

**KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MADRASAH
IBTIDAIYAH AL ISLAM KAUMAN SUKOREJO
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

ANA AZKIYATIN NISWA

NIM: 2003096083

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Azkiyatin Niswa
NIM : 2003096083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIGITAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH
AL ISLAM KAUMAN SUKOREJO**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 10 Juni 2024

Pembuat Pernyataan,



04AKX822361304
Ana Azkiyatin Niswa

PENGESAHAN NASKAH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fiik.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Kauman Sukorejo**

Penulis : Ana Azkiyatin Niswa

NIM : 2003096083

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 8 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji,

Dr. Ubaidillah, M.Ag.

NIP. 197308262002121001

Sekretaris Sidang/Penguji,

Dr. Ninit Alfianika, M.Pd.

NIP. 199003132020122008

Penguji Utama I,

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.

NIP. 196112051993032001



Penguji Utama II,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.

NIP. 199202172020121003

Pembimbing,

Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

NIP. 198908222019031014

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr.Hamka (kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Hal : Nilai Bimbingan

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat kami beritahukan, setelah kami membimbing skripsi mahasiswa:

Nama : Ana Azkiyatin Niswa
NIM : 2003096083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital
Di MI Al Islam Kauman Sukorejo.**

Maka nilai naskah skripsinya adalah **3,85**

Catatan khusus Pembimbing:

Ace Ujain Munagasyah

Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Semarang, 14 Juni 2024
Pembimbing,

Hamdan Husein Batubara, M.Pd.1
NIP. 198908222019031014

ABSTRAK

Judul : **KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL ISLAM KAUMAN SUKOREJO**

Penulis : Ana Azkiyatin Niswa

NIM : 2003096083

Kreativitas di zaman digital sangatlah begitu penting bagi guru guna penunjang kegiatan belajar berbasis interaktif dan teknologi. Media digital mampu memberikan manfaat yang signifikan seperti mampu menampilkan konten video, kartun atau animasi, dan simulasi interaktif. Melalui jaringan internet, guru dapat mempelajari sumber materi dan media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, objek penelitian ini yakni di MI Al Islam Kauman Sukorejo yang dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para guru memiliki kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran digital disesuaikan dengan keadaan zaman sekarang. Sehingga mampu meningkatkan motivasi dan semangat peserta dalam proses belajar. Media pembelajaran digital yang bervariasi juga mampu mengasah keterampilan guru dalam menemukan atau menciptakan media digital yang baru.

Namun beberapa guru memiliki kendala dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran digital seperti, kurangnya pemahaman penggunaan teknologi, ketersediaan proyektor dan laptop yang terbatas membuat guru

harus saling bergantian dalam menggunakannya, keterbatasan waktu dalam penerapan media digital saat pembelajaran.

Kata kunci: *keaktivitas, media pembelajaran digital*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṯ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

◻̄ = a panjang

◻̄ = i panjang

◻̄ = u panjang

Bacaan Diftong:

au أوْ =

ai أَيْ =

iy أَيْ =

MOTTO

إِنَّهُ لَا يَأْتِيَنَّ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمَ الْكَافِرُونَ

"Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah.
Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang
orang yang kufur."

-QS Yusuf: 87

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MI AL ISLAM KAUMAN SUKOREJO”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Bapak Dr. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd, dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd., yang telah mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.

3. Dosen Wali Ibu Titik Rahmawati, M.Ag., yang selalu memberikan bimbingan, dan semangat selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Dosen Pembimbing bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, arahan serta saran yang sangat berharga selama proses penyelesaian skripsi.
5. Seluruh dosen PGMI yang telah mendukung dan memberikan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
6. Kepala Madrasah MI Al Islam Kuman Sukorejo Ibu Muchlisin S.Pd.I, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di Madrasah tersebut.
7. Guru MI Al Islam Kuman Sukorejo, yang telah memberikan informasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepada ayah saya Bapak Muslikhin yang selalu menjadi penyemangat saya yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih segala perjuangan untuk kehidupan dan semua dukungan Bapak sehingga saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup.

9. Kepada ibu tercinta, Almh. Ibu Jariyah yang sudah tiada di tahun 2020. Terimakasih atas segala kasih sayang dan nasehat yang pernah engkau berikan. Terimakasih sudah mengantarkan ke masa depan yang lebih baik, dan terimakasih atas segala hal yang sudah diberikan sehingga penulis bisa sekuat ini. Bu, datanglah ke mimpi walaupun hanya sekali.
10. Kepada ke-9 kakak saya tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala doa, usaha dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
11. Kepada Ulfa Trihandayani, Atanina Lukluk, Nurul Huda dan Galih Seka yang selalu memberikan dukungan motivasi dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat luar biasa sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
12. Kepada Muhammad Agil Himawan terima kasih atas segala upaya, doa, dukungan yang sudah diberikan. Terima kasih atas dukungan sehingga mampu keluar dari keterpurukan dan segala kendala yang saya rasakan.
13. Seluruh teman kelompok PLP I, PLP II, dan segenap teman KKN MIT posko 23 Gajah Mungkur yang selalu mendukung dan memotivasi saya yang selalu berjuang bersama.

14. Seluruh keluarga besar PGMI 2020, terkhusus PGMI-C yang telah menjadi teman belajar dari semester awal hingga sekarang.
15. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua amal kebbaikannya dengan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, analisis, dan metodologinya. Oleh karena itu, penulis sangatlah mengharapkan sebuah kritik dan saran yang membangun. Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Semarang, 10 Juni 2024

Ana Azkiyatin Niswa

NIM.2003096083

DAFTAR ISI

KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN NASKAH.....	ii
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Kreativitas Guru	9
2. Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI).....	16
3. Media Digital yang Relevan pada Pembelajaran SD/MI ...	23
B. Kajian Pustaka Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	34

BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Sumber Data	37
C. Fokus Penelitian.....	38
D. Instrumen Penelitian.....	38
1. Instrumen Wawancara	38
2. Instrumen Dokumentasi.....	39
E. Uji Keabsahan Data.....	39
F. Teknik 43	
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	44
A. Deskripsi Data.....	44
1. Kreativitas guru dalam menggunakan media digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.	44
2. Faktor penghambat guru dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.....	53
B. Analisis Data.....	60
1. Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.	60
2. Hambatan guru dalam meningkatkan 68	
C. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
C. Kata Penutup.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79

Lampiran 1 Foto Media Pembelajaran Digital	79
Lampiran 2 Profil Sekolah.....	80
Lampiran 3 Foto Lokasi Sekolah	85
Lampiran 4 Foto Bangunan Sekolah	86
Lampiran 5 Foto Kondisi Ruang Kelas	87
Lampiran 6 Pedoman Wawancara	89
Lampiran 7 Traskip Wawancara.....	92
Lampiran 8 Dokumentasi Proses Wawancara	111
Lampiran 9 Surat Keterangan Izin Riset	113
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset	114
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kerangka Berpikir
Tabel 1.2	Daftar Wali Kelas
Tabel 1.3	Daftar Jumlah Peserta Didik

