

Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Implementasi Pembelajaran Abad 21 Di MTS Expga Univa Medan

Priyanti ¹, Mesran ², Armanila ³

^{1,2,3} Universitas Alwashliyah

Corresponding Author: prianti2301@gmail.com

Published: September, 2026

ABSTRACT

This research is motivated by the critical importance of repositioning the teacher's role in transforming history learning—which tends to be monotonous—into an interactive experience that aligns with 21st-century demands through the integration of 4C skills (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication). The purpose of this study is to analyze the creativity of the SKI (Islamic Cultural History) teacher in designing learning tools and media, identify the implementation process of 4C skills in the classroom, and map the supporting and inhibiting factors experienced by the teacher in realizing creative and innovative learning. This study employed a descriptive qualitative approach. Data collection was carried out through in-depth interviews, observation, and documentation involving the SKI Teacher, the Headmaster, the Vice Headmaster of Curriculum, and ten students at MTs ExPGA Univa Medan in May 2026. The results of the study revealed three main findings. First, the SKI teacher's creativity in designing learning tools is highly relevant to 21st-century demands through the transformation from conventional print to digital media, utilizing Canva slides, video documentaries, animated maps, interactive PDF modules, and gamified assessments via Quizizz and Kahoot!. Second, the integration process of 4C skills in the classroom is systematically implemented and student-centered, starting from presenting historical problems (critical thinking), forming heterogeneous groups (collaboration and creativity), to presentation activities and role-playing simulations (communication). Third, this creative learning is driven by supporting factors such as the headmaster's digital facility budget policy, IT workshops organized by the vice headmaster of curriculum, and the students' high enthusiasm and learning outcomes. However, the process is still hindered by structural-technical inhibiting factors, namely the limited number of projector units at the school and narrow lesson time allocations, rooted in the institution's budgetary constraints.

Keywords: Teacher's Creativity, SKI Learning, 4C Skills, Supporting and Inhibiting Factors

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam membina identitas, spiritualitas, serta moralitas generasi muda Islam di lingkungan madrasah. SKI tidak sekadar menyajikan rekaman kronologis masa lalu atau daftar fakta sejarah belaka, melainkan berfungsi sebagai instrumen rekonstruksi peradaban yang kaya akan nilai-nilai kepemimpinan, keteladanan, serta ibrah bagi kehidupan modern. Namun, tantangan utama yang sering dihadapi dalam pembelajaran SKI adalah munculnya stigma negatif di kalangan siswa bahwa mata pelajaran ini membosankan, bersifat hafalan kaku, dan kurang relevan dengan dinamika zaman. Oleh karena itu, diperlukan reorientasi paradigma pembelajaran yang mampu mengubah stigma tersebut agar materi SKI dapat dipahami secara kritis, kontekstual, dan bermakna.

Perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21 menuntut pergeseran mendasar dari model pengajaran tradisional berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam pandangan Trilling dan Fadel (2009), peserta didik di era modern wajib

dibekali dengan keterampilan belajar dan berinovasi yang terangkum dalam kecakapan 4C, yaitu Critical Thinking (berpikir kritis), Creativity (kreativitas), Collaboration (kolaborasi), dan Communication (komunikasi). Dalam kerangka pendidikan madrasah, pengintegrasian kecakapan 4C ini bertindak sebagai jembatan untuk mempertemukan pemahaman substansi nilai keagamaan dengan kompetensi global. Hal ini sangat sejalan dengan penafsiran nilai-nilai Al-Qur'an, seperti firman Allah SWT dalam Surah Hud ayat 37 yang memerintahkan Nabi Nuh AS untuk membuat bahtera sebagai simbol perintah berinovasi dan berkreasi di bawah petunjuk wahyu.

Kreativitas pendidik merupakan faktor pemicu utama yang menentukan berhasil atau tidaknya transformasi instruksional di dalam kelas. Mulyasa (2021) mengemukakan bahwa kreativitas guru tidak hanya diukur dari kemampuan menghasilkan alat peraga baru, tetapi mencakup kecakapan dalam mengelola lingkungan belajar yang menantang, adaptif, serta menyenangkan. Pada pembelajaran SKI, kreativitas guru diuji untuk mengubah orientasi pengajaran dari sekadar menghafal tanggal atau nama tokoh menjadi ruang analisis kritis mengenai bangkit dan runtuhnya suatu peradaban. Guru dituntut mampu memanfaatkan media dan metode modern untuk menghidupkan kembali "ruh" narasi sejarah Islam.

