

## **Analisis Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital di MIN 3 Jombang**

### **Analysis of Teacher Creativity in Utilizing Digital Technology at State Islamic Elementary School 3 Jombang**

**Fania Wafiq Azizah <sup>1</sup>, Evita Widiyati <sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng

<sup>1</sup> [faniawafiq11@gmail.com](mailto:faniawafiq11@gmail.com); <sup>2</sup> [evitapgmi1986@gmail.com](mailto:evitapgmi1986@gmail.com)

#### **Abstract**

*Indonesia has entered an era of disruption, in this era the development of digital technology has become very rapid and has had an impact on the education sector. In connection with the development of digital technology, teachers must adapt to these changes, so that teachers are required to be creative. Teacher creativity can be carried out both in the learning process and outside of learning by utilizing digital technology. This study aims to determine teacher creativity in utilizing digital technology in learning and outside learning, as well as the inhibiting and supporting factors. The method in this study uses qualitative case study research. The results of this study are that the practice of utilizing technology-based learning has been implemented at State Islamic Elementary School 3Jombang by utilizing laptops and projectors to display learning media such as PPT, snakes and ladders, animated videos, interactive videos and puzzles. Outside of teacher learning utilizing digital technology for PPDB, Android-based Madrasa exams and school administration. Supporting factors in utilizing digital technology are adequate facilities, the ability of the teacher and the motivation of the Madrasah Principal. While the inhibiting factor is the lack of willingness, ability and knowledge of teachers in the use of digital technology. Students give positive responses when teachers use digital technology in learning, this makes students motivated in learning and improves student learning outcomes.*

**Keywords:** *Analysis, Teacher Creativity, Digital Technology*

#### **Abstrak**

Indonesia telah memasuki era disrupsi, dalam era ini perkembangan teknologi digital menjadi sangat pesat dan berdampak pada sektor pendidikan. Sehubungan dengan berkembangnya teknologi digital membuat guru harus beradaptasi terhadap perubahan tersebut, sehingga guru dituntut untuk kreatif. Kreativitas guru dapat dilakukan di dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital di dalam pembelajaran dan di luar pembelajaran, serta faktor penghambat dan pendukungnya. Metode dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil dari penelitian ini yaitu praktik pemanfaatan

pembelajaran berbasis teknologi sudah diterapkan di MIN 3 Jombang dengan memanfaatkan laptop dan proyektor untuk menampilkan media pembelajaran seperti PPT, ular tangga, video animasi, video interaktif dan puzzle. Di luar pembelajaran guru memanfaatkan teknologi digital untuk PPDB, ujian Madrasah berbasis android serta administrasi sekolah. Faktor pendukung dalam memanfaatkan teknologi digital yaitu fasilitas yang memadai, kemampuan dari guru serta motivasi dari Kepala Madrasah. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya kemauan, kemampuan dan pengetahuan dari guru dalam penggunaan teknologi digital. Siswa memberikan respon positif ketika guru menggunakan teknologi digital di dalam pembelajaran, hal ini membuat siswa termotivasi dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Analisis, Kreativitas Guru, Teknologi Digital

## **Pendahuluan**

Indonesia saat ini telah memasuki era disrupsi, dimana era ini adalah era perubahan secara fundamental dan mendasar dalam tatanan kehidupan manusia. Perubahan pada era disrupsi ini tidak hanya terjadi dalam satu aspek kehidupan saja, namun terjadi pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, seperti sosial, bisnis, politik, budaya, dan pendidikan. Suwardana menerangkan bahwa disrupsi merupakan istilah yang menggambarkan kondisi di mana perubahan drastis terjadi dalam suatu industri atau sektor akibat dari perkembangan teknologi informasi yang berubah dengan cepat atau inovasi yang mendalam<sup>1</sup>. Untuk menghadapi era disrupsi, Indonesia perlu beradaptasi dengan cepat dan menciptakan kebijakan yang relevan untuk memanfaatkan potensi teknologi informasi sambil mengatasi tantangan dan risiko yang muncul.