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Foto Media Pembelajaran Digital
Lampiran 2	Profil Sekolah
Lampiran 3	Foto Lokasi Sekolah
Lampiran 4	Foto Bangunan Sekolah
Lampiran 5	Foto Kondisi Ruang Kelas
Lampiran 6	Pedoman Wawancara
Lampiran 7	Transkrip Wawancara
Lampiran 8	Dokumentasi Proses Wawancara
Lampiran 9	Surat Keterangan Izin Riset
Lampiran 10	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset

DAFTAR SINGKATAN

- SD : Sekolah Dasar
- MI : Madrasah Ibtidaiyah
- KUMER : Kurikulum Merdeka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas pada zaman digital sangatlah begitu penting bagi guru guna penunjang kegiatan belajar berbasis interaktif dan teknologi. Media digital mampu memberikan manfaat yang signifikan seperti mampu menampilkan konten video, kartun atau animasi, dan simulasi interaktif. Melalui jaringan internet, guru dapat mempelajari sumber materi dan media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Media digital juga bermanfaat sebagai sarana peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.¹ Kegunaan media digital juga sebagai alat pembantu di dalam kegiatan mengajar. Bukan hanya itu, media digital juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik. Pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar mengajar mampu memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas penerapan media pembelajaran atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar

¹ Farras Daffa, "Manfaat Teknologi Digital Bagi Kaum Milenial Indonesia", Universitas Alma Ata, (2020).

di dalam kelas, khususnya dalam hal peningkatan akademik peserta didik.

Penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Proses belajar siswa sering diartikan sebagai proses penambahan ilmu dan pengetahuan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu upaya yang harus guru tempuh untuk menciptakan situasi belajar yang efektif yakni dengan menggunakan segala sumber belajar yang sesuai. Media pembelajaran digital mampu diciptakan, ditampilkan, didistribusikan, dimodifikasi, dan digunakan pada alat elektronik digital. Contoh dari media digital yakni video, situs web, buku elektronik, halaman web dan perangkat lunak lainnya.

Pada saat ini teknologi digital sedang ramai digunakan oleh lembaga-lembaga pendidikan. Pada tahun 2020, pandemi Covid-19 menghebohkan seluruh dunia, dimana pembelajaran dilakukan secara daring yakni menghapuskan pembelajaran tatap muka. Hal ini membuat media digital menjadi peran penting dan pembelajaran menggunakan media digital sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran.² Namun ternyata masih banyak fenomena di mana para guru atau pihak sekolah kurang kreatif dalam menggunakan media digital. Biasanya mereka hanya menggunakan jenis media digital seperti video dan *power point*. Sehingga banyak peserta didik merasa bosan karena kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Tidak hanya itu, kurangnya keterampilan dan keterbatasan usia menjadi faktor penghambat. Keterbatasan usia menjadikan guru kesulitan dalam memahami penggunaan media digital. Fasilitas dan sarana kurang mendukung dalam menggunakan bahkan mengembangkan media digital yang baru. Jumlah proyektor, laptop atau jaringan wifi menjadi salah satu kurangnya fasilitas yang diberikan.

Kreativitas secara umum diartikan sebagai kapasitas untuk menghasilkan atau merancang produk ataupun konsep baru yang diubah dari ide yang sudah ada.³ Seorang guru diharapkan mampu mencari informasi lebih terkait pengembangan dan pembuatan media digital yang bervariasi

² Khairunnisa, G.F., & Ilmi, Y.I.N. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*", (2020) hal. 131-140.

³ Dwi Oki S., "Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga", *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, (Vol. 5, No. 3, Maret 2020). Hlm. 118.

sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Guru dapat berpartisipasi dalam pelatihan atau seminar yang diselenggarakan oleh lembaga sekolah atau dinas pendidikan. Tidak hanya pelatihan saja, guru juga bisa mencari informasi penggunaan media digital yang lebih kreatif melalui konten digital dalam aplikasi digital seperti Youtube, TikTok atau aplikasi digital lainnya.

Strategi dari guru juga perlu dilakukan untuk mengatasi faktor penghambat dalam melakukan pengembangan atau pembuatan media digital yang bervariasi. Setiap guru terkadang memiliki strategi tersendiri, salah satunya yakni menggunakan kerangka kerja atau TPACK (Teknologi, Pedagogical And Content Knowledge).⁴ Ada juga guru yang mencari informasi melalui website atau youtube. Sehingga beberapa strategi tersebut mampu mengatasi faktor penghambat dalam penggunaan media digital.

Berdasarkan hasil penelitian Fitriyani dkk, yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar” dengan hasil bahwa guru sudah kreatif dalam menyampaikan materi

⁴ Widi Astari, “Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital”, Skripsi (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2022), hlm. 49.

proklamasi kemerdekaan Indonesia menggunakan konsep kreatif, membangkitkan pemikiran dan produk orisinal, menggunakan beragam bentuk komunikasi, metode pengajaran yang berbeda-beda, dan penyampaian masukan dan penilaian secara langsung.⁵

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zabidi dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Se Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang” yaitu adanya kemajuan kreativitas guru PAI di SDN Kabupaten Semarang yang diakibatkan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang optimal, penyusunan komponen yang terstruktur, dan dukungan faktor seperti pelatihan teknologi dan ketersediaan kelas yang dilengkapi dengan teknologi modern.⁶

Dalam artikel yang ditulis oleh Suhendra dkk, yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian ini yakni adanya pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dalam

⁵ Yani Fitiyani, dkk, “Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPPS di Sekolah Dasar”, Jurnal Kependidikan (2021), Vol. 7, No. 1.

⁶ Zabidi. (2020). “Kreativitas Guru Dalam memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang.” Jurnal Inspirasi

mengembangkan sumber belajar digital saat pembelajaran online terkait hasil belajar peserta didik kelas VI mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.⁷

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan mengenai kreativitas guru terhadap penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi bahkan hasil belajar siswa. Selain itu beberapa penelitian adanya peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi yang disampaikan.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan pemaparan persoalan yang telah diuraikan sebelumnya, maka pernyataan masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana kreativitas guru dalam memvariasikan penggunaan media digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo?

⁷ Suhendra, Dian Nurbaeti, Syarifah Gustiawati. (2021). "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Edukatif": Jurnal Ilmu Pendidikan.