Berdasarkan observasi awal di MTs ExPGA Univa Medan, ditemukan kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi madrasah dengan pola pengajaran yang diterapkan di kelas. Meskipun pihak lembaga telah mengupayakan modernisasi sarana prasarana, praktik pembelajaran SKI di lapangan masih didominasi oleh metode ceramah konvensional, sehingga partisipasi aktif dan daya kritis siswa belum berkembang optimal. Wawancara awal dengan guru mengungkapkan bahwa guru telah mencoba beberapa inovasi seperti penayangan video dokumenter dan storytelling, namun langkah tersebut belum terstruktur secara utuh dalam desain pembelajaran Abad 21 yang konsisten. Keterbatasan waktu persiapan dan manajemen operasional media digital menjadi tantangan teknis tersendiri bagi pendidik.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada perlunya mengeksplorasi secara mendalam bagaimana kreativitas guru dirancang, diimplementasikan, serta dipertahankan di tengah keterbatasan sarana. Penelitian terdahulu oleh Falaah (2025), Warsah (2024), serta Ausila et al. (2024) mengonfirmasi bahwa penggunaan media visual interaktif dan metode diskusi aktif sangat efektif dalam mendorong kreativitas dan nalar kritis siswa pada pelajaran sejarah. Berbeda dengan studi kuantitatif yang berfokus pada hasil akhir, penelitian ini membedah secara kualitatif proses instruksional dan dinamika yang dialami pendidik di kelas. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru SKI dalam merancang perangkat, menerapkan kecakapan 4C, serta memetakan faktor pendukung dan penghambat di MTs ExPGA Univa Medan..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif-analitis berbasis paradigma post-positivisme. Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti bertujuan untuk memahami fenomena sosial dan tindakan pedagogis secara alami, mendalam, dan holistik langsung di lapangan. Penelitian dilaksanakan di MTs ExPGA Univa Medan yang berlokasi di Jalan SM. Raja Km. 5,5 Kelurahan Harjosari I, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive mengingat madrasah ini memiliki nilai historis sebagai eks sekolah guru agama yang sedang bertransformasi menerapkan kurikulum Abad 21. Pelaksanaan penelitian berlangsung secara intensif selama tiga bulan, terhitung sejak bulan Mei hingga Juli 2026.

Subjek utama dalam penelitian ini adalah Guru Mata Pelajaran SKI di MTs ExPGA Univa Medan, yaitu H. Muas Tanjung, S.Ag., yang dipilih karena keterlibatannya langsung dalam merancang dan mengeksekusi pembelajaran inovatif di kelas. Untuk memperoleh data yang komprehensif dan seimbang, peneliti juga menetapkan informan pendukung yang terdiri dari Kepala MTs ExPGA Univa Medan, Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum, serta sepuluh orang peserta didik yang mewakili berbagai tingkatan akademis. Objek penelitian difokuskan pada kreativitas guru dalam merancang perangkat, mengintegrasikan 4C, serta faktor-faktor determinan yang mempengaruhinya. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (key instrument) yang dibantu oleh panduan wawancara, matriks observasi, dan catatan lapangan.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara multidimensi guna menjamin keutuhan informasi yang diperoleh di lapangan. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dilaksanakan secara semi-terstruktur untuk menggali persepsi, motivasi, serta langkah teknis instruksional dari guru, pimpinan madrasah, dan siswa. Observasi partisipatif pasif dilakukan di dalam kelas guna mengamati secara langsung perilaku mengajar guru, interaksi siswa, serta integrasi teknologi dalam pembelajaran SKI. Selain itu, teknik studi dokumentasi diterapkan untuk membedah perangkat administrasi guru seperti Modul Ajar/RPP, bahan ajar digital, serta foto dan arsip hasil karya proyek siswa.