Pesatnya perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang

besar pada berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan kemajuan pendidikan di sekolah<sup>2</sup>. Saat ini teknologi dengan segala kelebihanannya dapat mengakses informasi secara cepat dan tanpa batas, sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Perkembangan teknologi inilah menjadi tantangan tersendiri untuk guru, supaya siswa terus menjadikan guru sebagai sumber belajar yang paling utama. Guru harus mampu menyesuaikan diri terhadap setiap perubahan yang terjadi dalam rangka memimpin dan membimbing siswa. Seorang guru harus mampu menjalankan perannya dengan baik agar selalu menjadi orang yang diperlukan dalam mengarahkan siswa, membimbing siswa, memberikan motivasi kepada siswa, dan merancang pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas.

Sehubungan dengan berkembangnya teknologi, membuat guru

---

<sup>1</sup> Hendra Suwardana, "Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental," *JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri* 1, no. 2 (2018): 109–18, <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>.

<sup>2</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi," *Journal on Education* 3, no. 01 (2021): 104–12, <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>.

harus beradaptasi terhadap perubahan pendidikan saat ini. Akan tetapi, tidak semua guru dapat mengikuti arus pergantian yang terlalu cepat. Sehingga, dalam keadaan yang seperti ini, membuat guru harus mengupayakan agar tetap kreatif dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi digital. Bentuk kreativitas yang dapat digunakan guru dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti melakukan apersepsi dengan bermain *game* edukatif, menayangkan video terkait dengan materi pembelajaran, penggunaan aplikasi *e-learning*, serta pemanfaatan *platform* pembelajaran lain di internet yang dapat dimanfaatkan guru.<sup>3</sup>

Pidato Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Jumeri, menyoroti isu penting tentang kurangnya mahirnya guru di Indonesia dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan 60% guru yang belum menguasai TIK, dampaknya adalah kurang optimalnya penggunaan teknologi digital oleh guru dalam proses belajar mengajar. Melalui inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital di dalam maupun di luar proses belajar mengajar, diharapkan para guru dapat lebih aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Selain itu, guru juga perlu terus mengikuti perkembangan teknologi dan tren pendidikan terkini. Pelatihan dan pendidikan kon-

tinu terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk memperkuat keterampilan TIK guru. Dengan begitu, guru akan semakin percaya diri dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa.

Dalam pemanfaatan teknologi digital di MIN 3 Jombang, guru memanfaatkan teknologi digital berupa laptop dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran maupun menampilkan video. Dalam hal ini, guru menggunakan media *power point* dan video interaktif. Namun, tidak semua guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan terdapat faktor penghambat dalam memanfaatkan teknologi digital, seperti malas berusaha dan pandangan yang sempit. Sehingga menurut Ibu Hera Eliza selaku Waka Kurikulum pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di MIN 3 Jombang belum maksimal.

Dalam mendukung era disrupsi, pihak Madrasah tidak hanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran saja. Pihak Madrasah memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan dalam administrasi sekolah, seperti penerimaan peserta didik baru (PPDB) online, penggunaan *website* serta ujian berbasis android. Sejauh ini, PPDB online sangat efektif dilakukan, karena memudahkan guru dalam menerima peserta didik baru secara akuntabel, mudah, tertib, dan transparan. Pihak

---

<sup>3</sup> Taufik. "Pengaruh Kreativitas Guru Memanfaatkan Teknologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Sinjai".  
el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education  
Volume 5, Nomor 2, September 2023

Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar. (2021)

Madrasah juga memanfaatkan akun sosial media MIN 3 Jombang untuk membagikan kegiatan yang telah dilakukan siswa. Hal ini bertujuan sebagai sarana promosi Madrasah serta merupakan bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang situasi alamiah yang terjadi di lingkungan penelitian yang terdapat di MIN 3 Jombang<sup>4</sup>. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yang berarti penelitian akan difokuskan pada kasus spesifik tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital di MIN 3 Jombang. Pendekatan studi kasus akan memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena yang sedang diteliti secara mendalam dan detail. Tujuan dari penelitian ini yakni menganalisis kreativitas guru MIN 3 Jombang dalam memanfaatkan teknologi digital di dalam maupun di luar pembelajaran, serta mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat guru ketika memanfaatkan teknologi digital. Subyek dalam penelitian ini yaitu guru MIN 3 Jombang, Kepala Madrasah serta siswa kelas 5 yang dikumpulkan melalui teknik wawancara, teknik observasi dan teknik dokumentasi. Kemudian data akan dianalisis melalui reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan atau variabel.