2. Apa saja hambatan guru dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo?

C. Tujuan

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali dan menganalisis kreativitas para guru di MI Al Islam Kauman Sukorejo dalam memvariasikan penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor-faktor penghambat yang dihadapi oleh guru di MI Al Islam Kauman Sukorejo dalam upaya meningkatkan kreativitas mereka pada pemanfaatan media digital untuk pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadikan sumber data dan menambah pengetahuan, informasi, dan wawasan bagi

perkembangan pendidikan yang berhubungan dengan kreativitas guru dalam menggunakan media digital.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis diartikan sebagai manfaat yang dampaknya dapat dirasakan secara langsung pada saat penelitian dilaksanakan. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berperan sebagai satu di antara beberapa sumber informasi untuk memahami kreativitas guru dalam menggunakan media.

b. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan untuk mengembangkan dan melakukan kajian literatur yang membahas kreativitas guru dalam menggunakan media secara lebih mendalam.

c. Bagi UIN Walisongo

Skripsi ini ditulis untuk menambah khazanah keilmuan perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo.

d. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media.

BAB II
LANDASAN TEORI
KREATIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN DIGITAL

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas Guru

Kata kreativitas atau kreatif berasal dari bahasa Inggris “*Create*” yang memiliki makna menghasilkan, *Creation* bermakna ciptaan. Lalu kata tersebut diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia sebagai kata kreatif. Sesuai yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kreatif memiliki arti yakni memiliki potensi dalam mengembangkan atau menciptakan hal-hal baru.

Kreativitas merupakan keaslian, yang berarti bahwa produk, tahapan atau orang yang dapat menghasilkan sesuatu yang tidak pernah ada atau dibuat oleh pihak manapun. Dalam dunia pendidikan kreativitas juga dapat disesuaikan dengan

konsep yang diberi nama oleh Torrance dan Goff sebagai kreativitas akademik.¹

Kreativitas guru diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan suatu ide atau produk terbaru yang mendukung peran saat kegiatan pembelajaran. Salah satu contoh dari kreativitas guru merupakan kemampuan kreatif dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan keperluan siswa.²

Kreativitas merupakan suatu potensi alamiah atau bawaan jika seseorang diberi rangsangan, seperti melalui pendidikan dan mampu mengembangkan serta mendapatkan suatu prestasi.³

Dapat disimpulkan makna kreativitas guru merupakan keterampilan seseorang dalam menciptakan produk atau gagasan baru yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter atau kemampuan peserta didik.

¹ Widi Astari. (2022). "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar". Masters Thesis, UIN Ar-Raniry.

² Andi Harpeni Dewantara, Amir B., Harnida. (2020). "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa". *Journal of Primary Education*.

³ Mudjiran. (2021). "Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam Pembelajaran". Jakarta: Kencana.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Dalam buku yang ditulis oleh Slameto menjelaskan bahwa ciri-ciri dari kreativitas yakni:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar.
- 2) Menerima dengan terbuka pengalaman-pengalaman baru.
- 3) Memiliki kemampuan berpikir yang mendalam.
- 4) Memiliki dorongan untuk menemukan dan menggali lebih dalam.
- 5) Lebih suka menantang diri dengan tugas-tugas yang lebih kompleks.
- 6) Jawaban yang komprehensif dan memuaskan cenderung lebih sering digunakan.
- 7) Menunjukkan ketekunan, antusiasme serta keterlibatan yang tinggi dalam menjalankan tugas.
- 8) Mampu berfikir secara fleksibel.
- 9) Responsif terhadap pertanyaan cenderung memberikan jawaban yang komprehensif.
- 10) Mampu melakukan analisis dan sintesis dengan baik.
- 11) Memiliki semangat keingintahuan dan keinginan untuk menyelidiki.
- 12) Memiliki kemampuan berpikir secara abstrak.

13) Memiliki pengetahuan yang cukup luas dari hasil membaca.⁴

Ciri-ciri kreativitas menurut Mulyana dalam bukunya yang berjudul *Rahasia Menjadi Guru Hebat* yakni:

- 1) *Fluency* yang memiliki arti yakni sebagai guru mampu menghasilkan ide atau saran yang tepat dalam menyelesaikan suatu masalah yang ada di lapangan. Kemampuan memberikan ide yang spontan merupakan salah satu cara atau teknik terbaik dalam menghadapi atau menyelesaikan suatu masalah.
- 2) *Fleksibility* berarti guru dapat membuka pikiran untuk menghasilkan ide baru namun tetap mempertimbangkan ide yang sebelumnya. Jalan keluar yang dihasilkan dari pemikiran ini biasanya mampu menyelesaikan semua pihak yang terkait dalam perumusan ide. Guru yang memiliki kelebihan dalam membuka pikiran dapat mencari solusi atau jalan keluar dengan mempertimbangkan berbagai masukan dari pihak manapun, mulai dari guru maupun siswa.

⁴ Slamteo, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

- 3) *Originality* yakni mengharapkan guru mampu menghasilkan ide baru yang kreatif. Guru yang memiliki kreativitas tinggi mampu memunculkan alternatif solusi tinggi-rendah. Kreativitas guru mampu dilihat melalui ide yang berhasil dihasilkannya dan keberhasilan ide-ide tersebut ketika diimplementasikan.
- 4) *Elaboration* berarti guru mampu memandang situasi suatu masalah secara detail. Kejelasan pendekatan seorang guru pada suatu masalah mampu berpengaruh dalam kualitas kreativitasnya. Semakin guru memusatkan fokus dan perhatian pada detail suatu masalah, maka kreativitas pemecahan masalah akan semakin spesifik.⁵

Adapun ciri-ciri dari guru kreatif menurut Andi Yudha Asfandiyar sesuai dengan bukunya yang berjudul “Kenapa Guru Harus Kreatif” yaitu:

- 1) Fleksibel. Membutuhkan guru yang adaptif, luwes, memahami situasi dan gaya belajar siswa dan juga mampu mendekati diri terhadap siswa dengan

⁵ Mulyana, A.Z., *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010) 138-139

berbagai cara sesuai dengan potensi dan tingkat kecerdasan para siswa.

- 2) Optimis. Guru memiliki keyakinan pada diri sendiri yang tinggi dan keyakinan terhadap peningkatan kemampuan siswa sebagai hasil interaksi antara guru dan peserta didik sehingga mampu menimbulkan karakter yang sama pada peserta didik tersebut.
- 3) Respek. Adanya rasa hormat yang harus ditanamkan dalam diri peserta didik sehingga tidak hanya mampu memahami pembelajaran saja, tetapi juga hal yang dipelajarinya.
- 4) Terampil. Peserta didik yang memiliki sikap progresif, aktif, eksploratif, dan inspiratif. Dalam kondisi ini peserta didik harus diawasi dan diimbangi oleh guru yang mampu bertindak sesuai dengan keadaan.
- 5) Humoris. Seorang guru dituntut untuk memiliki sikap humoris, sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran yang menggembirakan. Hal ini secara tidak langsung dapat mengaktifkan kinerja otak kanan mereka.
- 6) Inspiratif. Seorang guru diharuskan menemukan ide baru yang positif di luar kurikulum. Guru dapat menjadi motivator bagi siswa sehingga siswa mampu

mempelajari hal baru dan lebih memahami informasi yang diberikan.