Analisis data dalam penelitian ini merujuk pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang berlangsung secara siklis meliputi tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah kondensasi data (*data condensation*), di mana peneliti melakukan seleksi, penyederhanaan, dan pemfokusan data mentah dari catatan wawancara, observasi, dan dokumen ke dalam kategorisasi tema utama. Tahap kedua adalah penyajian data (*data display*), yakni menyusun data terstruktur dalam bentuk deskripsi naratif dan matriks analisis untuk melihat pola keterkaitan antarkonsep. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi (*drawing and verifying conclusions*), di mana pemaknaan awal diuji keabsahannya secara berulang hingga diperoleh kesimpulan yang kredibel dan objektif.

Untuk menjamin derajat keabsahan dan keterpercayaan (*trustworthiness*) data, peneliti menerapkan teknik uji kredibilitas melalui triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan menyilangkan informasi dari guru SKI, Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, dan peserta didik. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengomparasikan data hasil wawancara mendalam dengan fakta observasi langsung di kelas serta bukti fisik pada dokumen RPP. Terakhir, triangulasi waktu diterapkan melalui pengamatan yang dilakukan secara berkala dan berkesinambungan pada awal, pertengahan, hingga akhir semester guna memastikan bahwa kreativitas mengajar guru merupakan pola perilaku yang ajek dan konsisten.

HASIL

Temuan penelitian mengenai kreativitas Guru SKI dalam merancang perangkat dan media pembelajaran menunjukkan adanya pergeseran signifikan dari metode konvensional berbasis cetak menuju perancangan digital berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru tidak lagi mengandalkan RPP hafalan, melainkan merancang Modul Ajar interaktif yang memuat indikator analisis sejarah. Media yang dikembangkan meliputi slide presentasi visual via Canva, tayangan film dokumenter, peta digital bergerak, serta e-modul berbentuk PDF interaktif. Evaluasi pembelajaran juga dimodernisasi menggunakan platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot! Validasi dari Waka Kurikulum, dan konfirmasi siswa menguatkan bahwa perancangan media ini terbukti membuang kejenuhan dan memudahkan pemahaman materi.

Pada dimensi proses implementasi, pengintegrasian kecakapan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) di kelas terealisasi secara bertahap dan terstruktur. Pembelajaran diawali dengan orientasi masalah sejarah untuk memicu kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) siswa. Selanjutnya, guru membentuk kelompok belajar heterogen untuk mendorong kerja sama (*collaboration*) dan perancangan solusi kreatif (*creativity*) seperti pembuatan klip digital atau simulasi drama sejarah. Sesi pembelajaran diakhiri dengan presentasi kelompok dan diskusi interaktif untuk mengasah kemampuan komunikasi (*communication*). Kepala MTs ExPGA Univa mengonfirmasi bahwa sintaks pembelajaran berpusat pada siswa ini telah mengubah ruang kelas menjadi laboratorium berpikir.

Pemetaan terhadap faktor pendukung menunjukkan adanya dorongan kuat dari kebijakan manajerial dan kepemimpinan madrasah. Kepala Madrasah memberikan kebebasan akademik serta mengalokasikan anggaran khusus untuk penyediaan sarana teknologi seperti komputer laboratorium dan jaringan internet. Selain itu, Waka Kurikulum secara rutin menyelenggarakan pelatihan IT dan *sharing session* antar-guru guna meningkatkan literasi digital tenaga pendidik. Tingginya antusiasme serta respons positif dari para siswa saat berinteraksi dengan media digital menjadi faktor pendorong internal bagi guru untuk terus berinovasi dalam mengajar. Iklim kerja yang kondusif di MTs ExPGA Univa Medan berhasil memicu tumbuhnya motivasi intrinsik pendidik.

Di sisi lain, penelitian ini memetakan sejumlah faktor penghambat yang bersifat teknis-operasional dan struktural. Kendala utama terletak pada keterbatasan jumlah unit proyektor/infokus

di madrasah yang belum sebanding dengan jumlah rombongan belajar. Guru harus bergiliran atau berebut mengoperasikan LCD proyektor antar-kelas, yang sering kali menghambat kelancaran jadwal tayang media visual. Selain itu, alokasi jam pelajaran SKI yang terbatas di dalam kurikulum menjadi hambatan dalam mengeksekusi metode berbasis proyek yang membutuhkan waktu lama. Keterbatasan anggaran lembaga juga membatasi pengadaan sarana TIK secara serentak di seluruh ruang kelas.