## **Temuan dan Pembahasan**

### **Temuan Penelitian**

Pada era sekarang ini, perkembangan teknologi memang memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi telah merevolusi cara kita belajar, mengajar, dan mengakses informasi. Sehubungan dengan berkembangnya teknologi, membuat guru harus beradaptasi terhadap perubahan pendidikan saat ini. Akan tetapi, tidak semua guru dapat mengikuti arus pergantian pendidikan yang terlalu cepat. Sehingga, dalam keadaan yang seperti ini, maka guru perlu mengembangkan kreativitasnya dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi digital di dalam maupun di luar pembelajaran. Namun, dalam memanfaatkan teknologi tentunya terdapat faktor pendukung maupun faktor penghambat.

#### **1. Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital**

Di dalam pembelajaran, kreativitas guru memiliki peran yang sangat penting, hal ini diperlukan untuk menjadikan pembelajaran menjadi variatif, membantu siswa agar tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dan siswa tertarik untuk belajar. Dengan adanya kreativitas guru, menjadikan siswa lebih termotivasi saat belajar. Kreativitas guru tidak selalu harus menciptakan

---

<sup>4</sup> Anggito, Albi & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 8

sesuatu yang sepenuhnya baru dari nol. Kreativitas guru juga mencakup kemampuan untuk mengadopsi dan mengimplementasikan hal-hal baru yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, guru bisa meningkatkan kreativitasnya di dalam pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi digital.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru dapat meningkatkan kreativitasnya dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Guru di MIN 3 Jombang memanfaatkan teknologi digital seperti laptop dan LCD proyektor sebagai alat bantu dalam menampilkan materi yang disajikan dalam *slide* PPT. Guru MIN 3 Jombang juga memperlihatkan video yang terkait dengan materi pembelajaran kepada siswa, memakai aplikasi *e-learning* seperti *zoom*, *google classroom*, dan masih terdapat banyak lagi *platform* di internet yang sudah dimanfaatkan oleh guru. Aplikasi Canva dimanfaatkan oleh guru untuk mengedit materi pembelajaran yang bersifat interaktif serta Kahoot dan Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran.

Di luar pembelajaran, guru MIN 3 Jombang memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu gurur dalam administrasi Madrasah, PPDB online, ujian berbasis android, raport digital Madrasah (RDM), bah-

kan setiap guru PNS diwajibkan memiliki akun SiekaSimpatika dan untuk laporan SPT pajak.

## 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital

Faktor pendukung guru dalam memanfaatkan teknologi digital, diantaranya yaitu:

- Fasilitas yang disediakan oleh madrasah
- Guru yang memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital
- Seminar dan pelatihan yang dilaksanakan di Madrasah maupun Kemenag
- Motivasi dari Kepala Madrasah

Faktor pendukung guru dalam memanfaatkan teknologi digital, diantaranya yaitu:

- Keterbatasan usia dari guru
- Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital
- Fasilitas yang ada di Madrasah
- Kurangnya kemauan guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi digital.

## **Pembahasan**

### **Pengertian Kreativitas Guru**

Terdapat beberapa teori mengenai kreativitas, diantaranya yaitu teori Gestalt. Teori ini beranggapan bahwa kreativitas sebagai ekspresi dari pemahaman mendalam individu terhadap lingkungannya secara integritas.<sup>5</sup> Dalam

---

<sup>5</sup> Endyah, *Mendidik dan Mengajar Anak Kreatif (pada Sekolah Penggerak): Uli Citra Mandiri*, (Depok: 2P Publisher: 2020), 17  
el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education  
Volume 5, Nomor 2, September 2023



teori Gestalt mengenai kreativitas ini berpandangan bahwa kreativitas adalah proses pembentukan keseluruhan dari pola-pola yang semula kurang terstruktur. Teori ini melihat kreativitas dari pemecahan sebuah masalah. Masalah yang dimaksud bisa berupa kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital di dalam maupun di luar pembelajaran.