- 7) Lembut. Pengaruh dari sikap sabar, lembut, dan kasih sayang mampu meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran, sehingga solusi dari berbagai masalah mudah untuk didapatkan.
- 8) Disiplin. Guru bisa menjadi salah satu teladan disiplin tanpa terus-menerus menekankan pentingnya disiplin.
- 9) Responsive. Guru yang profesional harus cepat beradaptasi dengan segala perubahan pada peserta didik, serta adanya perubahan budaya, masyarakat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan faktor lainnya.
- 10) Empatik. Guru harus lebih sabar dalam menghadapi dan memahami keragaman ini agar lebih memahami kebutuhan belajar peserta didik.
- 11) Nge-fren. Guru mampu menjadi teman bagi peserta didik sehingga penyampaian emosi akan lebih kuat dibanding hubungan antara guru dan siswa. Akibatnya, siswa akan beradaptasi dalam menerima pembelajaran dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.⁶

⁶ Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2009) 21-24.

Dari penyampaian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas yakni guru mampu memberikan ide baru dan mampu menemukan solusi pada masalah yang sedang terjadi.

2. Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar

(SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa berbentuk grafis, video, gambar grafis, atau alat elektronik yang bertujuan untuk menangkap, memproses, dan mengatur kembali informasi, baik dalam bentuk grafis maupun lisan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti buku, koran, majalah, poster atau alat elektronik lainnya.⁷

Sedangkan menurut Ningsih media pembelajaran merupakan suatu perantara yang menghubungkan antara penyampai informasi dan penerima informasi yang berupa materi pembelajaran guna mencapai tujuan program pembelajaran.⁸

⁷ Setuju, Ratnawati, dkk. (2020). "ICT-Based Learning Media Development". *Journal of Physics Conference Series*.

⁸ Ningsih, S.O.(2022). "Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di

Sopri berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memiliki tujuan guna memudahkan proses pembelajaran dan mampu meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dengan peserta didik.⁹

Berdasarkan pendapat yang sudah disampaikan, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini bermaksud untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi sehingga target pembelajaran yang sudah direncanakan dapat dicapai dengan mudah.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Drs. Muhammad Ramli pada bukunya yang berjudul *Media dan Teknologi Pembelajaran*, ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu:

1. Media dua dimensi yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar, seperti gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan lain sebagainya.

Sekolah Dasar". *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 281-288.

⁹ Sopri, Ahmad. 2021. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis IT dengan Menggunakan Media Autoplay 8 di Smk Armina Madina." *Jurnal Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IPTS*.

2. Media 3D merupakan media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, seperti model, objek konkret, boneka dan lainnya.
3. Media dengar (audio), contohnya radio dan perekam tape.
4. Media proyeksi yakni media yang ditampilkan, contohnya film, slide, filmstrip, overhead proyektor, dan lain sebagainya.
5. Televisi (TV) dan Perekam Video Tape (VTR), TV digunakan untuk menampilkan gambar dan mendengarkan suara dari kejauhan. VTR merupakan alat perekam dan penyimpan.¹⁰

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bentuk sarana pendukung dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang memiliki manfaat tersendiri. Sudjana menyampaikan bahwa manfaat dari media pembelajaran pada kegiatan belajar siswa yakni:

1. Pembelajaran akan memikat perhatian siswa sehingga mampu mendorong motivasi belajar mereka.

¹⁰ Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press, Banjarmasin.

2. Materi pembelajaran akan lebih tersampaikan dengan jelas, memudahkan pemahaman peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan.
3. Pendekatan pengajaran akan lebih bervariasi, tidak terbatas pada komunikasi verbal saja, dengan demikian peserta didik merasa tertarik dan pendidik tidak kelelahan, terlebih lagi saat mengajar setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik akan lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi bisa melakukan aktivitas lain seperti mengamati, praktik, demonstrasi, peran dan sebagainya.¹¹

Manfaat yang bisa dapat diperoleh dari penggunaan media penelitian yaitu:

1. Berfungsi sebagai wadah hubungan antara peserta didik, antara peserta didik dan materi pembelajaran, agar meningkatkan komunikasi.

¹¹ Cecep Kustandi dan daddi darmawan., *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2020), 19.

2. Memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran meskipun tidak berlangsung secara langsung.
3. Media untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi interaksi selama proses pembelajaran online.
4. Peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, ditinjau dari segi hasil maupun prosesnya, untuk mencapai target pembelajaran.
5. Mendorong terciptanya inovasi pada metode pembelajaran.¹²

Dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran merupakan kemampuan meningkatkan perhatian peserta didik, mendorong perubahan perilaku peserta didik yang signifikan, mendorong semangat belajar peserta didik, menambah pengalaman belajar tersendiri bagi peserta didik, mampu membantu dalam menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah dipahami, membantu efisiensi dalam belajar, serta menjadikan hasil belajar lebih bermakna dan meningkat.

¹² Mariana, J., Eliterius, S., Carolina, V.A, (2021). "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19". Jurnal Literasi Pendidikan Dasar, Vol.2, No. 2.

d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut beberapa ahli terkait kriteria dalam memilih media pembelajaran antara lain:

1. Keakuratan atau kesesuaian jenis media dengan target pembelajaran
2. Mendukung isi materi pembelajaran.
3. Kemudahan dalam mendapatkan dan mengoperasikan media pembelajaran.
4. Keterampilan guru saat menggunakannya.
5. Tersedianya waktu dalam menerapkannya.
6. Sesuai dengan tingkatan berpikir peserta didik.¹³

Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Menentukan target pembelajaran.
2. Mengelompokkan tujuan pembelajaran sesuai dengan tipe belajar.
3. Memilih peristiwa pengajaran yang akan berlangsung.

¹³ Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). "The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District". *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*.

4. Menentukan jenis perangsang untuk setiap peristiwa.
5. Mendaftar media yang mampu digunakan saat proses pembelajaran.
6. Mempertimbangkan nilai kegunaan media yang digunakan.
7. Menentukan media yang digunakan.
8. Menulis alasan memilih media tersebut.
9. Menuliskan cara penggunaan pada setiap proses.
10. Menuliskan dialog pembicara dalam menggunakan media.¹⁴

Dalam buku yang berjudul *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, yang ditulis oleh Nunuk Suryani dkk disampaikan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran perlu diperhatikan seperti:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Perbedaan individu.
3. Motivasi peserta didik.

¹⁴ Bahri, Humaedi, Rizal, Gamar, M. M., Misnah, & Riang Tati, A.D (2021). "Utilization of ICT-Based Learning Media in Local History Learning". *Journal of Physics: Conference Series*.

4. Tetap mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi.
5. Praktik, luwes, dan bertahan.
6. Guru mampu dan terampil dalam menggunakan media.
7. Mutu teknis.¹⁵

Melalui beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa etika dalam pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan dengan cermat, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal. Prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa faktor yakni:

- 1) Perangkat pembelajaran yang sesuai.
- 2) Lingkungan belajar yang mendukung.
- 3) Tempat belajar yang nyaman.
- 4) Mempertimbangkan kegunaan media belajar yang sesuai dengan kondisi siswa.