Secara keseluruhan, hasil temuan khusus membuktikan bahwa kreativitas guru SKI di MTs ExPGA Univa Medan berhasil mentransformasi suasana belajar kelas dari pasif menjadi interaktif. Respons sepuluh siswa yang diwawancarai secara tegas menyatakan bahwa cara mengajar guru yang bervariasi dan santai membuat materi sejarah yang rumit menjadi sangat mudah dipahami. Integrasi media digital dan metode kelompok berhasil meruntuhkan persepsi bahwa SKI adalah pelajaran yang membosankan. Hambatan teknis yang ada tidak memadamkan kreativitas guru, melainkan mendorong lahirnya strategi adaptif dalam mengelola fasilitas madrasah secara efisien.

PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat dan media pembelajaran yang dilakukan oleh Guru SKI di MTs ExPGA Univa Medan selaras dengan teori kreativitas Mulyasa (2021) dan Sitepu (2019). Kreativitas instruksional tidak sekadar menghasilkan sesuatu yang baru, melainkan kecakapan menghubungkan gagasan guna memecahkan masalah belajar di kelas. Perubahan dari modul teks tunggal menjadi slide Canva, video dokumenter, dan kuis gamifikasi Quizizz membuktikan bahwa guru memiliki fleksibilitas dan orisinalitas berpikir. Langkah ini berhasil meruntuhkan stigma "hafalan" pada mata pelajaran SKI dan menggantinya dengan pemahaman visual yang kontekstual. Transformasi ini menunjukkan pentingnya literasi digital bagi guru keagamaan di era disrupsi.

Integrasi kecakapan 4C dalam proses belajar mengajar memperkuat konsep Student-Centered Learning yang digagas Trilling dan Fadel (2009) serta Nurzannah (2022). Langkah guru yang memicu kelas dengan pertanyaan rasional melatih kecakapan critical thinking siswa dalam menganalisis hukum sebab-akibat sejarah. Pembentukan kelompok heterogen dan tugas pembuatan produk digital menginduksi nilai collaboration dan creativity secara simultan. Sementara itu, aktivitas presentasi dan diskusi kelompok melatih keterampilan communication siswa. Sintaks ini membuktikan bahwa SKI dapat disajikan secara dinamis sebagai media pembentuk nalar kritis dan pemikiran inklusif siswa madrasah.

Ditinjau dari faktor pendukung, temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Taloim (2023) mengenai pentingnya dukungan lingkungan organisasi. Kepemimpinan Kepala MTs ExPGA Univa Medan yang fleksibel serta fasilitasi pelatihan oleh Waka Kurikulum memberikan "press" atau pendorong eksternal yang positif bagi kreativitas guru. Budaya kerja yang menghargai inovasi terbukti memicu peningkatan motivasi intrinsik pendidik untuk bereksperimen. Antusiasme siswa yang tinggi saat disajikan media interaktif turut menjadi penguat (positive reinforcement) bagi guru untuk menjaga keberlanjutan praktik baik pengajaran Abad 21 di madrasah (Armanila, 2022).

Mengenai faktor penghambat, keterbatasan alat proyektor dan alokasi waktu yang sempit mengonfirmasi teori Munandar (2012) mengenai kendala fisik dalam proses kreatif. Terbatasnya anggaran operasional lembaga sering kali menjadi tembok penghalang bagi optimalisasi teknologi digital di sekolah berbasis swasta atau madrasah. Namun demikian, guru SKI di MTs ExPGA Univa Medan menunjukkan kapasitas kompensatoris dengan menerapkan strategi giliran media serta penggunaan modul PDF yang didistribusikan via gawai siswa. Kendala operasional ini menegaskan bahwa kreativitas guru justru sering kali teruji dan terstimulasi saat menghadapi keterbatasan sarana.