Kreativitas guru merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam merancang strategi pengajaran, menyajikan materi pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Supardi menjelaskan bahwa kreativitas guru merupakan kemampuan untuk memiliki banyak ide, akal, dan gagasan guna mengatasi berbagai tantangan atau hambatan dalam proses pembelajaran. Guru yang kreatif akan cenderung mencari solusi inovatif untuk masalah-masalah yang ada, sehingga siswa menjadi tertarik ketika pembelajaran berlangsung dan belajar menjadi efektif<sup>6</sup>. Sedangkan Momon Sudarman berpandangan bahwa kreativitas guru adalah upaya maksimal dari seorang guru untuk mencari cara atau strategi pembelajaran baru yang inovatif dan dapat dikembangkan guna meningkatkan kualitas layanan pendidikan di satuan pendidikan tersebut.<sup>7</sup> Ini berarti guru berusaha untuk terus

meningkatkan diri dan tidak berhenti mencari cara-cara inovatif dalam menyampaikan materi, berinteraksi dengan siswa, dan mengembangkan suasana pembelajaran yang kondusif.

### **Teknologi Digital**

Teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Teknologi dalam arti sempit mengacu pada berbagai objek benda yang diciptakan dan dimanfaatkan untuk mempermudah kegiatan manusia. Biasanya, istilah ini mencakup mesin, perkakas, dan perangkat keras yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu dalam bidangnya.<sup>8</sup> Teknologi digital adalah jenis teknologi yang memanfaatkan sinyal atau signal sebagai sarana penghubung antara perangkat atau sistem elektronik dengan media yang digunakan sebagai penyampai pesan atau informasi.<sup>9</sup> Teknologi digital dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam mengolah data, memproses, menyajikan, dan mengolah informasi terkait pembelajaran.

### **Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital**

Kreativitas guru adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Ketika seorang guru mengaplikasikan kreativitasnya dalam mengajar, ia dapat menciptakan suasana yang menarik dan menginspirasi bagi siswa. Ketika guru mampu menyesuaikan metode pembelajaran

<sup>6</sup> Supardi, *Sekolah Efektif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 87

<sup>7</sup> Momon Sudarma, *Profesi Guru/Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 75

<sup>8</sup> Nasution, *Teknologi pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), 1

<sup>9</sup> Muhasim, "Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Palapa: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. November (2017): 53–77.

dengan berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, maka siswa cenderung lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, kreativitas guru juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa merasa dihargai dan didukung dalam mengembangkan potensi mereka. Dengan cara ini, kreativitas guru berkontribusi secara signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, seperti peningkatan mutu pendidikan dan perkembangan potensi siswa secara holistik. Penting bagi guru untuk terus mengasah dan mengembangkan kreativitas mereka melalui berbagai cara, seperti berpartisipasi dalam pelatihan, kolaborasi dengan sesama guru, atau mencari inspirasi dari berbagai sumber. Dengan begitu, guru dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif bagi siswa mereka.

Guru MIN 3 Jombang sudah menunjukkan ciri guru yang kreatif. Guru dapat memunculkan berbagai ide baru di dalam pembelajaran. Guru sudah melakukan variasi terhadap model pembelajaran seperti memberikan *ice breaking* dan permainan dalam proses pembelajaran, hal ini dimaksudkan supaya belajar menjadi menyenangkan sehingga membuat siswa tidak mudah jenuh. Guru juga melakukan variasi terhadap media pembelajaran. Seperti dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media saat pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan

Teori yang dikemukakan oleh Mulyana yang mengatakan bahwa ciri-ciri dari guru yang kreatif, salah satunya adalah *originality*, yang artinya guru dapat menciptakan ide-ide baru, gagasan baru. Kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan solusi inovatif dapat membantu guru mengatasi tantangan dalam pembelajaran dan menghadirkan pendekatan yang menarik bagi siswa.<sup>10</sup> Kekreatifan adalah keterampilan yang dapat dikembangkan. Guru dapat melatih diri mereka sendiri untuk berpikir kreatif dengan mengikuti pelatihan, berkolaborasi dengan rekan-rekan, dan terus-menerus membuka diri untuk pembelajaran baru.

Peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital adalah langkah penting dalam menghadapi perkembangan pendidikan yang semakin maju. Dengan memperkenalkan inovasi dalam pembelajaran, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang baru dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Inovasi lainnya bisa dengan mengadakan variasi terhadap model pembelajaran dan media pembelajaran. Guru hendaknya tidak hanya fokus pada pembelajaran tatap muka di kelas, karena tanpa adanya inovasi yang dilakukan guru maka siswa akan mudah merasa bosan ketika belajar. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, guru dapat meningkatkan kreativitasnya di dalam dan diluar pevelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Dalam

---

<sup>10</sup> Mulyana, *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 138-139  
el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education  
Volume 5, Nomor 2, September 2023

hal ini, guru bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pengganti media konvensional.

Dalam memanfaatkan teknologi digital, tentunya membutuhkan perangkat digital yang dapat digunakan guru di dalam maupun di luar pembelajaran. Alat-alat teknologi digital terdiri dari *smartphone*, komputer, kamera, *smartwatch*. Sedangkan aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat digital yaitu, *Microsoft word* untuk mengedit dokumen teks, *Microsoft power point* untuk membuat presentasi yang menarik, *Microsoft excel* berguna untuk menyusun data nilai siswa, *canva* dapat digunakan mendesain materi pelajaran, serta *adobe premiere pro* untuk mengedit video pembelajaran.<sup>11</sup> Perangkat digital yang dapat dimanfaatkan di Madrasah bisa yang dimiliki guru atau yang disediakan pihak Madrasah. Perangkat digital yang disediakan MIN 3 Jombang dalam mendukung pemanfaatan teknologi digital, diantaranya yaitu WiFi 1 sebagai pusat, dan 5 paralel yang menyebar di Madrasah. Terdapat 6 proyektor lepas pasang dan 2 proyektor permanen di kelas 6. Kemudian terdapat 8 laptop serta PC atau komputer berjumlah 14.

Dalam upaya menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, praktik pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi, sudah diterapkan di MIN 3 Jombang. Pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi di MIN 3 Jombang dengan menggunakan laptop

dan layar proyektor untuk menampilkan media pembelajaran berupa *power point*, video interaktif, video animasi, dan lain sebagainya. Hal ini selaras dengan konsep hasil penelitian Mawarni dan Erni mengenai pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran, yang mengatakan bahwa media digital yang bisa dimanfaatkan guru di dalam proses belajar mengajar yaitu telepon genggam (*handphone*), laptop, komputer, internet, *power point* yang bisa dimanfaatkan guru untuk menampilkan serta menjelaskan materi pelajaran.<sup>12</sup>

Pemanfaatan teknologi digital memerlukan beberapa tahapan yang harus dilaksanakan guru. Guru dapat mempelajari materi yang akan berikan kepada siswa, mempelajari materi yang akan disampaikan kepada siswa merupakan langkah awal yang penting. Dengan memahami secara mendalam materi yang akan diajarkan, guru dapat dengan lebih baik merencanakan dan menyusun strategi pembelajaran yang efektif. Setelah itu guru dapat menyusun media berbasis teknologi digital yang akan digunakan, seperti PPT, Canva, Quizizz dan Kahoot. Setidaknya terdapat sosialisasi yang akan dilakukan guru kepada siswa mengenai pemanfaatan teknologi digital yang akan digunakan. Tahapan tersebut diperlukan guna untuk memaksimalkan segala potensi yang ada pada diri guru dalam meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini juga dapat merangsang pola belajar

---

<sup>11</sup> Nasution, *Teknologi pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), 25

<sup>12</sup> S. Sulwana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan

Komunikasi Pada Kelas V SDN 169 Pekanbaru," *Universitas Islam Riau:Repository* 5, no. March (2021): 1–19.



yang lebih beragam dan menarik bagi siswa, meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Dalam memanfaatkan teknologi digital di dalam pembelajaran, guru MIN 3 Jombang menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu, sumber belajar dan media pembelajaran. Aplikasi digital canva digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti *power point*, ular tangga, puzzle yang menciptakan pengalaman belajar lebih interaktif dan berkualitas untuk membuat konten pembelajaran. Selain itu, guru juga meminta siswanya untuk membuat iklan digital di rumah masing-masing, dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki siswa, hal ini sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi digital.