¹⁵ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 60.

3. Media Digital yang Relevan pada Pembelajaran SD/MI

a. Pengertian Media Digital

Menurut Maryla Fatira, dkk dalam buku yang berjudul Pembelajaran Digital, media digital merupakan media yang memiliki tampilan berupa campuran antara data, teks, bunyi, dan gambar yang disampaikan melalui jaringan dengan alat bantu kabel *optic broadband* dan sistem gelombang mikro.¹⁶

Media pembelajaran digital merupakan media yang bekerja dengan data atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses dan distribusikan menggunakan perangkat digital.¹⁷

Melalui pembahasan tersebut maka disimpulkan bahwa media digital merupakan jenis media elektronik yang tersimpan dalam bentuk digital dan dapat digunakan untuk menyimpan, mengirimkan serta menerima informasi yang telah terdigitalisasi.

¹⁶ Marlya Fatira, dkk. (2021). Pembelajaran Digital.

¹⁷ Hamdan Husain Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hal. 3.

b. Fungsi dan Manfaat Media Digital

Media digital berfungsi sebagai upaya dalam membantu menjelaskan materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami tujuan pembelajaran, dan juga mendorong mereka untuk menciptakan inovasi-inovasi baru bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.¹⁸

Melalui penggunaan media pembelajaran digital juga menjadikan fleksibilitas dalam menggunakan waktu dan tempat. Tidak hanya itu, penggunaan media digital mampu memberikan tampilan isi multimedia yang menarik seperti video, animasi, dan simulasi interaktif. Sehingga dalam penggunaan media digital, siswa juga mampu mencari informasi terkait materi yang mereka pelajari secara mandiri.¹⁹

Media digital mampu menampilkan konten multimedia yang lebih menarik seperti animasi, video, games, dan

¹⁸ Saputra, P. W., & Gunawan, I.G.D. (2021). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Covid-19". Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangkaraya, (3), 86-95. Retrieved from DOI.

¹⁹ Ramadhani, Geta dkk.,(2023). "Efektifitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMA Al Azhar 7 Solo Baru". Seminar Nasional PBI FKIP UNS.

simulasi interaktif. Melalui akses internet peserta didik mampu mencari informasi terkini dan mempelajari topik yang akan dibahas. Media pembelajaran digital juga memiliki fleksibilitas dalam hal waktu dan lokasi. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun melalui perangkat elektronik seperti smartphome.

Salah satu contoh dari media digital adalah powerpoint interaktif yang berfungsi untuk menempatkan berbagai jenis objek seperti teks, grafik, video, audio, dan elemen lainnya dalam satu atau beberapa halaman terpisah yang biasa disebut sebagai slide.²⁰

Tidak hanya mempermudah pembelajaran, powerpoint interaktif juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi dua arah antara siswa dengan komputer atau smartphone.²¹

Dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media digital, peran dan kegunaan media digital melampaui aspek akademis semata. Ini berarti, selain memperoleh pengetahuan

²⁰ Damitri, D. E., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). "Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan". *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.

²¹ Christian, i Y. (2022). *iRancangan Banguni Media Pembelajaran Pendidikan Bahasa Inggris Di SMAS Bodhi Dharmai Batam Menggunakan Metode MDLC*. 4, i1298-1301.

yang diajarkan di lembaga pendidikan seperti sekolah atau universitas, kita juga dapat mempelajari berbagai bidang pengetahuan lainnya dan berinteraksi dengan orang lain, serta memperluas wawasan melalui media digital, terutama media sosial.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memberikan bantuan signifikan kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media digital juga mempermudah pendidik dalam mengajar karena tidak terpaku pada metode ceramah yang monoton. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mencerna materi yang disampaikan oleh pendidik melalui berbagai metode seperti diskusi dan analisis, bukan hanya melalui ceramah.

c. Kendala Penggunaan Media Digital

Penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan banyak dampak positif. Namun perlu diketahui, bahwa dalam penerapan media digital terdapat tantangan. Salah satu tantangan yang sering dialami bahwa tidak semua kesempatan untuk menggunakan perangkat elektronik dan internet yang stabil sama untuk semua peserta didik. Situasi

ini menciptakan divisi digital antara siswa yang ekonominya mampu dan siswa yang kurang mampu.²²

Tidak hanya itu, distraksi online seperti media sosial dan permainan digital mampu mengurangi tingkat kefokusannya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

d. Contoh Media Digital yang Relevan

Pada zaman yang serba teknologi seperti ini, sangat mudah untuk menemukan media digital. Contoh media digital yang bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

1. Website yang merupakan halaman-halaman yang mampu diakses menggunakan jaringan internet. Media website bisa berupa blog, situs berita, situs e-commerce, atau halaman pribadi.
2. Media Sosial adalah platform yang dimanfaatkan untuk menambah pertemanan atau komunikasi melalui dunia maya. Contohnya, seperti Instagram, Telegram, WhatsApp, Twitter, dan LinkedIn.
3. *Podcast* yang merupakan salah satu contoh media digital dalam bentuk audio yang dapat diunduh dan didengarkan. Ada berbagai topik yang dapat dijumpai

²² Ramadhani, Geta dkk.,(2023). *Efektifitas Penggunaan Media Digital*,.

pada podcast, seperti cerita horor, review film, berita, dan lain sebagainya.

4. E-Book merupakan buku digital yang bisa dibaca melalui perangkat elektronik. Media tersebut memungkinkan penggunaannya untuk mengakses berbagai jenis buku, majalah, novel, hingga publikasi ilmiah dimanapun dan kapanpun.
5. E-Learning atau electronic learning, e-learning memiliki konsep sebagai pembelajaran virtual alias online. Sehingga peserta didik tidak perlu datang ke sekolah untuk mengakses e-learning. Dalam tampilan e-learning biasanya terdapat gambar, teks, suara, animasi, video dan lain sebagainya. Guru juga mampu memantau perkembangan peserta didik melalui tugas-tugas yang dikerjakan melalui e-learning.

B. Kajian Pustaka Relevan

Penelitian yang relevan merupakan deskripsi dari hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah yang serupa. Tujuan dari penelitian yang relevan adalah untuk mengklarifikasi kemajuan terkini (*state of the art*), perbedaan, atau untuk memperkuat temuan penelitian tersebut dengan hasil-hasil penelitian yang sudah ada. Penulis belum menemukan topik penelitian yang serupa dengan penelitian

yang akan dilakukan. Namun, ada beberapa penelitian yang memiliki kesamaan, seperti jurnal dan tesis, yang telah ditelusuri secara menyeluruh oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan:

1. Penelitian yang ditulis oleh M. Rizqi Amaluddin dan Imam Machli yang berjudul “Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 penggunaan media digital baru bisa dimaksimalkan. Manfaat dari media digital mampu memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun ternyata masih ada beberapa guru merasa gugup, kurangnya minat dan kesadaran pendidik dalam menggunakan media digital. Untuk mengatasi hal tersebut pihak sekolah mengadakan pelatihan dalam menggunakan pembelajaran digital. Sehingga guru mampu memaksimalkan penggunaan media digital secara efektif dan kreatif.²³

²³ Rizqi Amaluddin, Imam Machali, (2022) *“Pemanfaatan Media Digital Sebagai Sarana Pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru”*. Prosiding Vol.5.

