD proyektor, laptop, serta dukungan penggunaan gawai siswa dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas dan merancang media pembelajaran juga menjadi faktor penting yang membuat pembelajaran berjalan efektif. Guru mampu menyesuaikan media *Graphic Organizer* dengan materi SKI sehingga materi dapat dipahami secara sistematis oleh siswa. Materi SKI yang bersifat naratif dan kronologis juga mendukung penggunaan media

visual karena alur peristiwa dapat disusun dengan jelas dalam bentuk diagram. Untuk memperjelas faktor pendukung tersebut, temuan lapangan disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Faktor Pendukung Implementasi *Graphic Organizer* Digital

Faktor Pendukung	Temuan Hasil
Sarana dan prasarana	Sekolah memiliki LCD proyektor dan laptop yang dapat digunakan untuk menampilkan media pembelajaran digital dengan jelas. Ketersediaan fasilitas ini membuat pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lebih optimal dan menarik perhatian siswa.
Kompetensi dan kreativitas guru	Guru mampu merancang <i>Graphic Organizer</i> digital yang sesuai dengan materi SKI dan kebutuhan siswa. Kreativitas guru dalam menyajikan media membuat pembelajaran lebih variatif dan mendorong siswa lebih aktif dalam diskusi.
Kesesuaian materi SKI	Materi SKI yang bersifat kronologis sangat sesuai disajikan dalam bentuk bagan alur dan peta konsep. Penyajian tersebut membantu siswa memahami hubungan antar peristiwa sejarah secara runtut dan lebih mudah diingat.

Faktor pendukung tersebut memberikan kontribusi yang besar terhadap kelancaran penerapan model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital. Dukungan fasilitas sekolah memungkinkan media pembelajaran dapat digunakan tanpa hambatan besar. Selain itu, guru yang memiliki kompetensi dalam menyusun media dan mengelola pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Materi SKI yang sesuai dengan media visual juga membuat siswa lebih mudah memahami materi tanpa harus menghafal secara berlebihan. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini dapat berjalan efektif jika didukung sarana dan kemampuan guru yang memadai.

Faktor Penghambat Implementasi Model *Graphic Organizer* Berbasis Digital

Selain faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan adanya faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital. Hambatan utama yang muncul adalah keterbatasan waktu pembelajaran, karena proses diskusi dan pemahaman media visual membutuhkan waktu yang lebih panjang. Kondisi ini terjadi terutama ketika siswa belum terbiasa belajar menggunakan media digital dan membutuhkan penyesuaian. Selain itu, kendala teknis seperti gangguan jaringan internet, masalah pada perangkat digital, atau gangguan pada proyektor juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hambatan tersebut dapat menyebabkan pembelajaran tidak berjalan maksimal apabila media tidak dapat ditampilkan secara optimal. Untuk memperjelas faktor penghambat, temuan penelitian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Faktor Penghambat Implementasi *Graphic Organizer* Digital

Faktor Penghambat	Temuan Hasil
Keterbatasan waktu pembelajaran	Penggunaan <i>Graphic Organizer</i> digital membutuhkan waktu lebih lama karena siswa harus memahami isi bagan dan berdiskusi. Keterbatasan waktu membuat guru harus mengatur strategi agar semua tahapan pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik.
Kendala teknis media digital	Gangguan teknis seperti proyektor yang bermasalah atau jaringan internet yang tidak stabil dapat menghambat kelancaran pembelajaran. Ketika kendala terjadi, guru harus mencari alternatif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai meskipun media tidak berjalan optimal.

Faktor penghambat tersebut menjadi catatan penting dalam implementasi model pembelajaran berbasis digital di sekolah. Keterbatasan waktu menuntut guru untuk merancang pembelajaran secara lebih efisien agar diskusi dan presentasi tetap berjalan tanpa mengurangi inti materi. Kendala teknis juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital membutuhkan kesiapan perangkat yang memadai. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak menghilangkan efektivitas model pembelajaran karena guru tetap mampu menyesuaikan strategi pembelajaran ketika kendala muncul. Dengan demikian, keberhasilan penerapan *Graphic Organizer* digital dapat lebih maksimal apabila sekolah dan guru mampu meminimalkan berbagai hambatan teknis serta mengelola waktu pembelajaran dengan lebih terencana.

Pembahasan

Implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di MTs Khozinatul Ulum Blora menunjukkan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara visual melalui peta konsep, diagram alur, dan bagan kronologis. Kondisi ini menunjukkan bahwa media berbasis *Graphic Organizer* mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang bersifat kompleks menjadi lebih sederhana dan terstruktur. Hal tersebut sejalan dengan temuan Ani (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan metode *Graphic Organizer* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena membantu mengorganisasi informasi secara sistematis. Dengan demikian, penerapan *Graphic Organizer* berbasis digital pada pembelajaran SKI menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar.

