

Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di MIN 12 Kota Medan

Fitria Aminah*, Rustam

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*fitria0301213144@uinsu.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to analyze the creativity of Islamic Cultural History (SKI) teachers in developing learning media in MIN 12 Medan City. This study uses a qualitative method with a field study approach, involving 1 SKI teacher and 10 4th grade students as informants. The data collection techniques used were interviews, observations, and documentation, with data analysis using the Miles and Huberman models. The results of the study showed that SKI teachers used various visual and audiovisual media, such as comics, images, animated videos, and PPTs. The development of this media is based on research on student needs and ideas derived from social media, peers, and training. Teachers modify media by simplifying the display, breaking down the material into small sections, and adding interactive elements like quizzes. The effectiveness of the use of this media is evident from the increase in student participation, interest, and understanding of SKI materials, even though teachers face obstacles such as limited time and infrastructure. In conclusion, the creativity of SKI teachers at MIN 12 Medan City plays an important role in creating innovative and effective learning, which can be a reference for other educators.

Keywords: Teacher Creativity; Islamic Cultural History; Learning Media

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kreativitas guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam mengembangkan media pembelajaran di MIN 12 Kota Medan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi lapangan, yang melibatkan 1 orang guru SKI dan 10 siswa kelas 4 sebagai informan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru SKI menggunakan berbagai media visual dan audiovisual, seperti komik, gambar, video animasi, dan PPT. Pengembangan media ini didasarkan pada riset kebutuhan siswa dan ide-ide yang berasal dari media sosial, rekan sejawat, dan pelatihan. Guru memodifikasi media dengan menyederhanakan tampilan, memecah materi menjadi bagian-bagian kecil, dan menambahkan elemen interaktif seperti kuis. Efektivitas penggunaan media ini terbukti dari peningkatan partisipasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi SKI, meskipun guru menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu dan sarana prasarana. Kesimpulannya, kreativitas guru SKI di MIN 12 Kota Medan berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang dapat menjadi referensi bagi pendidik lain.

Kata Kunci: Kreativitas Guru; Sejarah Kebudayaan Islam; Media Pembelajaran

Pendahuluan

Kreativitas guru memegang peranan vital dalam proses pembelajaran. Dalam menghadapi tuntutan zaman yang semakin kompleks, seorang pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran (Mahmud et al., 2023).

Kreativitas guru bukan sekadar kemampuan tambahan, melainkan sebuah kebutuhan esensial untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Siburian et al., 2023). Guru yang kreatif mampu merangsang siswa untuk berpikir lebih mendalam dan ilmiah, bahkan memicu munculnya kreativitas dalam diri siswa itu sendiri (Rais, 2022).

Kreativitas guru merupakan bagian integral dari kompetensi pedagogi (Ardiansyah et al., 2022). Kemampuan ini sangat dibutuhkan guru untuk merancang metode dan media yang variatif agar materi pembelajaran tidak membosankan. Sejalan dengan perspektif keilmuan modern, ajaran Islam juga secara implisit mendorong manusia untuk berpikir dan menggunakan akal, sebagaimana termaktub dalam QS. Al-Baqarah (2): 219. Ayat ini menjadi pengingat bahwa mengembangkan potensi diri melalui kreativitas adalah sebuah perintah agar manusia dapat terus berkembang (Firmansyah & Ismail, 2021).

Namun, dalam praktiknya, penerapan kreativitas guru memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Materi SKI yang sering kali bersifat naratif dan historis, membutuhkan pendekatan yang kreatif agar mudah dicerna oleh siswa di tingkat dasar. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat krusial.

Beberapa studi terdahulu telah mengkaji topik ini, seperti penelitian oleh Minah & Farid (2022) di MAN I Mandailing Natal yang menyoroti pentingnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dengan mempertimbangkan konteks lokal, serta penelitian Mu'minun (2022) di MTS Miftahul Huda Mojosari Kepanjen yang menunjukkan korelasi antara kreativitas guru dan peningkatan minat belajar siswa. Meskipun demikian, kedua studi tersebut belum secara spesifik membedah bagaimana proses kreatif guru SKI dalam mengembangkan media pembelajaran secara sistematis di tingkat MI. Hal ini menciptakan sebuah kesenjangan penelitian yang menarik untuk dieksplorasi lebih dalam.