Persamaan pada penelitian ini yaitu secara garis besar sama-sama membahas tentang pemanfaatan media digital. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya yaitu lokasi tempat penelitian sebelumnya dilakukan di SMA Babussalam Pekanbaru dan terfokus pada pemanfaatan media digital saja. Sedangkan penelitian ini dilakukan di MI Al Islam Kuman dan berfokus pada kreativitas guru dalam pemanfaatan media digital.

2. Dalam artikel yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kelas Literasi Secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Siswa” yang ditulis oleh Aspari menghasilkan bahwa penggunaan media digital memiliki dampak yang besar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini karena media digital dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Guru dan kepala sekolah juga perlu memberikan panduan dalam penggunaan media pembelajaran digital selama proses belajar mengajar, terutama ketika pembelajaran

dilakukan di dalam kelas. Panduan ini sangat penting untuk memastikan efektivitas proses pembelajaran.²⁴

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang pemanfaatan media digital. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya yaitu penelitian terdahulu terfokus pada pemanfaatan media digital dan kelas literasi. Sedangkan penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam pemanfaatan media digital.

3. Pada artikel yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa” yang ditulis oleh Dewantara dkk, hasil dari penelitian ini yaitu guru memiliki pengaruh dalam menyeleksi dan menggunakan media pembelajaran. Meskipun guru memiliki kemampuan untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, namun kreativitas mereka belum sepenuhnya optimal dalam menyediakan beragam media yang sesuai dengan kebutuhan peserta

²⁴ Aspari, “Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kelas Literasi Secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Jurnal Ilmiah Bina Bahasa, (2020), Vol.13.

didik. Penggunaan media pembelajaran tidak selalu mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa.²⁵

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam mengulas pemanfaatan kreativitas guru dalam menggunakan media. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, dimana penelitian sebelumnya lebih menekankan pada media berbasis IT, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada media digital.

4. Pada artikel yang berjudul “Manfaat Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19” yang ditulis oleh Mariana Jediut dkk memiliki hasil penelitian bahwa teknologi yang berperan sebagai media digital memiliki peranan penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa sekolah dasar selama masa pandemi. Salah satu manfaat utama dari penggunaan media digital adalah sebagai alat untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Motivasi adalah kunci utama dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi yang cukup,

²⁵ Andi Harpeni Dewantara, dkk. (2020). “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa”. *Jurnal of Primary Education*.

pembelajaran tidak akan berlangsung dengan efektif. Terlebih lagi, selama periode pembelajaran jarak jauh, di mana siswa tidak bertemu langsung dengan guru, motivasi belajar menjadi faktor yang sangat penting. Oleh karena itu, salah satu strategi yang digunakan adalah memanfaatkan fitur-fitur online agar interaksi dan komunikasi antara guru, siswa, dan sumber belajar tetap berjalan.

Dalam garis besar, penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yakni membahas tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran anak SD. Pada penelitian sebelumnya berfokus terhadap manfaat media digital yang digunakan dalam proses belajar secara online atau jarak jauh, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan media digital.²⁶

5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Primanita Solihah dkk dalam artikel yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler” bahwa hasil

²⁶ Jediut Mariana, Sennen Eliterius dkk. “Manfaat Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19”. Flores: *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, (Vol.2, No. 2, 2021)

dari pre-test dan post-test yang dilakukan menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital terutama media *power point* sangat efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata siswa yang diperoleh yakni sebesar 18,4%.

Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memiliki persamaan yakni berfokus pada penggunaan media digital dalam pembelajaran SD. Perbedaan dari penelitian sebelumnya yakni membahas tentang efektivitas dan peningkatan hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang kreativitas guru dalam menggunakan media digital.²⁷

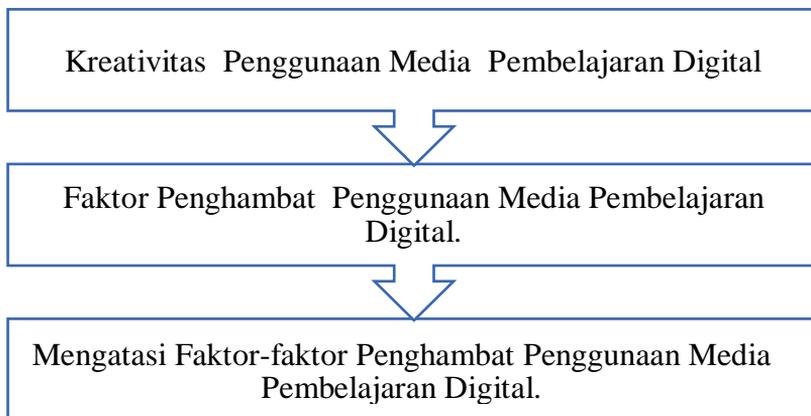
Kelemahan dan keterbatasan hasil penelitian terdahulu akan ditindak lanjuti pada penelitian kali ini. Salah satu kelemahan dari beberapa penelitian diatas yakni hanya berfokuskan terhadap salah satu jenis media digital dan satu mata pelajaran saja. Sedangkan pada penelitian ini akan berfokuskan terhadap kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Tidak hanya itu, penulis juga akan meneliti tingkatan kreativitas guru

²⁷ Primanita S.R, Sofyan I., dkk. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinetik*, (Vol. 6, No. 1, 2023)

dalam menggunakan media pembelajaran digital pada seluruh mata pelajaran, yang tentunya tidak hanya berfokuskan pada mata pelajaran tertentu saja.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah susunan pikiran atau pendekatan penelitian yang dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan penelitian terhadap objek yang diteliti. Kerangka berpikir ini merupakan pola pikir yang digunakan oleh peneliti untuk menyusun arah penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Dalam kerangka berpikir ini, fokus penelitian adalah tentang bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran siswa. Berikut ini adalah gambaran visual yang disajikan oleh peneliti untuk mempermudah pembaca dalam memahami proses penelitian ini:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebuah metode penelitian yang meneliti objek secara alami di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pendekatan kualitatif menggambarkan dan menjelaskan fenomena dengan menggunakan bahasa atau kata-kata, bukan angka atau data numerik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan, menggambarkan, dan menguraikan fenomena atau kejadian dengan menggunakan bahasa yang tidak bersifat numerik.