Selain meningkatkan ketertarikan siswa, penerapan *Graphic Organizer* berbasis digital juga berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih berani mengemukakan pendapat, bertanya, dan berdiskusi dalam kelompok karena mereka memperoleh panduan materi yang jelas dari tampilan visual yang disediakan guru. Aktivitas ini menunjukkan bahwa *Graphic Organizer* bukan hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses komunikasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabilah et al. (2022) yang menyebutkan bahwa implementasi *Graphic Organizer* mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menyampaikan gagasan secara lisan melalui aktivitas presentasi dan diskusi. Dalam konteks penelitian ini, diskusi kelompok berbasis media digital membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pemahaman mereka terhadap materi SKI. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *Graphic Organizer* dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa juga berkaitan erat dengan penggunaan media visual yang menarik. Media digital yang ditampilkan melalui LCD proyektor membuat pembelajaran lebih modern dan tidak monoton, sehingga siswa merasa pembelajaran SKI lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Jihandris dan Hidayatullah (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis *Graphic Organizer* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Motivasi siswa dalam penelitian ini terlihat dari kesungguhan mengikuti pembelajaran serta ketertarikan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan visualisasi konsep juga membantu siswa lebih mudah mengingat materi karena informasi disajikan dalam bentuk ringkas dan terstruktur. Dengan

demikian, media digital berbasis *Graphic Organizer* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif sekaligus meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Graphic Organizer* berbasis digital membantu siswa memahami materi SKI secara lebih mendalam. Materi SKI yang bersifat naratif dan kronologis menjadi lebih mudah dipahami ketika disusun dalam bentuk bagan alur peristiwa. Siswa mampu menjelaskan kembali materi secara runtut karena mereka terbantu dengan struktur informasi yang jelas. Hal ini sesuai dengan penelitian Saadatuddaroini dan Rufaidah (2022) yang menjelaskan bahwa metode *Graphic Organizer* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami materi karena membantu menyusun informasi secara terorganisasi. Dalam pembelajaran SKI, pengorganisasian informasi sangat penting karena siswa harus memahami keterkaitan antar tokoh, peristiwa, dan urutan sejarah. Oleh sebab itu, *Graphic Organizer* digital memberikan kontribusi nyata dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain berdampak pada pemahaman materi, *Graphic Organizer* juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Ketika siswa memahami materi secara runtut dan terstruktur, maka kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan kembali materi menjadi lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Rachmadita (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Graphic Organizer* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena membantu siswa memahami konsep secara lebih sistematis. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa menjadi indikator bahwa model pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan aspek afektif, tetapi juga mendukung aspek kognitif. Dengan demikian, penggunaan *Graphic Organizer* digital dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Penggunaan *Graphic Organizer* berbasis digital dalam penelitian ini juga menunjukkan relevansi dengan upaya peningkatan kemampuan literasi siswa. Pembelajaran berbasis peta konsep dan bagan alur mendorong siswa untuk membaca informasi, menafsirkan isi, dan menyusun pemahaman secara mandiri. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Wirmaneli et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Graphic Organizer* berpengaruh positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa, terutama dalam memahami materi yang membutuhkan pemahaman mendalam. Dalam pembelajaran SKI, siswa dituntut untuk memahami narasi sejarah dan makna peristiwa, sehingga literasi membaca menjadi kemampuan yang penting. Dengan adanya *Graphic Organizer*, siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi mampu mengidentifikasi ide pokok dan hubungan antar informasi dalam materi SKI. Oleh karena itu, model pembelajaran ini mendukung penguatan literasi siswa dalam pembelajaran SKI.

Di sisi lain, implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital juga dapat memberikan kontribusi terhadap kemampuan siswa dalam menyusun ide secara terstruktur. Dalam pembelajaran, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga belajar menyusun kembali informasi melalui diskusi dan presentasi. Kondisi ini relevan dengan penelitian Anam et al. (2025) yang menyebutkan bahwa *Graphic Organizer* dapat membantu siswa menyusun gagasan secara sistematis dalam konteks penulisan ilmiah. Walaupun penelitian tersebut berfokus pada keterampilan menulis artikel ilmiah, prinsip yang sama juga berlaku pada pembelajaran SKI karena siswa dilatih mengorganisasi informasi sejarah secara runtut. Dengan demikian, *Graphic Organizer* digital dapat menjadi media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir terstruktur yang dibutuhkan siswa dalam memahami materi sejarah.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan, rasa senang, motivasi belajar, serta pemahaman materi. Selain itu, penerapan model ini juga membantu siswa dalam mengorganisasi informasi secara sistematis sehingga pembelajaran SKI menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, implementasi *Graphic Organizer* berbasis digital dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di madrasah.

