

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN SKI BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK KREATIVITAS GURU

M Rifqi Zam Zami

Sekolah Tinggi Agama Islam Ar-Rosyid, Surabaya, Indonesia

rifqizamil@gmail.com

Durroh Nasihatul Ummah

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Hikmah, Surabaya, Indonesia

d.shihaummah@gmail.com

Mohammad Fahrudi Noer

Sekolah Tinggi Agama Islam Ar-Rosyid, Surabaya, Indonesia

noerfahrudi@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to determine the variety of technology-based SKI Learning media in improving teacher creativity and technology-based SKI learning media that are ideal to be applied in the classroom. The research method used is qualitative with Case Study Design in Class IV Minu Ngingas Sidoarjo. The result of this research is that there are four technology-based SKI learning media used in the class, namely film media, powerpoint media, video media, and interactive media. Media that is interesting and fun for learners is interactive media that gained a percentage of 63.9%. In addition, to support technology-based learning media, teachers also use digital game media as an assignment tool. There are three types of digital gaming media: word wall, quizziz and snake and ladders games. Digital gaming Media that attract and influence all learners is snake and ladders games which obtained a percentage of 41.7%. According to ski teacher interactive media is a very effective and efficient media in terms of manufacture, application, and delivery. so, overall, interactive media is one of the ideal technology-based SKI learning media that can be applied in the classroom.

Keywords: *Variety of Media, Technology, SKI, Teacher creativity.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ragam media pembelajaran SKI berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas guru dan media pembelajaran SKI berbasis teknologi yang ideal untuk diterapkan di dalam kelas. Metode

penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus pada kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo. Hasil penelitian ini bahwasannya terdapat empat media pembelajaran SKI berbasis teknologi yang digunakan dikelas yaitu media film, media powerpoint, media video, dan media interaktif. Media yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik adalah media interaktif yang memperoleh prosentase sebesar 63,9%. Disamping itu, untuk menunjang media pembelajaran berbasis teknologi, guru juga menggunakan media game digital sebagai alat penugasan. Terdapat tiga macam media game digital yaitu word wall, quizziz dan snake and ladders games. Media game digital yang menarik dan mempengaruhi semangat peserta didik adalah game snake and ladders games yang memperoleh prosentase sebesar 41,7%. Menurut guru SKI media interaktif merupakan media yang sangat efektif dan efisien dalam segi pembuatan, penerapan, dan penyampaianya. jadi, secara keseluruhan media interaktif adalah salah satu ragam media pembelajaran SKI berbasis teknologi yang ideal dan dapat diterapkan di dalam kelas.

Kata Kunci: *Ragam Media, Teknologi, SKI, Kreativitas Guru.*

Pendahuluan

Teknologi saat ini merupakan alasan utama dalam perubahan berbagai aspek dalam kehidupan. Perkembangan teknologi sudah menuju arah dimana segala sendi kehidupan berhubungan langsung dengan teknologi. Sebelumnya manusia telah melewati era digital 4.0. era digital 4.0 merupakan masa lahirnya teknologi dengan jaringan internet sehingga berdampak pada pesatnya informasi dan komunikasi yang berpengaruh besar bagi kehidupan manusia mulai dari bidang Pendidikan, Kesehatan, ekonomi, serta pemerintahan¹. Sejak tahun 2021, era digital telah berkembang menjadi dari 4.0 menjadi 5.0. era digital 5.0 adalah sebuah kolaborasi antara teknologi yang semakin canggih dengan manusia sebagai alat kontrol dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah social pada ruang lingkup dunia maya dan nyata². Oleh sebab itu, manusia pada era saat ini sudah dituntun dan sedikit demi sedikit diarahkan untuk beralih menjalani kehidupan secara modern dengan memanfaatkan teknologi.

Indonesia sendiri telah menunjukkan upaya dalam meningkatkan kualitas dan memanfaatkan teknologi dalam berbagai kegiatan mulai dari lingkup Pendidikan maupun sosial. Hal tersebut dibuktikan dengan negara Indonesia naik peringkat hingga 39 level dari sebelumnya dan saat ini menempati urutan ketiga dari 102 negara pengguna

¹ Dede Salim Nahdi and Ujiati Cahyaningsih, "Keterampilan Guru SD Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," vol. 2, 2019, 57–63.

² A M Wibowo, Achmad Rifai, and Titi Prihatin, "Model Peningkatan Sumber Daya Pendidik Pada Madrasah Ibtidaiyah Inklusi Menghadapi Era Society 5.0 Dan Revolusi," 2019, 910–16.