Berdasarkan hasil penelitian dimana peneliti memberikan perbandingan respon siswa ketika guru memanfaatkan dan tidak memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Siswa menunjukkan respon positif dan antusiasme yang tinggi saat teknologi digital digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa juga lebih mudah paham ketika guru menjelaskan materi dengan bantuan teknologi daripada hanya dengan ceramah maupun media konvensional. Pemanfaatan teknologi digital dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, hal ini berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dari siswa.

Teknologi digital tidak hanya bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran

saja, namun teknologi digital juga bisa dimanfaatkan untuk administrasi guru. Pemanfaatan teknologi digital dalam administrasi guru memberikan berbagai manfaat, seperti efisiensi waktu dan upaya, pengurangan kesalahan administratif, dan akses mudah ke data siswa yang relevan. Penerimaan siswa baru juga dilakukan dilakukan secara online, serta pelaksanaan ujian berbasis android.<sup>13</sup> Guru di MIN 3 Jombang tidak hanya memanfaatkan teknologi digital di dalam pembelajaran saja, tetapi juga memanfaatkannya di luar pembelajaran. Teknologi digital digunakan untuk administrasi sekolah yang memudahkan guru dalam mengelola data administrasi, PPDB online yang efektif dilakukan karena memudahkan guru dalam menerima peserta didik baru secara akuntabel, mudah, tertib, dan transparan, ujian Madrasah berbasis android, bahkan setiap guru PNS diharuskan memiliki akun Sieka, Simpatika, RDM (raport digital Madrasah), dan untuk laporan SPT pajak.

Penerapan ujian berbasis android di MIN 3 Jombang dapat memudahkan guru ketika membuat soal, memberikan penilaian kepada siswa, dan lebih bersifat fleksibel serta efisien. Hal ini juga sebagai langkah awal untuk mengenalkan siswa tentang manfaat perangkat digital yang tidak hanya sebagai media hiburan, namun dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penerapan ujian berbasis android di MIN 3 Jombang diperuntukkan kelas atas (4,5,6) yang dapat mengoperasikan *smartphone* dengan baik dan bijaksana.

---

<sup>13</sup> Maryono & Patmi, *Teknologi Informasi & Komunikasi*, (Jakarta: Yudistira, 2008), 33  
el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education  
Volume 5, Nomor 2, September 2023

Sedangkan untuk kelas bawah (1, 2, 3) masih menerapkan ujian dengan kertas.

Peningkatan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi digital di dalam dan di luar pembelajaran membutuhkan usaha dari guru. Teknologi digital memiliki potensi besar dalam mengembangkan kualitas pembelajaran dan membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik, relevan, dan efektif bagi siswa. Usaha tersebut dapat dilakukan guru dengan meng-*upgrade* diri dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital. Guru dapat mengikuti diklat, mengikuti seminar, pelatihan, belajar sendiri, maupun bertanya dengan teman sejawat. Selain itu, usaha lainnya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menyelenggarakan workshop pengenalan media pembelajaran berbasis Teknologi digital kemudian dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru secara mandiri juga berupaya meningkatkan kemampuannya melalui diklat-diklat online, melihat video tutorial di youtube, dan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi digital berupa *powerpoint* dan video terkait pembelajaran, yang mana merupakan langkah tepat untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik bagi para siswa.<sup>14</sup>

Kepala Madrasah turut berperan dalam pemanfaatan teknologi digital, hal ini juga merupakan upaya untuk menciptakan Madrasah unggul dalam bidang IT (*information and technology*). Setiap terdapat perkembangan me-

ngenai teknologi, Madrasah memberikan pelatihan kepada guru. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi yang ada dalam diri guru. Kepala Madrasah tidak mewajibkan guru untuk menggunakan teknologi digital di dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital atas inisiatif dari guru dan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital**