Maka, penelitian ini hadir untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Berdasarkan observasi awal dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MIN 12 Kota Medan guru telah menggunakan berbagai media seperti media visual contohnya komik dan gambar serta media audiovisual seperti video animasi dan PPT. Penggunaan media disandingkan dengan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media-media ini dikembangkan menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa, dengan harapan penyampaian materi lebih mudah diterima oleh siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif di MIN 12 Kota Medan. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada pengaruh kreativitas terhadap minat belajar atau menyoroti peran kontekstual budaya lokal, penelitian ini akan memberikan fokus lebih pada pengembangan media secara spesifik dalam konteks sejarah kebudayaan Islam di tingkat Madrasah Ibtidaiyah . Dengan memahami perbedaan ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran apa saja yang digunakan oleh guru SKI di MIN 12 Kota Medan, serta bagaimana ide-ide baru muncul dan dikembangkan oleh para guru untuk menciptakan media yang efektif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang praktik nyata kreativitas guru dalam konteks SKI, yang pada akhirnya dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi para pendidik lainnya.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi lapangan (*field research*). Penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang kompleks melalui penghimpunan data berupa narasi. Penelitian ini berlokasi di MIN 12 Kota Medan. Subjek penelitian ini adalah guru SKI dan siswa kelas 4 yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Total informan dalam penelitian ini berjumlah 11 orang, terdiri dari 1 orang guru SKI sebagai informan utama, dan 10 orang siswa kelas 4 untuk mendapatkan perspektif siswa. Objek penelitian ialah media yang dikembangkan oleh guru sejarah kebudayaan Islam dalam proses pembelajaran serta ide yang dikemukakan dalam mengembangkan media. Sumber ide adalah guru sejarah kebudayaan Islam di MIN 12 Kota Medan dan Siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah pengumpulan data maka selanjutnya adalah analisis data yaitu analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi data (mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti wawancara dengan guru, observasi kelas dan analisis dokumentasi) dan triangulasi teknik (menggabungkan wawancara mendalam dengan observasi langsung di kelas).

Hasil dan Pembahasan

1. Profil MIN 12 Kota Medan

MIN 12 Kota Medan adalah Madrasah Ibtidaiyah yang berlokasi di kecamatan Medan Tembung dan memiliki akreditasi A. Madrasah ini memiliki total 600 siswa yang didukung oleh 25 orang guru dan 3 staf tata usaha. Visi MIN 12 Kota Medan adalah untuk mewujudkan siswa yang berakhlakul karimah, cerdas, kreatif, disiplin, hafal Qur'an & berwawasan lingkungan. Visi ini didukung oleh misi-misi yang berfokus pada kualitas pembelajaran, profesionalitas guru, penanaman nilai-nilai karakter, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan visi dan misi tersebut, MIN 12 Kota Medan berupaya menciptakan ekosistem pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan akhlak dan kreativitas siswa.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan guru sejarah kebudayaan Islam MIN 12 Kota Medan

a. Jenis media pembelajaran

Berdasarkan wawancara dan observasi, guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MIN 12 Kota Medan menggunakan beragam media pembelajaran visual dan audiovisual. Guru SKI menyatakan bahwa media yang digunakan bervariasi, tergantung pada materi yang disampaikan. Media visual yang digunakan meliputi komik dan gambar, sedangkan media audiovisual yang digunakan adalah video animasi dan PPT. Pemilihan media ini dikarenakan media tersebut dianggap cocok, mudah diakses, dan mudah digunakan. Selain itu, guru merasa bahwa siswa MI lebih mudah menerima materi karena karakteristik usia mereka yang masih senang belajar sambil bermain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Serungke (2023), yang menjelaskan penggunaan mediavisual, audio dan audio visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa.

Proses pengembangan media ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Wulandari selaku Guru SKI menjelaskan bahwa ia memulai dengan melakukan riset untuk memahami kebutuhan dan karakteristik siswa. Setelah itu, ia menyesuaikan media-media seperti komik, gambar, video animasi, dan PPT dengan materi yang akan disampaikan. Untuk media komik, guru menyatakan, biasanya menyederhanakan materi sejarah

menjadi cerita bergambar yang menarik dan mudah dipahami siswa. Kemudian membuat atau mencari ilustrasi tokoh dan peristiwa yang relevan, lalu menggunakan bahasa yang sederhana agar siswa lebih mudah menangkap pesan moralnya. Komik ini saya gunakan sebagai pembuka agar siswa lebih tertarik saat belajar.