coursera dalam *global skill report 2022*. Menteri Komunikasi dan Informasi menyatakan *Coursera* merupakan sebuah platform edukasi digital dengan berbasis teknologi atau *Massive Open Online Cours (MOOC)* terbesar di dunia yang menyediakan layanan pembelajaran secara daring dengan topik bidang bisnis, bidang teknologi digital, dan bidang data science. Atas pencapaian tersebut, kominfo berkomitmen untuk terus mendorong SDM dalam bidang teknologi dan digital di level kecakapan tingkat dasar, menengah, dan tingkat lanjut³. Peningkatan tersebut dapat dimaknai bahwa manusia telah memanfaatkan era digital 5.0 ini dengan baik. Peningkatan tersebut harus dipertahankan dalam dunia Pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran saat ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sudah menjadi suatu tuntutan dan kebutuhan di era globalisasi⁴. Guru merupakan salah satu elemen dalam proses pembelajaran yang pertama kali dapat mengenalkan pemanfaatan teknologi untuk belajar kepada para peserta didiknya. Salah satu kompetensi yang dimiliki oleh guru adalah *transfer of knowledge* dan *agent of change*. Dengan kompetensi yang melekat pada diri guru tersebut, guru dituntut selalu tanggap terhadap keadaan yang aktual dan ter-update serta guru juga harus bisa menguasai media dan aplikasi yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan belajar⁵. Penjelasan tersebut menegaskan bahwa, era saat ini adalah era yang mengharuskan guru untuk kreatif. Menurut⁶ selama guru dapat meningkatkan kreativitas mengajarnya dengan memanfaatkan teknologi dari berbagai macam platform sebagai instrument Pendidikan, maka guru tidak akan ketinggalan zaman dengan peserta didiknya.

³ Menteri Komunikasi dan Informasi, "Indonesia Peringkat 3 Global Skills Report 2022," *Siaran Pers No. 266HM/KOMINFO/06/2022*, 2022.

⁴ Ahmad Syamsyu Rijal, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru," *Jurnal Ideas Publishing* 6, no. 1 (2020): 81–96.

⁵ Ahmad Zabidi, "KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD SEKECAMATAN BAWEN KABUPATEN SEMARANG Tanggungjawab Yang Sangat Besar . Salah Satu Peran Seorang Gurudengan Kompetensi Ilmu Untuk Anak Didik Yang Diajar . Keadaan Tersebut D" 3, no. 2 (2019): 128–44.

⁶ Heri Hidayat et al., "Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital" 10, no. 2 (2021): 97–103.

Rendahnya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran berakibat pada kualitas peserta didik.⁷ Media pembelajaran adalah segala sesuatu guna untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, menumbuhkan minat serta motivasi pada proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran⁸. Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran merupakan sebuah kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Guru dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat lebih menarik dan materi mudah diterima oleh peserta didik. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis teknologi adalah guru dapat mengupload media tersebut di berbagai platform digital sehingga peserta didik mudah mempelajarinya kembali dimana saja dan kapan saja, mampu menggabungkan berbagai materi dalam bentuk suara, gambar, maupun animasi, tampilan yang dapat diedit sesuai kebutuhan peserta didik, serta menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik⁹. Salah satu media yang berbasis teknologi adalah media interaktif. Media interaktif adalah media yang berisi materi yang disajikan dengan teks, audio, visual, film dengan tujuan agar memudahkan proses penyampaian guru dan penerimaan informasi kepada peserta didik¹⁰.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat di terapkan pada segala bidang keilmuan. Namun dalam penelitian ini akan focus pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam merupakan salah satu rumpun ilmu agama yang memuat sejarah berkembangnya kehidupan umat islam dari waktu ke waktu dan meneladani sikap-sikap para nabi dan rosul saat memperjuangkan agama islam diseluruh penjuru dunia¹¹. Tujuan mata pelajaran sejarah kebudayaan islam adalah untuk meneladani sifat tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam perjuangan agama islam, melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memahami secara fakta sejarah yang dilandaskan pada pendekatan ilmiah, menumbuhkan apresiasi peserta didik

⁷ Muhammad Rifqi Zamzami, Subaidah Subaidah, and siti lailiyah, "Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di MI Nurul Huda Sidoarjo," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 1 (March 31, 2023), <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/4655>.

⁸ Khairina Marini and Beta Rapita Silalahi, "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01, no. 2 (2022): 159–67.

⁹ Arindra Evandian Bhagaskara and Dkk, "Jurnal Bidang Pendidikan Dasar" 5, no. 2 (2021): 104–19.

¹⁰ Pitri Lestari and Dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KIBUDI BOOKS PADA BIDANG SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM" 5, no. 1 (2022): 19–32.

¹¹ Fina Mutim Manidhom and Zuli Dwi Rahmawati, "IMPLEMENTASI STORYTELLING PADA PEMBELAJARAN DARING" (2021).

terhadap peninggalan sejarah peradaban agama islam¹². Problematika pembelajaran Sejarah kebudayaan islam di madrasah ibtidaiyah adalah salah satu pelajaran yang cukup sulit untuk disajikan kepada peserta didik. Dikarenakan mempelajari sesuatu yang telah terjadi tetapi peristiwa tersebut tidak dialami langsung oleh peserta didik sehingga membutuhkan daya ingat yang tinggi. Oleh karena itu penggunaan media akan sangat membantu dalam penyajian materi sejarah kebudayaan islam.