Penelitian ini melibatkan dua jenis pendekatan, yaitu penelitian lapangan untuk mendapatkan data primer melalui penggunaan dokumentasi dan wawancara langsung dengan pihak yang dianggap berkompeten dalam memahami pemanfaatan media digital dalam pembelajaran siswa. Selain itu, penelitian juga melibatkan penelitian kepustakaan untuk mendapatkan data sekunder dari sumber-sumber ilmiah seperti buku, dokumen, dan referensi lain yang relevan dengan topik penelitian.

B. Sumber Data

Data merupakan materi mentah yang dihasilkan dari pengamatan atau pengukuran, baik dalam bentuk numerik maupun non-numerik. Ketika data tersebut diolah melalui analisis yang tepat, ia dapat menghasilkan beragam informasi. Data adalah kumpulan informasi yang diperoleh dari sebuah penelitian, termasuk baik angka maupun fakta, yang kemudian dapat digunakan untuk menyusun informasi lebih lanjut.

Sumber data dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua jenis:

1. Sumber Data Primer adalah data utama yang diperoleh secara langsung selama proses pengumpulan data. Dalam penelitian ini, sumber data primer berasal dari wawancara dan dokumentasi dengan beberapa guru di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

2. Sumber Data Sekunder adalah data pendukung yang tidak diperoleh langsung dari proses pengumpulan data, tetapi mungkin melalui perantara atau hanya dari dokumen. Sumber data sekunder adalah sumber yang diperoleh dari sumber lain yang tidak langsung terkait dengan peristiwa yang sedang diteliti.

Fungsi data sekunder adalah untuk melengkapi data primer. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder mencakup

berbagai literatur seperti buku, situs web, jurnal, dan sumber lain yang masih relevan dengan topik penelitian untuk memperkuat argumen dan melengkapi hasil penelitian.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik pengumpulan data secara tepat yang relevan dengan jenis data yang akan digali adalah langkah penting dalam suatu kegiatan penelitian. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik, antara lain:

1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi untuk memperkuat data hasil penelitian. Wawancara akan dilakukan kepada seluruh guru. Informasi yang dibutuhkan yaitu:

Informasi yang dibutuhkan

1.	Kreaativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran digital.
2.	Faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran digital.
3.	Mengatasi faktor-faktor penghambat penggunaan media pembelajaran digital.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperkuat hasil penelitian dengan cara meminta foto kondisi ruang kelas, foto media pembelajaran digital dan dokumentasi saat melakukan wawancara.

E. Uji Keabsahan Data

Menguji kevalidan data merupakan langkah yang sangat penting dalam menyelesaikan hasil penelitian untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh peneliti. Oleh karena itu, digunakanlah teknik pemeriksaan data yang mencerminkan upaya peneliti untuk memastikan keabsahan data tersebut, sehingga perlu diperiksa kevalidannya.

Salah satu teknik yang digunakan oleh peneliti untuk memeriksa dan memvalidasi data adalah teknik triangulasi. Teknik triangulasi merupakan suatu metode untuk mengukur tingkat kepercayaan yang digunakan selama proses pengumpulan data penelitian dengan memanfaatkan triangulasi sumber, metode, dan waktu. Triangulasi dapat diartikan sebagai suatu teknik pemeriksaan data yang menggunakan referensi atau data tambahan dari sumber yang berbeda.¹

Peneliti menerapkan teknik *triangulasi* dan triangulasi temporal. Setiap pendekatan tersebut akan menghasilkan bukti dan informasi yang unik, sehingga memberikan sudut pandang yang berbeda terhadap fenomena tersebut. Hal ini memperluas cakupan pengetahuan dan memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan akurat.

Triangulasi teknik adalah metode untuk memeriksa konsistensi data dari sumber yang sama dengan menggunakan pendekatan yang berbeda, seperti membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan data yang diperoleh melalui observasi atau dokumentasi. Sementara itu, *triangulasi* waktu melibatkan pengujian kembali data melalui

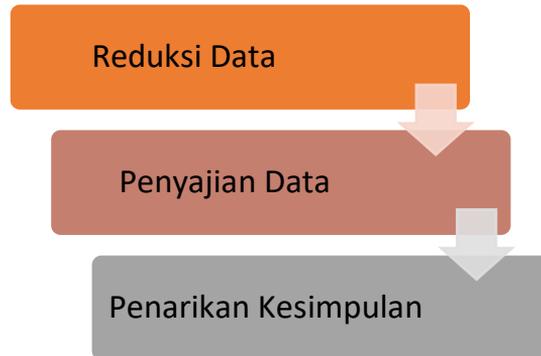
¹ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006),h.330.

pendekatan observasi, wawancara, dan dokumentasi, tetapi dilakukan pada waktu yang berbeda setelah data terkumpul. Setelah itu, data diklasifikasikan dan kesimpulan ditarik melalui proses berfikir induktif, di mana kesimpulan dihasilkan dari fakta-fakta spesifik yang kemudian digeneralisasi”.²

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan utama untuk mendapatkan pemahaman mendalam dari data dengan memahami perspektif subjek yang terlibat. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sepanjang proses pengumpulan data dan juga setelah selesai, dalam periode tertentu. Proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga penyelesaian. Metode analisis data yang akan digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

² Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah Makalah Skripsi Tesis Pesertasi*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), h.7.



Data reduction melibatkan rangkuman dan fokus pada aspek penting serta pemilihan elemen kunci dari tema dan pola data, serta menghilangkan elemen yang tidak relevan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah pengumpulan data selanjutnya.

Data display (penyajian data) dilakukan melalui tabel, grafik, diagram, dan teks. Melalui penyajian data, pemahaman tentang fenomena atau kejadian yang diamati menjadi lebih mudah, dan rencana tindakan selanjutnya dapat disusun berdasarkan pemahaman tersebut.

Conclusion, drawing/verification adalah tahap terakhir dari analisis data, di mana kesimpulan ditarik dan diverifikasi. Kesimpulan yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya, meskipun rumusan pertanyaan dalam penelitian kualitatif

dapat berkembang seiring dengan kemajuan penelitian di lapangan. Kesimpulan yang diinginkan dari penelitian kualitatif adalah temuan baru yang belum pernah terungkap sebelumnya.³

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, h.338.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru MI Al Islam Kauman Sukorejo, diperoleh data sebagai berikut:

1. Kreativitas guru dalam menggunakan media digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

Hasil dari wawancara terhadap sebagian guru di MI Al Islam Kauman Sukorejo memperoleh informasi mengenai:

a. Apa arti kreativitas menurut Bapak/Ibu guru?