Untuk gambar ilustratif, guru menjelaskan, bahwa guru memilih gambar yang bisa memperjelas materi, seperti peta atau tempat bersejarah, kemudian diberi keterangan agar siswa bisa mengamati dan memahami konteksnya dengan lebih baik. Gambar ini digunakan untuk memicu diskusi dan latihan mengamati. Selanjutnya, terkait video animasi, guru menyatakan, membuat atau mencari video yang menggambarkan peristiwa sejarah secara visual dan naratif. Pastikan durasinya tidak terlalu panjang dan kontennya sesuai dengan materi yang diajarkan. Video ini membantu siswa memahami alur sejarah secara lebih hidup dan menyenangkan. Terakhir, guru juga menambahkan, menggunakan PowerPoint sebagai media presentasi dengan desain slide yang menarik dan interaktif. Di dalamnya guru memasukkan gambar, animasi ringan, dan kuis agar siswa aktif mengikuti pembelajaran. Guru juga menggunakan PPT untuk menyampaikan materi secara sistematis dan memudahkan siswa menangkap inti pembelajaran.

Guru juga memodifikasi media agar lebih menarik dan mudah digunakan. Modifikasi yang dilakukan antara lain menyederhanakan antarmuka, memecah materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, dan menambahkan elemen interaktif seperti kuis dan permainan. Proses ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Berkaitan dengan itu, Wahyudin (2024), menjelaskan bahwa pentingnya mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun proses pengembangan media telah dilakukan, guru juga menghadapi kendala. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu karena padatnya jadwal mengajar dan kegiatan administrasi. Selain itu, guru juga menyebutkan tantangan dalam beradaptasi dengan teknologi dan keterbatasan sarana prasarana sekolah. Untuk mengatasi hal ini, guru mempersiapkan media sebaik mungkin sebelum jam pelajaran dimulai, bahkan memasang proyektor terlebih dahulu agar tidak menyita waktu belajar yang singkat. Guru juga belajar secara mandiri dari media sosial seperti TikTok, YouTube, serta mengikuti pelatihan daring dan berdiskusi dengan rekan guru untuk mendapatkan ide-ide baru.

b. Kemudahan penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sejarah kebudayaan Islam MIN 12 Kota Medan menyatakan bahwa dalam pengembangan dan penggunaan media ini memberikan pengalaman berharga bagi guru sebagai seorang pendidik, bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan fokus siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami materi. Bahkan beberapa siswa mampu menceritakan kembali kisah Nabi Muhammad SAW dengan bahasa mereka sendiri. Penggunaan media ini memungkinkan untuk siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pengalaman ini menegaskan pentingnya inovasi dalam Pendidikan agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Dari hasil pengamatan dalam pembelajaran disaat menggunakan media, bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif di MIN 12 Kota Medan menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan pemahaman mereka. Siswa merespon dengan antusias terhadap media visual dan audiovisual yang digunakan, seperti komik, gambar, dan video animasi, yang membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dicerna. Keterlibatan emosional yang ditimbulkan oleh narasi dalam media tersebut memungkinkan siswa untuk lebih terhubung dengan konten yang diajarkan, sehingga mereka merasa lebih termotivasi

untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menceritakan kembali materi yang telah dipelajari, seperti kisah Nabi Muhammad Saw. dengan cara yang kreatif dan personal. Respon positif ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik (Habsy, 2023).