Penelitian Andi, Amir, dan Harnida (2020) bahwasannya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran masih belum terlihat secara maksimal. Hal tersebut tampak saat guru hanya memilih media berbasis teknologi berdasarkan kemudahan dalam penggunaan media dan kesesuaian materi. Dalam penelitian Ahmad Zabidi (2019) terdapat 2 faktor yang menyebabkan guru tidak dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, yakni tidak tersedia fasilitas yang memadai dan kurangnya daya kompetitif setiap guru sehingga daya saing yang perlu ditumbuhkan. Penelitian Amaliyatul dan Ahmad (2021) salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media game edukasi quiziz di mata pelajaran SKI. Terbukti bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah guru menggunakan media quiziz. Begitu juga dengan penelitian Teguh, dkk (2022) bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran SKI dalam proses pembelajaran dapat menyenangkan dan sesuai dengan apa yang diinginkan peserta didik. Penelitian Siti dan Mar'tus (2021) bahwasannya penggunaan media audio visual pada mata pelajaran SKI kelas IV dapat meningkatkan respon, perhatian, rasa senang, semangat dalam kegiatan, serta dapat mentaati aturan. Dari beberapa studi penelitian terdahulu tersebut belum ada yang membahas ragam media pembelajaran berbasis teknologi dan peningkatan kreativitas guru pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru di Minu Ngingas Sidoarjo, bahwasannya terdapat salah satu guru yang telah menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dari mulai media pembelajaran sampai pada penugasan. Pembelajaran tersebut terdapat di kelas IV dengan mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Hasil

¹² Hani Nurhayanti and Dkk, "HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) PADA KELAS IV MI HIDAYATUL MUTA ' ALIMIN KOTA," *Jurnal Tahsinia (Karya Umum Dan Ilmiah)*, 2022, 108–16.

wawancara dengan guru kelas IV mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, pembelajaran sejarah kebudayaan islam ini sulit jika hanya diterapkan dengan metode ceramah. Karena metode tersebut jika diterapkan di materi sejarah kebudayaan islam akan sangat membuat kondisi kelas menjadi membosankan dan tidak menarik sehingga materi sulit untuk dipahami oleh peserta didik¹³. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan kreativitas dengan mengkolaborasikan metode ceramah dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut juga didasari oleh perkembangan *era society 5.0* yang perlu mengkolaborasikan kemampuan manusia dalam pengembangan ilmu teknologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian kualitatif dengan desain studi kasus. Lokasi penelitian berada di MINU Ngingas Waru Sidoarjo. Subjek dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan kreativitas guru mata pelajaran SKI dengan studi kasus di kelas IV. Pengumpulan data penelitian ini didapatkan dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali dan menganalisis informasi dari sekolah tentang penerapan ragam media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran SKI. Observasi digunakan untuk mengamati kreativitas guru dalam menyampaikan materi SKI pada proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk data yang terkait gambaran umum sekolah meliputi perangkat pembelajaran dan kurikulum Pendidikan.

Validitas dalam penelitian ini menggunakan Teknik triangulasi data. Triangulasi adalah pengujian dengan melalui pengecekan data dari berbagai sumber, cara, dan waktu¹⁴. Triangulasi sumber dalam penelitian ini adalah kepala sekolah MINU Ngingas dan guru mata pelajaran SKI. Triangulasi cara dalam penelitian ini adalah hasil data yang didapatkan dengan cara wawancara, observasi, dan dokumen. Triangulasi waktu dalam penelitian ini dilakukan selama dua bulan agar penelitian lebih kredibel. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yakni ada saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Apabila hasil analisis data yang didapatkan dari instrument

¹³ Lailatul Maghfiroh, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo," 2023.

¹⁴ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021).

pengumpulan data dirasa belum memuaskan, maka peneliti akan melakukan tahapan sampai data dirasa sudah valid dan kredibel.

Pembahasan

1. Ragam Media Pembelajaran SKI Berbasis Teknologi Di Kelas IV MINU Ngingas Sidoarjo

Hasil analisis ragam media pembelajaran SKI berbasis teknologi dengan desain studi kasus di kelas IV MINU Ngingas menunjukkan bahwasannya guru mata pelajaran SKI telah mengembangkan teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut dirancang guru pada setiap materi pembelajaran mulai dari semester satu hingga semester dua. Kurikulum Pendidikan yang digunakan di MINU Ngingas masih menggunakan kurikulum 2013 sehingga bahan ajar SKI masih menggunakan buku yang diterbitkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia revisi 2019. Berikut ini adalah materi pokok SKI kelas IV di MINU Ngingas Sidoarjo:

Tabel 1. Materi Pokok SKI Kelas IV

Semester	Bab	Judul	Materi
1	I	Ketabahan Nabi Muhammad Saw Dan Para Sahabat Dalam Berdakwah	Masa awal dakwah nabi muhammad saw dan para sahabat
			Ketabahan nabi Muhammad saw dalam berdakwah
			Ketabahan para sahabat dalam berdakwah
	II	Kepribadian Nabi Muhammad Saw	Nabi Muhammad saw sebagai rahmat bagi seluruh alam
			Sifat-sifat mulia nabi Muhammad saw dan sahabat Ketika berdakwah
			Ciri-ciri kepribadian nabi Muhammad saw
	III	Hijrah Para Sahabat Nabi Muhammad Saw Ke Habasyah	Sebab para abi Muhammad saw hijrah ke habasyah
			Persitiwa hijarh ke habasyah
			Kesabaran para sahabat nabi Muhammad saw pada peristiwa hijrah ke habasyah
2	IV	Hijrah Nabi Muhammad Saw Ke Thaif	Sebab-sebab nabi Muhammad saw hijrah ke thaif