Implikasi teoritis dan praktis dari penelitian ini mengindikasikan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran Abad 21 di madrasah sangat bergantung pada pilar kreativitas guru. Model pembelajaran sejarah yang kaku harus segera ditinggalkan dan digantikan dengan pendekatan multi-media yang humanis dan interaktif. Pihak manajemen lembaga pendidikan Islam perlu memberikan perhatian seimbang antara pengembangan sarana TIK dengan peningkatan kompetensi pedagogik guru. Dengan demikian, mata pelajaran SKI tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu masa lalu, tetapi bertindak sebagai instrumen pembentuk karakter, kreativitas, dan kecakapan hidup siswa di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas Guru SKI di MTs ExPGA Univa Medan dalam merancang perangkat dan media pembelajaran Abad 21 telah terealisasi secara sangat baik. Guru berhasil mentransformasi modul pengajaran dari pendekatan hafalan teks menjadi Modul Ajar berpusat pada siswa yang mengintegrasikan media digital seperti Canva, video dokumenter, peta animasi, e-modul PDF, serta kuis gamifikasi berbasis Quizizz dan Kahoot!. Perancangan media ini terbukti efektif meningkatkan daya tarik materi sejarah dan mempermudah pemahaman siswa di kelas.

Proses implementasi kecakapan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) di dalam kelas telah berjalan secara sistematis dan terstruktur. Guru mengawali pembelajaran dengan menyajikan masalah sejarah untuk memicu berpikir kritis, membentuk kelompok kerja heterogen untuk melatih kolaborasi dan kreativitas penugasan produk, serta mengakhiri kelas dengan presentasi dan diskusi terbuka untuk memantapkan komunikasi siswa. Sintaks instruksional ini terbukti mengubah suasana kelas menjadi interaktif, demokratis, dan berpusat pada peserta didik.

Implementasi pembelajaran kreatif ini didorong oleh faktor pendukung yang kuat, meliputi kebijakan kepemimpinan Kepala Madrasah yang suportif, program pelatihan TIK oleh Waka Kurikulum, ketersediaan laboratorium komputer, serta antusiasme yang tinggi dari peserta didik. Kebijakan manajerial yang memberikan kebebasan akademik terbukti memicu motivasi intrinsik guru untuk terus melakukan eksperimen pedagogis. Iklim sekolah yang kondusif menjadi pilar utama dalam merawat keberlanjutan inovasi mengajar di lingkungan madrasah.

Meskipun demikian, proses pengajaran kreatif ini masih berhadapan dengan faktor penghambat utama berupa keterbatasan jumlah unit proyektor/infokus dan alokasi waktu jam pelajaran yang terbatas. Kendala teknis ini berakar pada terbatasnya anggaran belanja lembaga, sehingga penyediaan fasilitas digital belum dapat dipenuhi secara merata di setiap ruang kelas. Kondisi tersebut memaksa guru untuk mengatur strategi penggunaan media secara bergiliran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas guru merupakan kunci utama dalam mentransformasi mata pelajaran SKI agar relevan dengan tuntutan era modern. Keterbatasan fasilitas fisik tidak menjadi penghalang mutlak apabila pendidik memiliki komitmen dan kreativitas tinggi dalam memanfaatkan sumber daya yang ada. Sinergi antara kepemimpinan madrasah, pengembangan kompetensi guru, dan partisipasi aktif siswa menjadi formula sukses dalam mewujudkan pembelajaran keagamaan yang unggul di Abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Armanila, A., Panjaitan, H., Irwansyah, I., & Hermawati, T. (2022). Strategi manajemen majelis ta'lim dalam mencegah eksploitasi kekerasan seksual pada anak usia dini. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 269-281.
- Ausila, A., Kusen, K., & Indrawari, I. (2024). *Peran guru dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah Riyadhus Sholihin Megang Sakti, Musi Rawas* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Falaah, N. (2025). *Integrasi teknologi dan kecakapan 4C dalam pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak yang kreatif dan inovatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurzannah, N. (2022). *Pergeseran paradigma pembelajaran: Dari TCL menuju SCL*. Medan: UNIVA Press.
- Sitepu, B. P. (2019). *Pengembangan desain pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taloim, Y. (2023). *Budaya organisasi sekolah dan efektivitas guru*. Kupang: Cendekia.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Warsah, I. (2024). Media interaktif dan nalar kritis siswa. *Jurnal Pedagogi Islam*, 11(3), 200–215.