Meskipun penggunaan media seperti komik, gambar, video animasi dan ppt memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa kendala yang sering dihadapi dalam implementasinya. Guru sejarah kebudayaan Islam mengatakan salah satu kendala utama yaitu sarana prasarana dan jam pembelajaran. Dikarenakan jam pembelajaran yang cukup singkat membuat penggunaan media kurang maksimal. Misalnya, disaat penggunaan proyektor yang cukup menyita waktu dalam persiapan. Untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media tersebut, yaitu dengan berhati-hati dalam mempersiapkan media, selain itu dengan mengatur waktu dan mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan agar tidak memakan waktu proses pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan lebih maksimal.

c. Efektivitas media

Dari wawancara yang telah dilakukan guru sejarah kebudayaan Islam menyatakan efektivitas media dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta pemahaman materi yang telah disampaikan, kemudahan akses oleh siswa serta umpan balik dengan siswa. berdasarkan hasil wawancara media yang digunakan sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Media yang telah digunakan seperti komik, gambar tokoh-tokoh islam, peta perjalanan dakwah serta video animasi singkat tentang peristiwa penting dalam sejarah Islam membuat siswa lebih mudah membayangkan dan memahami isi materi. Anak-anak lebih antusias, aktif bertanya dan lebih mudah mengingat dan memahami materi yang terkadang bersifat abstrak. Penggunaan media juga memberikan kemudahan bagi guru sendiri dalam menyampaikan materi secara sistematis dan efisien (Palamalai, 2022). Dari hasil evaluasi nilai siswa menunjukkan peningkatan juga mereka lebih tertarik untuk belajar sejarah Islam lebih mendalam. Guru sejarah kebudayaan Islam mengatakan untuk menilai keberhasilan penggunaan media pembelajaran berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan beberapa indikator, diantaranya:

- 1) Peningkatan partisipasi siswa, dilihat dari ekaktifan siswa dalam bertanya, menjawab dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Pemahaman materi, diukur melalui hasil evaluasi berupa tes tertulis, tugas dan kuis yang berkaitan dengan materi yang diajarkan menggunakan media.
- 3) Minat dan antusiasme siswa, terlihat dari respon siswa saat media digunakan, apakah mereka terlihat tertarik, fokus dan juga terlibat.
- 4) Umpan balik siswa, dengan memperhatikan komentar atau pendapat siswa terhadap penggunaan media, baik secara langsung maupun melalui refleksi sederhana.

Berkaitan dengan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media yang digunakan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Syawaluddin, 2022).

d. Ide Baru Guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam Mengembangkan Media Pembelajaran

1) Sumber Ide

Berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan bahwa sumber baru untuk mengembangkan media pembelajaran dapat berasal dari berbagai aspek yang saling melengkapi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan

bahwa ada berbagai sumber ide yang didapatkan oleh guru sejarah kebudayaan Islam MIN 12 Kota Medan, pertama pengalaman langsung dalam proses mengajar memberikan wawasan lebih mendalam tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa, sehingga dengan hal ini dapat memberikan ide baru untuk mengembangkan media yang lebih relevan dan efektif. Selain itu dengan adanya interaksi anatar teman sejawat yang saling bertukar pikiran dan memberikan inspirasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran (Sumarni et al., 2021). kemudian observasi terhadap perkembangan teknologi dan tren Pendidikan modern serta ekspor dari Instagram, Tiktok serta dengan mengikuti kelas berbayar yang dilakukan via WhatsApp dan juga pelatihan secara luring maupun daring.

Dari berbagai sumber ide yang telah disebutkan diatas, guru sejarah kebudayaan Islam mengatakan Sumber ide yang paling efektif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan relevan adalah kombinasi dari pengalaman langsung di lapangan, kolaborasi dengan rekan sejawat, dan pemanfaatan teknologi serta platform media sosial. Pengalaman langsung dalam mengajar memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa, sehingga dapat menciptakan media yang lebih sesuai dengan konteks mereka (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Selain itu, kolaborasi dengan teman sejawat memungkinkan pertukaran ide dan mendapatkan perspektif baru yang dapat memperkaya proses pengembangan media (Nabila et al., 2021). Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dan platform seperti Instagram dan TikTok memberikan inspirasi kreatif yang dapat diterapkan dalam penyampaian materi. Dengan menggabungkan semua sumber ini, media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Berkaitan dengan (Safitri et al., 2023) yang menjelaskan berbagai ide baru yang dikemukakan oleh guru tidak hanya bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konten yang kompleks dan kaya akan nilai sejarah.