			Peristiwa nabi Muhammad saw hijrah ke thaif
			Ketabahan nabi Muhammad saw hijrah ke thaif
	V	Isra Mi'raj Nabi Muhammad Saw	Latar belakang peristiwa isra mi'raj
			Peristiwa isra mi'raj
			Tanggapan masyarakat Makkah terhadap peristiwa isra mi'raj
	VI	Masyarakat Yasrib Sebelum Hijrah Nabi Muhammad Saw	Kepercayaan masyarakat yasrib sebelum hijrah nabi Muhammad saw
			Kondisi sosial masyarakat yasrib sebelum hijrah nabi Muhammad saw
			Kondisi ekonomi masyarakat yasrib sebelum hijrah nabi Muhammad saw
	VII	Hijrah Nabi Muhammad Saw Ke Yasrib	Sebab-sebab hijrah nabi Muhammad saw ke yasrib
			Peristiwa hijrah nabi Muhammad saw ke yasrib
			Hikmah peristiwa hijrah nabi Muhammad saw ke yasrib

Dari table materi pokok diatas bahwasannya terdapat tujuh bab yang telah dipaparkan. Semester satu terdapat tiga bab, sedangkan semester dua terdapat empat bab yang setiap babnya mengerucut pada tiga materi pokok.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, guru mata pelajaran SKI di kelas IV memilih media pembelajaran berbasis teknologi mana yang cocok dan mudah untuk dikreasikan menjadi media pembelajaran yang menarik tanpa menghilangkan tujuan utama dalam pembelajaran. Berikut ini adalah ragam media pembelajaran SKI berbasis teknologi yang digunakan oleh guru SKI di kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo:

a. Media film

Media film merupakan media yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media film adalah media yang menggabungkan keindahan, gambar yang bergerak, dan efek suara yang mengesankan. media film di kelas IV MINU Ngingas digunakan guru SKI untuk memperlihatkan peristiwa-peristiwa hijrah nabi dalam menyebarkan agama islam sehingga dapat mempersingkat waktu dalam menjelaskan materi SKI. Guru memilih media ini pada platform digital

dengan durasi yang tidak terlalu lama agar peserta didik tidak mudah bosan. Namun apabila guru menemukan film dengan durasi yang lama, guru akan memilah atau memotong bagian film yang dirasa tidak sesuai dengan materi pokok yang sedang dipelajari pada pertemuan di hari tersebut.

b. Media powerpoint

Media powerpoint adalah sebuah aplikasi bawaan dari computer maupun laptop. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media ini digunakan oleh guru SKI untuk menjelaskan sebuah materi yang telah diringkas menjadi poin-poin yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik tidak perlu membaca terlalu lama di buku bahan ajar, namun hanya melihat dan memahami poin-poin yang terdapat pada media powerpoint. Disamping guru menggunakan template bawaan dari laptop, guru juga memanfaatkan aplikasi *canva* agar template menjadi lebih menarik.

c. Media video

Media video merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media video dalam proses pembelajaran SKI di Minu Ngingas Sidoarjo dirancang oleh guru mata pelajaran SKI dengan menggabungkan gambar bergerak, efek suara dan lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media video ini disamping dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi, media ini juga dapat meningkatkan semangat sehingga peserta didik aktif dalam merespon segala pertanyaan dari guru. Untuk membuat media video ini, guru memanfaatkan platform digital yang mudah untuk diakses dan digunakan berupa aplikasi *capcut*, *filmora*, *inshot*, dan *kinemaster*.

d. Media interaktif

Media interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa unsur media yang berupa film, gambar, materi, lagu, dan penugasan. Bisa disebut media interaktif adalah media paling lengkap dalam pengaplikasiannya sehingga ada yang menyebutnya dengan multimedia interaktif. Media ini menyajikan materi dengan runtut mulai dari pembahasan materi yang digabungkan dengan film dan lagu hingga pada saat penugasan yang dirancang seperti sebuah game. Tidak dapat dipungkiri antusias peserta didik sangat tinggi dari awal pembelajaran hingga

akhir pembelajaran Ketika guru menerapkan media interaktif ini. Dalam pembuatan media ini, guru memanfaatkan platform yang mudah diakses untuk mencari sumber dan membantu pengeditan seperti aplikasi *youtube*, *canva*, dan *powerpoint*. Media ini dirancang oleh guru agar dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi dari awal hingga pada saat penugasan. Dalam pemberian tugas, guru juga mengembangkan kreativitasnya dengan mengajak peserta didik dalam memanfaatkan platform digital sebagai alat belajar. Berikut ini adalah platform digital yang digunakan untuk penugasan yang di desain seperti sebuah game di kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo:

1) Word wall

Word wall merupakan salah satu platform digital yang dapat digunakan sebagai perancang kuis atau game dalam media pembelajaran berbasis teknologi. Disamping soal- soal yang terdapat di buku bahan ajar, guru juga memanfaatkan aplikasi untuk membuat kuis seperti menjodohkan, memasangkan, acak kata, pengelompokkan, dan lainnya. Tujuannya adalah agar peserta didik merasa senang dan guru dapat melihat perkembangan kemampuan berpikir peserta didik setelah mempelajari materi pembelajaran.