KESIMPULAN

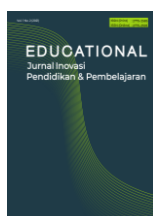
Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Model *Graphic Organizer* Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Khozinatul Ulum Blora, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Pertama, implementasi model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital mampu menciptakan proses pembelajaran SKI yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penyajian materi dalam bentuk visual digital seperti peta konsep, diagram alur, dan bagan kronologis membantu siswa memahami materi secara sistematis serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional.

Kedua, penerapan model ini terbukti meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan, serta rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Siswa lebih terlibat dalam diskusi, berani mengemukakan pendapat, dan menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dalam memahami materi pelajaran. Ketiga, implementasi model *Graphic Organizer* berbasis digital juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi SKI. Siswa mampu mengorganisasi dan menyajikan kembali materi pelajaran secara runtut dan terstruktur, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Graphic Organizer* berbasis digital efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Khozinatul Ulum Blora. Model ini layak untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S. U., Susanti, A., Asteria, P. V., & Camelia, I. A. (2025). *Graphic Organizer* as a Media to Improve Scientific Article Writing Skills for MTs. Students Fathul Huda Blitar. *Dimar: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 10-20. <https://doi.org/10.63709/dimar.v1i2.29>
- Ani, A. (2019). Penerapan Metode *Graphic Organizer* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 06 Bathin Solapan. *Jurnal Pajar*, 3(3). <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7280>
- Hasanah, M. A., Rokhman, F., & Pramono, S. E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis *Graphic Organizer* Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Ipas Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 773-787. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16121>
- Jihandris, E. E., & Hidayatullah, M. M. S. (2024). Efektivitas Penerapan Modul Ajar Berbasis *Graphic Organizer* Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya. *Jurnal Pendidikan dan*



- <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i8.80000>
- Kurniaman, O., Noviana, E., & Marwan, A. (2021). Penggunaan Media *Graphic Organizer* untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Berpikir Kritis dalam Membaca. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 79-87. <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.7117>
- Majid, R. A., Riyadi, A. R., & Kurniawan, H. (2023). Application of the *Graphic Organizer* Method in Improving Students' Reading Comprehension of Narrative Text. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 23-34. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.070103>
- Mayasari, W. (2019). Using *Graphic Organizer* To Increase Students' Writing Performance In Organizing Idea. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 342–362. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v8i2.1626>
- Nabilah, N. F., Kurniawan, E. H., & Ashyar, W. I. (2022). The Implementation of the *Graphic Organizer* Technique in Teaching Storytelling to Improve Students' Speaking Ability. *Education and Linguistics Knowledge Journal*, 4(2), 110-122. <https://doi.org/10.32503/edulink.v4i2.2952>
- Ningsih, E. I. K., Yumni, A., & Rambe, R. N. (2021). The Development Of Audiovisual Teaching Media Based On *Graphic Organizer* To Improve Students' ability In Finding The Main Idea Of A Paragraph. *JURNAL TARBIYAH*, 28(2), 65-81. <http://dx.doi.org/10.30829/tar.v28i2.1118>
- Rachmadita, A. (2019). Penerapan *Graphic Organizer* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Kompetensi Dasar Menganalisis Penataan Meja (Table Set Up) Mata Pelajaran Tata Hidang Pada Kelas Xi Jasa Boga 2 Di Smk Negeri 1 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Tata Boga*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/26099/>
- Saadatuddaroini, S., & Rufaidah, A. (2022). The Effectiveness of *Graphic Organizer* Method on Teaching Descriptive Writing at Mambaus Sholihin Junior High School. *Journal of Education and Religious Studies*, 2(01), 29-37. <https://doi.org/10.57060/jers.v2i01.60>
- Saindra, R. M., & Mutiarani, M. (2018). Using *Graphic Organizer* to improve students' speaking skill. *English language in Focus (ELIF)*, 1(1), 55-64. <https://doi.org/10.24853/elif.1.1.55-64>
- Santika, E. E., Anita, F., & Darajad, A. (2021). A systematic review of *Graphic Organizers* method in reading comprehension. *Journal of English Language Teaching and Education (JELTE)*, 2(2), 31-41.
- Sumartijah, S., Maasawet, E. T., & Boleng, D. T. (2020). Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Graphic Organizer* dan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(2), 67-72. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v2i2.5837>
- Wardani, D. K. A. (2017). Penerapan Metode *Graphic Organizer* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Opini Mahasiswa Program Studi Manajemen di Undiknas Denpasar. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 111-123. <https://journal.undiknas.ac.id/index.php/manajemen/article/view/194>
- Wirmaneli, N., Arifmiboy, A., Charles, C., & Afrinaldi, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Graphic Organizers* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VII MTsN 8 Agam. *Synergy of Islamic Knowledge: Keislaman dan Pendidikan*, 2(02), 28-36.