Dalam menemukan sumber ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran, guru sejarah kebudayaan Islam menyatakan bahwa terdapat beberapa tantangan yang cukup signifikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu, dimana kesibukan mengajar dan kegiatan administratif sering kali menyisihkan sedikit ruang untuk eksplorasi ide secara mendalam. Selain itu, keberlimpahan informasi di era digital juga menjadi tantangan tersendiri, memilih sumber yang benar-benar relevan dan kredibel membutuhkan ketelitian agar ide yang diperoleh dapat diterapkan secara efektif.

Selain itu juga mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan berbagai gagasan dari sumber yang berbeda menjadi sebuah konsep media pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Tidak kalah penting, kendala adaptasi teknologi dan keterbatasan sarana di lingkungan sekolah juga menghambat proses inovasi yang ideal. Dengan adanya tantangan tersebut dapat diatasi dengan manajemen waktu yang lebih baik, selektif dalam memilih sumber, serta kolaborasi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan solusi yang lebih menyeluruh dalam pengembangan media pembelajaran.

Dalam menyaring informasi dari media digital agar sesuai dengan nilai-nilai pendidikan Islam, guru menggunakan beberapa strategi. Guru melakukan analisis terlebih dahulu tentang umpan balik siswa terhadap media yang digunakan. Guru juga memodifikasi media yang didapat dari sumber digital agar lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Penyesuaian ini termasuk menyederhanakan antarmuka dan memecah materi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Guru menambahkan elemen-elemen interaktif seperti kuis dan permainan yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Strategi ini memungkinkan guru untuk tetap berinovasi sambil memastikan konten yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di madrasah.

2) Modifikasi media

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam memodifikasi media agar lebih menarik dan mudah digunakan, langkah pertama yang diambil adalah melakukan analisis terhadap umpan balik siswa mengenai media yang telah digunakan sebelumnya. Berdasarkan masukan tersebut, menyederhanakan tampilan antarmuka media, sehingga lebih intuitif dan mudah dinavigasi oleh siswa. Selain itu, menambahkan elemen interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan visual yang menarik, seperti gambar dan video, juga diperhatikan untuk mendukung pemahaman materi. Selain itu, dengan memastikan bahwa media tersebut dapat diakses. Dengan pendekatan ini, media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih menarik, relevan, dan mudah digunakan oleh siswa. selain itu untuk memodifikasi media yang dikembangkan seperti komik yaitu dengan menyesuaikan gambar serta teks dengan materi yang akan disampaikan pada hari itu (Kurniasih et al., 2022). Begitu juga dengan media lainnya yaitu media gambar, video animasi dan PPT yaitu dengan menyesuaikan media dengan materi yang akan disampaikan dengan tampilan dan bahasa yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa.

Guru sejarah kebudayaan Islam mengatakan modifikasi media pembelajaran dilakukan secara komprehensif berdasarkan evaluasi terhadap media sebelumnya. Perubahan signifikan meliputi penyederhanaan tampilan antarmuka agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Konten materi dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mudah dicerna, serta disajikan dalam format yang lebih interaktif, seperti penambahan elemen interaktif berupa kuis dan permainan edukatif. Selain itu, penggunaan visual yang lebih menarik. Seperti gambar dan video, juga ditingkatkan untuk mendukung pemahaman materi (Gulo et al., 2022). Dengan modifikasi-modifikasi ini, media pembelajaran yang baru diharapkan lebih menarik, relevan, dan mudah digunakan oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam proses modifikasi media yang dikembangkan oleh guru sejarah kebudayaan Islam di MIN 12 Kota Medan berupa media komik, gambar, video animasi serta ppt ada beberapa kendala yang di dapatkan yaitu keterbatasan dalam mengakses sumber daya digital. Selain itu, waktu yang terbatas ditengah padatnya kegiatan mengajar juga menjadi tantangan tersendiri. Untuk mengatasi kendala tersebut dengan belajar secara mandiri melalui konten-konten yang ada di sosial media seperti Instagram, tiktok dan youtube dan juga mengikuti pelatihan daring dan berdiskusi dengan rekan sejawat. Usaha lain yang dilakukan yaitu dengan membuat media yang sederhana namun menarik dan menyenangkan. Dengan berbagai cara ini maka media tetap bisa di modifikasi sesuai dengan kebutuhan tanpa terlalu bergantung pada teknologi canggih.