2) Quizziz

Quizziz adalah platform digital yang dapat diakses dari web maupun aplikasi. Guru maupun peserta didik dapat mendaftarkan melalui email maupun nomor id dalam platform digital ini untuk membuat maupun mengerjakan kuis interaktif. Quizziz ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Kelebihan platform ini adalah adanya durasi dalam pengerjaan setiap kuis interaktif tersebut sehingga peserta didik dituntut untuk disiplin dan tidak menoleh ataupun bertanya kepada temannya. Dengan penugasan yang berdurasi ini, maka pembelajaran lebih kondusif.

3) Snake and ladders games

Snake and ladders games adalah salah satu game yang dimodifikasi dari permainan ular tangga. Permainan ini disusun oleh guru SKI di kelas IV MINU Ngingas Sidoarjo dengan memberikan kuis disetiap nomornya. Kuis dalam permainan ini disajikan dengan kuis mendatar dan menurun dengan jawaban yang ditulis di papan tulis. Permainan ini dimainkan di laptop guru dengan

berbantuan LCD proyektor agar para peserta didik dapat melihat keseluruhan permainan. Permainan ini dapat diterapkan secara individual maupun secara kelompok. Dapat terlihat pada saat penerapan permainan ini, peserta didik lebih aktif dan semangat.

2. Penerapan Ragam Media Pembelajaran SKI Berbasis Teknologi Di Kelas IV MINU Ngingas Sidoarjo

Ragam media pembelajaran SKI berbasis teknologi diterapkan pada setiap materi pembelajaran di kelas IV MINU Ngingas Sidoarjo. guru telah menerapkan media berbasis teknologi tersebut di mulai pada tahun 2021. Alasan guru membuat media teknologi tersebut dilatar belakangi oleh kurangnya kreativitas guru-guru dalam menyampaikan materi yang masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak antusias dalam menerima materi pembelajaran dan berimbas pada prestasi belajar. Sedangkan tujuan pembelajaran harus tercapai sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator yang telah dirancang sebelumnya. Salah satu yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran adalah mengubah metode dan membutuhkan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah dalam menerima materi.

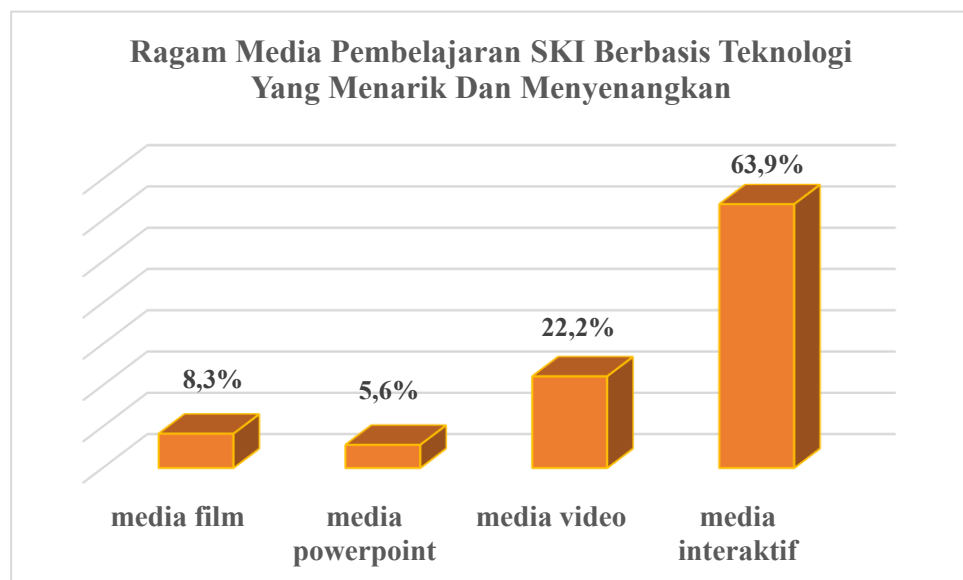
Guru merancang media tersebut pada saat ada waktu luang ataupun pada saat liburan sekolah. Dengan diterapkannya media berbasis teknologi di kelas IV MINU Ngingas Sidoarjo, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, suasana belajar menjadi kondusif, dan peserta didik lebih aktif dalam merespon segala sesuatu dari guru. Penerapan media ini di kelas IV tidak membutuhkan waktu yang lama dikarenakan peserta didik tidak melakukan kegiatan membaca di buku bahan ajar namun diganti dengan membaca materi di media pembelajaran yang telah diringkas menjadi beberapa poin dengan divisualisasikan dengan gambar sehingga peserta didik mudah dalam mengingat runtutan peristiwa di setiap materi pembelajaran.