Pada era digital ini, teknologi telah menjadi bagian yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi digital ke dalam sistem pendidikan dapat memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, mempersonalisasi pembelajaran, memperluas akses ke sumber daya pendidikan, dan mengembangkan keterampilan yang relevan untuk masa depan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Terkait dengan penyebab beberapa guru MIN 3 Jombang belum memanfaatkan teknologi digital dengan maksimal, yaitu karena keterbatasan waktu dari seorang guru, dimana tidak semua guru memiliki waktu luang untuk mempersiapkan materi dengan memanfaatkan teknologi digital. Keterbatasan usia, juga menjadi salah satu penyebab kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Fasilitas seperti internet yang terkadang lemot sehingga guru tidak bisa menjelajah internet dengan luas. Hal ini selaras dengan hasil

---

<sup>14</sup> Eka Wardani, "Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMPN 1 192

Prambanan," *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 10, no. 2 (2021): 807–807.

penelitian Andi, Amir dan Harnida yang mengatakan bahwa kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran memang dapat terhambat oleh beberapa faktor seperti keterbatasan keterampilan, usia, dan ketersediaan perangkat digital di sekolah.<sup>15</sup>

Solusi yang diberikan Madrasah mengenai penyebab guru kurang maksimal dalam memanfaatkan teknologi digital yaitu dengan memberikan pelatihan dan sosialisasi mengenai inovasi yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Mengajak guru untuk mengikuti seminar online yang berkaitan dengan perkembangan teknologi, memberikan motivasi kepada guru agar dapat mengembangkan kreativitasnya dan juga mengupayakan penambahan fasilitas perangkat digital yang dimiliki Madrasah.

Dalam memanfaatkan teknologi digital, tentunya terdapat faktor pendukung dan penghambat. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, berikut adalah beberapa faktor pendukung yang dapat membantu guru dalam memanfaatkan teknologi digital:

1. Fasilitas yang disediakan oleh Madrasah

Fasilitas yang memadai menjadi poin penting dalam memanfaatkan teknologi digital di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Tersedianya fasilitas yang mendukung dapat menunjang kinerja guru dalam meningkatkan

kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi digital. Adanya internet yang dapat dijangkau di ruang lingkup Madrasah memudahkan guru dalam mengakses berbagai informasi mengenai pembelajaran dan juga menambah daya kreasi guru mengenai konten pembelajaran yang menarik.

2. Guru yang memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital

Dalam mengintegrasikan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital membutuhkan kemampuan dari guru untuk mengoperasikan perangkat digital. Hal ini dapat memudahkan guru ketika menyusun materi pembelajaran, memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi digital yang akan digunakan.

3. Seminar dan pelatihan yang dilaksanakan di Madrasah maupun Kemenag

Dengan diadakannya pelatihan dan seminar mengenai pemanfaatan teknologi digital, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan dari guru. Seminar dapat dilakukan untuk mensosialisasikan pengelolaan serta pemanfaatan teknologi digital di dalam dan di luar pembelajaran. Pelatihan yang dilaksanakan Madrasah maupun Kemenag ditujukan untuk melatih para guru dalam

---

<sup>15</sup> Andi Harpeni Dewantara and Amir B Harnida, "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 5, Nomor 2, September 2023

Siswa," *Al-Gufrah: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2020): 15–28,

menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.

4. Motivasi dari kepala Madrasah

Dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital di Madrasah. Sebagai motivator, peran kepala Madrasah sangat penting dalam membantu serta mendorong para guru untuk memahami perkembangan yang terjadi serta kemajuan dalam bidang teknologi. Sejalan dengan konsep yang disebutkan oleh Robert terkait faktor pendukung kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital, yaitu adanya motivasi untuk memanfaatkan lingkungan berupa fasilitas yang memadai, dan ketekunan untuk berlatih.<sup>16</sup>

Faktor pendukung guru dalam memanfaatkan teknologi digital diperkuat dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Eka Wardani yang mengatakan bahwa faktor pendukung dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah siswa lebih senang menggunakan media, ketersediaan video pembelajaran, akses internet di sekolah, dan pelatihan untuk guru, pemanfaatan teknologi digital di kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.<sup>17</sup>

Selain faktor pendukung kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital, juga terdapat faktor penghambat. Faktor penghambat tersebut

membuat guru menjadi kurang maksimal dalam memanfaatkan teknologi digital. Adapun faktor penghambat guru MIN 3 Jombang dalam memanfaatkan teknologi digital yaitu:

1. Keterbatasan usia dari guru

Guru yang berusia lanjut biasanya merasa kesulitan dalam mengikuti perkembangan teknologi, sehingga guru tersebut membutuhkan bantuan atau bimbingan dari teman sejawat. Hal ini menjadi penghambat guru dalam memanfaatkan teknologi digital di Madrasah.

2. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital

Keterbatasan kemampuan guru dapat mempengaruhi kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Keterbatasan pengetahuan guru terkait aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk menyiapkan materi yang menarik juga menjadi faktor penghambat.

3. Fasilitas yang ada di Madrasah

Fasilitas yang disediakan Madrasah menjadi faktor utama dalam pemanfaatan teknologi digital. Kurangnya fasilitas yang memadai dapat menjadi faktor penghambat bagi guru. WiFi yang terkadang lemot dapat menghambat guru dalam mengakses internet maupun konten menarik seputar pembelajaran. LCD proyektor yang terbatas

<sup>16</sup> Robert W. Olson, *Seni Berpikir Kreatif, Sebuah Pedoman Praktis*, (Jakarta: Erlangga, 1999), 25

<sup>17</sup> Wardani, "Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMPN 1 Prambanan."

dan tidak permanen di setiap kelas, sehingga jika ingin menggunakannya harus bergantian, membuat guru kurang optimal untuk menampilkan materi dengan memanfaatkan perangkat digital.

4. Kurangnya kemauan guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi digital

## Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital di MIN 3 Jombang, yaitu: 1) Kreativitas guru MIN 3 Jombang dalam memanfaatkan teknologi digital dibuktikan dengan praktik pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi yang sudah diterapkan di MIN 3 Jombang, dengan menggunakan laptop dan layar proyektor untuk menampilkan media pembelajaran berupa *power point*, video interaktif, video animasi serta memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* untuk evaluasi pembelajaran. 2) Pemanfaatan teknologi digital di MIN 3 Jombang dengan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk mengedit media pembelajaran. Teknologi digital juga digunakan untuk administrasi sekolah, PPDB online, ujian Madrasah berbasis android, RDM (raport digital Madrasah), dan untuk laporan SPT pajak. 2) Faktor pendukung guru dalam memanfaatkan teknologi digital yaitu fasilitas, adanya internet, guru yang memiliki kemampuan. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu keterbatasan usia dari guru, keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital, keterbatasan pengetahuan guru terkait aplikasi-

aplikasi yang dapat digunakan untuk menyiapkan materi yang menarik, internet yang terkadang lemot, LCD yang terbatas

## Daftar Pustaka

- Anggito, Albi & Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Endyah. *Mendidik dan Mengajar Anak Kreatif (pada Sekolah Penggerak): Uli Citra Mandiri*. Depok: 2P Publisher, 2020.
- Harpeni Dewantara, Andi, and Amir B Harnida. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Al-Gufrah: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2020): 15–28.
- Maryono & Patmi. *Teknologi Informasi & Komunikasi*. Jakarta: Yudistira, 2008.
- Momon Sudarma. *Profesi Guru/Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Muhasim. "Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Palapa: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. November (2017): 53–77.
- Mulyana. *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Nasution. *Teknologi pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Robert W, Olson. *Seni Berpikir Kreatif, Sebuah Pedoman Praktis*. Jakarta: Elangga, 1999.
- S. Sulwana. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Kelas V SDN 169 Pekanbaru." *Universitas Islam Riau:Repository* 5, no. March (2021): 1–19.
- Salsabila, Unik Hanifah, Munaya Ulil Ilmi, Siti Aisyah, Nurfadila Nurfadila, and Rio Saputra. "Peran



- Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi." *Journal on Education* 3, no. 01 (2021): 104–12. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>.
- Supardi. *Sekolah Efektif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Suwardana, Hendra. "Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental." *JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri* 1, no. 2 (2018): 109–18. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>.
- Taufik. "Pengaruh Kreativitas Guru Memanfaatkan Teknologi Pada Masa Pandemi C ovid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Sinjai". Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar. (2021)
- Wardani, Eka. "Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMPN 1 Prambanan." *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 10, no. 2 (2021): 807–807.