Pemanfaatan media sosial dalam memodifikasi media sejalan dengan Wulandaria et al. (2023) bahwa pada era digital saat ini, memanfaatkan teknologi sangat penting untuk memodifikasi media, memanfaatkan berbagai media sosial seperti tiktok, Instagram dan youtube dapat memberikan berbagai inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan, sejalan dengan hadis yang menjelaskan tentang tranformasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan :

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: إِذَا مَاتَ ابْنُ آدَمَ انْقَطَعَ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ: صَدَقَةٌ جَارِيَةٍ، أَوْ عِلْمٌ يُنْتَفَعُ بِهِ، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ. رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Terjemahannya:

Rasulullah Saw. bersabda: Apabila anak cucu adam telah meninggal dunia, maka seluruh amal perbuatannya terputus kecuali tiga hal, shadaqah jariyah, ilmu yang bermanfaat dan anak sholeh yang mendoakan orangtuanya. (HR. Muslim).

Hadis di atas menjelaskan bagaimana islam peduli terhadap tranformasi ilmu dan mengembangkannya (Izzan & Saehuddin, 2020). Hal ini sejalan dengan bagaimana guru memofikasi media untuk ilmu pengetahuan dan menjadikan pembelajaran lebih menyennagkan dan menarik bagi siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan faktor krusial dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Guru SKI di MIN 12 Kota Medan menunjukkan kreativitasnya dengan memanfaatkan dan memodifikasi media visual (komik dan gambar) serta audiovisual (video animasi dan PPT). Pengembangan media ini tidak hanya dilakukan secara konvensional, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang diawali dengan riset kebutuhan siswa, eksplorasi ide dari berbagai sumber (terutama media sosial), hingga modifikasi media agar lebih menarik dan relevan. Kreativitas ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi SKI yang sering dianggap abstrak. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoritis. Secara praktis, temuan ini menjadi panduan bagi guru MI lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang sederhana namun efektif, bahkan dengan keterbatasan sarana dan waktu. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian tentang kreativitas guru dalam konteks spesifik pembelajaran SKI di madrasah, menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya tentang inovasi teknologi, tetapi juga adaptasi pedagogis. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih dalam strategi guru dalam menyaring informasi dari media digital agar sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Ardiansyah, A., Sarinah, S., Susilawati, S., & Juanda, J. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 25–31.
- Cintya, C. F. W., Marini, A., & Imaningtyas, I. (2023). Pengembangan Media Audio-Visual Animasi Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Educational Technology Journal*, 3(1), 29–39.
- Firmansyah, R., & Ismail, E. (2021, Juli). Spirit of Creativity During the Pandemic Perspective of Al-Azhar and An-Nuur: Study QS. Al-Baqarah (2): 219–220. Dalam *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 4, hlm. 793–800).
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
- Habsy, B. A., Christian, J. S., & Unaisah, U. (2024). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme Serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325.
- Izzan, A., & Saehuddin. (2020). *Hadis Pendidikan: Konsep Pendidikan Berbasis Hadis*. Bandung: Humaniora.
- Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 779–784.
- Minah, M., & Farid, A. S. (2022). Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mandailing Natal. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7).
- Mu'minun, A. N. (2022). *Pengaruh Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Miftahul Huda Mojosari Kepanjen* (Tesis doktor, Universitas Islam Raden Rahmat).

- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Nursafitri, L., Kurniawati, D., Kurniasih, A., & Susanti, S. S. (2022). Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka di Kelompok Kerja Madrasah (KKM) El-Qodar 21 Lampung Timur. *Jurnal Peduli: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 18–27.
- Palamalai, S. (2022). Understanding the Stages of Creativity. *International Journal of Innovative Research in Computer Science & Technology (IJIRCST)*, 10(8), 146–151.
- Rais, S. (2022). Increasing Teacher Creativity Through Strengthening Transformational Leadership, Teamwork, and Work Engagement. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(1), 232–241.
- Safitri, M., & Taureh, P. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Serungke, M., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508.
- Siburian, A., & Tarutung, K. N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11202–11209.
- Sumarni, A., Entang, M., & Patras, Y. E. (2021). Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Motivasi Berprestasi dan Budaya Organisasi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 123–128.
- Syawaluddin, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Wahyudi, N. A. (2024). Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Proses Belajar Siswa SD. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(6), 6214–6222.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.