Sebelum membuat media berbasis teknologi ini, guru harus membaca setiap materi dan meringkasnya dengan memilih poin-poin yang terpenting dalam materi tersebut. Setelah meringkas materi pembelajaran, kemudian Guru juga berkreaitivitas dalam pemilihan media pembelajaran lainnya yang akan digabungkan dengan materi pembelajaran agar peserta didik mudah untuk mengingat. guru memilih media pembelajaran lain dari google untuk mencari gambar-gambar yang menarik, dan aplikasi

youtube untuk mencari lagu dan film sesuai dengan materi pembelajaran. Bahkan guru kelas IV merancang lirik lagu sendiri dengan mengunduh aransemen music dari google maupun youtube karena tidak dapat menemukan lagu yang cocok untuk beberapa materi. Setelah Langkah tersebut sudah selesai, terakhir guru memilih media berbasis teknologi mana yang cocok dan mudah untuk dimodifikasi agar menjadi media yang menarik dan menyenangkan dengan menggabungkan gambar bergerak, animasi, film, lagu, maupun suara rekaman.

3. Ragam Media Pembelajaran SKI Berbasis Teknologi yang Ideal Di Kelas IV MINU Ngingas Sidoarjo

Berdasarkan hasil wawancara dengan 36 peserta didik kelas IV Minu Ngingas Waru Sidoarjo yang berkaitan dengan ragam media pembelajaran ski berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan. Berikut ini hasil prosentase yang didapatkan dari wawancara dengan peserta didik berkaitan dengan ragam media pembelajaran ski berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan, yaitu sebagai berikut:

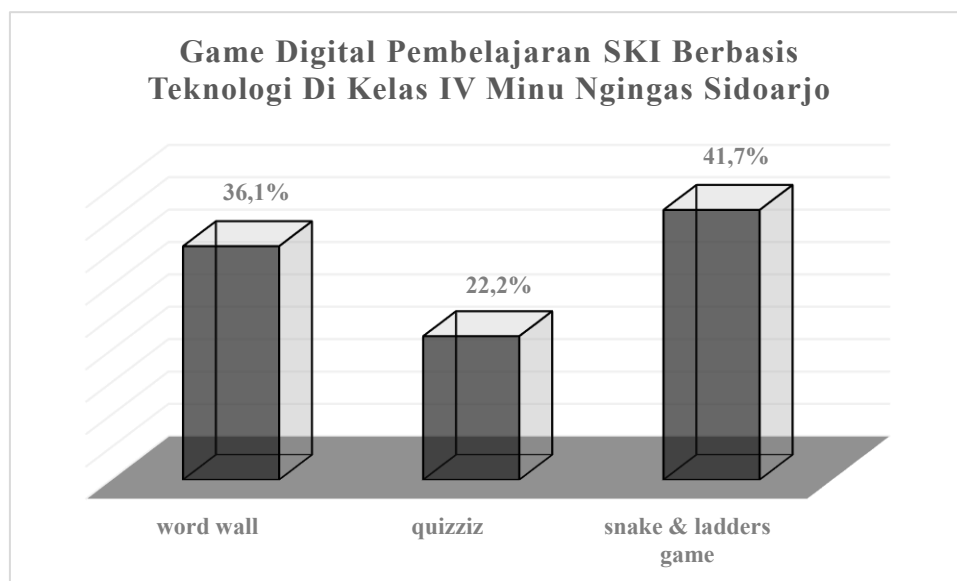


Gambar 1. Ragam Media Pembelajaran SKI Berbasis Teknologi Yang Menarik Dan Menyenangkan

Dari hasil gambar tersebut dapat diketahui bahwasannya peserta didik yang memilih media powerpoint memperoleh prosentase paling rendah sebesar 5,6%. Media film memperoleh prosentase sebesar 8,3%. Media video memperoleh prosentase sebesar

22,2%. Selanjutnya media interaktif memperoleh prosentase yang paling tinggi yaitu 63,9%. Kesimpulan dari hasil prosentase ragam media pembelajaran ski berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan menurut peserta didik yaitu media interaktif. Peserta didik banyak yang memilih media interaktif sebagai media yang menarik dan menyenangkan disebabkan karena media interaktif ini berisi bermacam-macam konten mulai dari lagu, film, materi, dan penugasan.

Disamping melakukan wawancara yang berkaitan dengan ragam media pembelajaran ski berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik berkaitan dengan game digital yang menarik dan mempengaruhi semangat peserta didik pada saat pemberian penugasan. Berikut ini hasil prosentase yang didapatkan dari wawancara dengan peserta didik berkaitan dengan game digital yang menarik dan mempengaruhi semangat peserta didik pada saat pemberian penugasan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Game Digital Pembelajaran SKI Berbasis Teknologi Di Kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo

Dari hasil gambar tersebut dapat diketahui bahwasannya peserta didik yang memilih game digital quizziz memperoleh prosentase yang terendah yaitu 22,2%. Kemudian game digital word wall memperoleh prosentase sebesar 36,1%. Game digital snake and ladders game memperoleh prosentase yang paling tinggi yaitu sebesar 41,7%. Kesimpulan dari hasil prosentase game digital pembelajaran ski berbasis teknologi di kelas IV minu

ninggas sidoarjo yang menarik dan mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengerjakan tugas adalah game digital snake and ladders games. Menurut peserta didik game snake and ladders games merupakan game yang menyenangkan dikarenakan peserta didik dapat belajar sambil bermain ular tangga dan menjawab kuis-kuis maupun pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran disetiap nomor yang terdapat di game tersebut.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam juga menjelaskan bahwasannya media interaktif sangat efektif dan efisien baik dari segi pembuatan, penerapan maupun penyampainnya. Dalam pembuatannya media interaktif ini mudah untuk dikreasikan dikarenakan tidak perlu menjalankan aplikasi-aplikasi lain cukup dengan mengkreasiannya pada aplikasi powerpoint. Tidak perlu belajar maupun mengenal aplikasi dengan waktu yang lama dikarenakan para guru juga sudah mengenal aplikasi powerpoint. Penerapan media interaktif ini tidak memerlukan waktu yang lama dikarenakan tidak perlu membuka aplikasi-aplikasi lain. Dengan satu aplikasi saja dan memuat beberapa konten yang lengkap dapat sangat efektif dan efisien dalam segi waktu pembelajaran. Untuk penyampainnya media interaktif ini, guru dapat menjelaskan setiap materi secara runtut dari awal pemberian materi hingga akhir pemberian penugasan. Hal tersebut dikarenakan konten-konten yang termuat didalamnya berisi materi, media, hingga penugasan.

Media pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam jenisnya. Guru dapat memilih media berbasis teknologi mana yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam langkah inilah kreativitas guru terlihat. Apakah dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran saja ataupun dapat berkreativitas dalam mengembangkan media tersebut menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik, namun juga menjadi media yang menarik dan menyenangkan untuk disajikan. Menurut ¹⁵ Terdapat empat indikator kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu antara lain:

- a. Keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*)

Orang yang kreatif adalah orang yang memiliki cara berpikir baru dan mudah meninggalkan cara berpikir lama. Keluwesan berpikir ini merupakan

¹⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (PT Rineka Cipta, 2009).

kemampuan untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi dan mampu dalam menggunakan bermacam-macam pendekatan.

b. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)

Indicator ini adalah salah satu kemampuan yang menjadi dasar kreativitas guru yaitu kemampuan berpikir secara cepat sehingga menghasilkan banyak ide.

c. Originalitas (*originally*)

Originalitas merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan secara asli. Yang memiliki makna bahwa karya tersebut bukan karya dari orang lain ataupun menjiplak dari orang lain.

d. Elaborasi (*elaboration*)

Elaborasi merupakan kemampuan dalam mengembangkan ide-ide dengan memerinci maupun menambahkan sebuah materi atau objek agar media pembelajaran menjadi menarik¹⁶.

Dari hasil analisis penelitian yang diperkuat dengan penjelasan indicator tersebut membuktikan bahwasannya guru SKI kelas IV di MINU Ngingas Sidoarjo telah memenuhi beberapa Indicator kreativitas guru sehingga dapat dikatakan guru tersebut adalah guru yang kreatif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran sesuai dengan tuntutan era saat ini. Pentingnya kemampuan guru saat ini agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran supaya lebih aktif dirasa sangat penting terutama pada mata pelajaran SKI¹⁷.

Idealnya pembelajaran merupakan sebuah proses aktif dikarenakan adanya interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan peserta didik memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses penyampaian materi¹⁸. Salah satu penyebab peserta didik kurang memiliki keaktifan dan ketertarikan dalam proses pembelajaran SKI, dikarenakan cara mengajar guru dengan metode ceramah tanpa ada visualisasi seperti media pembelajaran mengakibatkan peserta didik cepat bosan sehingga sulit untuk

¹⁶ Endah Febriyanti, "KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING," 2021.

¹⁷ Riswadi, "KOMPETENSI PROFESIONAL GURU RUMPUN MATA PELAJARAN PAI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) II MODEL SAMARINDA," *Jurnal Syamil (Pendidikan Agama Islam)* 8 (2020).

¹⁸ Amaliyatul Ulya and Ahmad Arifi, "Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Edulab (Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan)* 6, no. 1 (2021): 81-94.

mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹ Berkembangnya era digital 5.0 menyiapkan manusia agar dapat memnfaatkan berbagai macam teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan adalah menggabungkan teknologi sebagai media pembelajaran SKI²⁰. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik serta proses pembelajaran akan lebih kondusif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan minat, semangat, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik²¹. Hal tersebut sesuai dengan pendapat²² bahwasannya fungsi dari media pembelajaran adalah untuk memperjelas materi, menggambarkan fakta agar dengan mudah dipahami oleh peserta didik, dan untuk menarik perhatian peserta didik.

Kesimpulan

Terdapat empat ragam media pembelajaran SKI berbasis teknologi yang digunakan oleh guru SKI di kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo yaitu media film, media powerpoint, media video, dan media interaktif. Media pembelajaran SKI berbasis teknologi yang ideal sehingga dianggap peserta didik menarik dan menyenangkan di kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo yaitu media interaktif yang memperoleh prosentase sebesar 63,9%. Disisi lain, guru juga menggunakan game digital untuk menunjang penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang meliputi game word wall, quizziz, dan snake and ladders games. Games digital yang menarik dan mempengaruhi semangat peserta didik adalah pada game snake and ladders games yang memperoleh prosentase sebesar 41,7%. Disamping itu guru SKI juga menjelaskan bahwa media interaktif merupakan media yang sangat efektif dan efisien mulai dari pembuatannya, penerapannya, dan penyampainnya.

¹⁹ Muhammad Rifqi Zamzami, "PAULO FREIRE'S VIEW ON FREEDOM TO LEARN POLICY" 5 (2023), <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2260>.

²⁰ Teguh Arie Prasetya and Dkk, "Pemanfaatan Video Animasi WOL (Way of Life) Sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa Di Kelas 4 SD / MI," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 16353–59.

²¹ Siti Rohmah and Mar'atus Syifa, "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Al-Fikri (Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 4, no. 2 (2021): 127–41.

²² Siti Jubaedah and Abdur Rahim, "Pemanfaatan Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis," *Jurnal Metta (Penelitian Multidisiplin Ilmu)* 1, no. 2 (2022): 73–82.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Bhagaskara, Arindra Evandian, and Dkk. "Jurnal Bidang Pendidikan Dasar" 5, no. 2 (2021): 104–19.
- Febriyanti, Endah. "KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DARING," 2021.
- Hasnunidah, Neni. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Hidayat, Heri, Agis Nurfadilah, Eli Khoerussaadah, and Nabilah Fauziyyah. "Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital" 10, no. 2 (2021): 97–103.
- Jubaedah, Siti, and Abdur Rahim. "Pemanfaatan Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis." *Jurnal Metta (Peneleitian Multidisiplin Ilmu)* 1, no. 2 (2022): 73–82.
- Komunikasi dan Informasi, Menteri. "Indonesia Peringkat 3 Global Skills Report 2022." *Siaran Pers No. 266HM/KOMINFO/06/2022*, 2022.
- Lestari, Pitri, and Dkk. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KIBUDI BOOKS PADA BIDANG SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM" 5, no. 1 (2022): 19–32.
- Maghfiroh, Lailatul. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV Minu Ngingas Sidoarjo," 2023.
- Manidhom, Fina Mutim, and Zuli Dwi Rahmawati. "IMPLEMENTASI STORYTELLING PADA PEMBELAJARAN DARING," 2021.
- Marini, Khairina, and Beta Rapita Silalahi. "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01, no. 2 (2022): 159–67.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT Rineka Cipta, 2009.
- Nahdi, Dede Salim, and Ujiati Cahyaningsih. "Keterampilan Guru SD Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," 2:57–63, 2019.
- Nurhayanti, Hani, and Dkk. "HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) PADA KELAS IV MI HIDAYATUL MUTA ' ALIMIN KOTA." *Jurnal Tahsinia (Karya Umum Dan Ilmiah)*, 2022, 108–16.
- Prasetya, Teguh Arie, and Dkk. "Pemanfaatan Video Animasi WOL (Way of Life) Sebagai Media Pembelajaran SKI Siswa Di Kelas 4 SD / MI." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 16353–59.
- Rifqi Zamzami, Muhammad. "PAULO FREIRE'S VIEW ON FREEDOM TO LEARN POLICY" 5 (2023). <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i1.2260>.
- Riswadi. "KOMPETENSI PROFESIONAL GURU RUMPUN MATA PELAJARAN PAI DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) II MODEL SAMARINDA." *Jurnal Syamil (Pendidikan Agama Islam)* 8 (2020).
- Rohmah, Siti, and Mar'atus Syifa. "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan

- Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam.” *Jurnal Al-Fikri (Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam)* 4, no. 2 (2021): 127–41.
- Rukminingsih, and Dkk. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Syamsyu Rijal, Ahmad. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru.” *Jurnal Ideas Publishing* 6, no. 1 (2020): 81–96.
- Ulya, Amaliyatul, and Ahmad Arifi. “Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Edulab (Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan)* 6, no. 1 (2021): 81–94.
- Wibowo, A M, Achmad Rifai, and Titi Prihatin. “Model Peningkatan Sumber Daya Pendidik Pada Madrasah Ibtidaiyah Inklusi Menghadapi Era Society 5 . 0 Dan Revolusi,” 2019, 910–16.
- Zabidi, Ahmad. “KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD SEKECAMATAN BAWEN KABUPATEN SEMARANG Tanggungjawab Yang Sangat Besar . Salah Satu Peran Seorang Gurudengan Kompetensi Ilmu Untuk Anak Didik Yang Diajar . Keadaan Tersebut D” 3, no. 2 (2019): 128–44.
- Zamzami, Muhammad Rifqi, Subaidah Subaidah, and siti lailiyah. “Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di MI Nurul Huda Sidoarjo.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 1 (March 31, 2023). <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/4655>.