Arti kreativitas guru dalam menggunakan media digital. Guru kelas I-C (Ibu AN) mengatakan bahwa:

“Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran digital yakni guru diharapkan mampu memvariasikan penggunaan media digital. Misal guru bisa menggunakan media digital interaktif, bisa menggunakan power point atau google classroom.”¹

¹ Hasil wawancara dengan Guru Kelas I-C (Ibu AN), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

Hal yang serupa juga disampaikan oleh guru kelas II-B (Ibu T) menyampaikan bahwa:

“Kreativitas dalam pembelajaran menggunakan media digital itu yang tidak hanya terpaku dengan salah satu media digital saja, namun harus berganti-ganti sesuai dengan materi dan karakter siswa.”²

Wali kelas III-A (Ibu AH) juga menyampaikan bahwa:

“Guru yang kreatif dalam menggunakan media digital adalah guru yang mampu membuat atau memperbarui media digital yang ada.”³

Guru kelas IV-B (Ibu SR) menyampaikan juga bahwa:

“Kreativitas guru itu bisa diartikan sebagai penggunaan dan pengembangan media digital yang maksimal.”⁴

Begitu pula pendapat guru kelas V-C (Bapak AM) yang mengatakan bahwa:

² Hasil wawancara dengan Guru Kelas II-B (Ibu T), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.45 WIB

³ Hasil wawancara dengan Guru Kelas III-A (Ibu AH), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.00 WIB

⁴ Hasil wawancara dengan Guru Kelas IV-B (Ibu SR), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

“Kreativitas seorang guru dapat dipahami sebagai penggunaan dan pemanfaatan media digital yang beragam. Tidak hanya menggunakan power point atau video saja tapi guru yang kreatif bisa menggunakan media digital yang lebih menarik.”⁵

Hal yang serupa juga disampaikan oleh guru kelas VI-A (Bapak IB) bahwa:

“Kreativitas itu ketika guru mampu membuat atau menciptakan media digital yang menarik dan beragam.”⁶



Berdasarkan hasil dari beberapa wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang guru yang kreatif adalah guru yang mampu mengembangkan ide-ide baru mengenai

⁵ Hasil wawancara dengan Guru Kelas V-C (Bapak AM), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.15 WIB

⁶ Hasil wawancara dengan Guru Kelas VI-A (Bapak IB), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.30 WIB

pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Sehingga para siswa mampu mudah memahami materi dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

- b. Apa yang menjadi motivasi Bapak/Ibu guru untuk mencari informasi atau mencari hal baru dalam penggunaan media digital?

Mengenai hal ini, guru kelas VI-A (Bapak IB) menyampaikan bahwa:

“Seorang guru harus sadar mengenai pentingnya menggunakan media digital yang bervariasi, hal tersebut mampu meningkatkan semangat guru dalam menciptakan kelas yang efektif, menarik, dan tentunya tidak tertinggal zaman.”⁷

Begitupun guru kelas V-C (Bapak AM) mengatakan bahwa:

“Peningkatan motivasi guru dalam mencari informasi mengenai media digital dipengaruhi oleh sesama guru,

⁷ Hasil wawancara dengan Guru Kelas VI-A (Bapak IB), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.30 WIB

biasanya jika ada teman dalam pelatihan menambah minat guru untuk mengikuti pelatihan tersebut.”⁸

Guru kelas IV-B (Ibu SR) juga menyampaikan bahwa:

“Motivasi guru dalam menambah informasi tentang media digital berpengaruh pada niat dan fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah. Terkadang guru sudah memiliki semangat namun dari pihak sekolah belum mengadakan pelatihan, sehingga guru mengharuskan mencari informasi secara pribadi melalui internet.”⁹

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh guru kelas III-A (Ibu AH) bahwa:

“Niat merupakan motivasi utama dalam mengembangkan pengetahuan terhadap penggunaan media digital. Terkadang rekan sesama guru pun kurang memotivasi guru lainnya.”¹⁰

Adapun pendapat lain yang disampaikan oleh guru kelas II-B (Ibu T) bahwa:

⁸ Hasil wawancara dengan Guru Kelas V-C (Bapak AM), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.15 WIB

⁹ Hasil wawancara dengan Guru Kelas IV-B (Ibu SR), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

¹⁰ Hasil wawancara dengan Guru Kelas III-A (Ibu AH), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.00 WIB

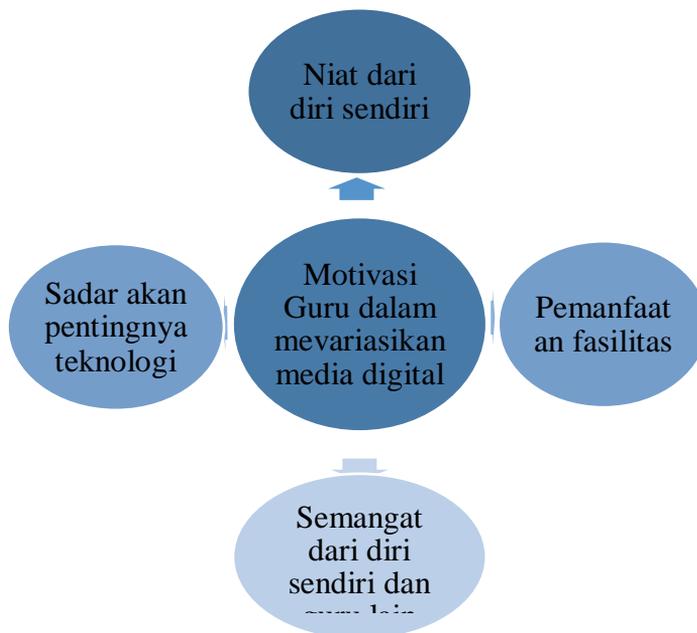
“Guru perlu sadar akan pentingnya mengikuti zaman dimana media digital sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Sehingga guru bisa menambah semangat dalam mencari informasi atau pelatihan dalam penggunaan media digital yang bertujuan untuk mencetak generasi paham digital.”¹¹

Hal serupa juga disampaikan oleh guru kelas I-C (Ibu AN) bahwa:

“Motivasi utama guru yaitu pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik, sehingga guru mampu berusaha dalam menciptakan media digital baru agar peserta didik tidak merasa bosan. Para guru biasanya mengikuti pelatihan yang disediakan oleh sekolah atau kemendikbud, guru juga mampu mencari informasi secara mandiri melalui aplikasi youtube atau bisa melalui website.”¹²

¹¹ Hasil wawancara dengan Guru Kelas II-B (Ibu T), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.45 WIB

¹² Hasil wawancara dengan Guru Kelas I-C (Ibu AN), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.30 WIB



Berdasarkan wawancara tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi utama seorang guru dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran digital yaitu niat, teman sesama guru, semangat dari diri sendiri, dan juga fasilitas yang diberikan pihak sekolah

- c. Media digital seperti apa yang pernah digunakan oleh Bapak/Ibu guru?

Mengenai hal ini, guru kelas I-C (Ibu AN) menyampaikan bahwa:

“Saat pembelajaran terkadang saya menggunakan media digital berupa penayangan video youtube, power point, dan video kepemilikan pribadi. Untuk materi pembelajaran juga saya sering mencari melalui website.”¹³

Pendapat yang tidak jauh berbeda disampaikan juga oleh guru kelas II-B (Ibu T) bahwa:

“Pada saat pembelajaran saya kadang menampilkan video, animasi, big book digital, atau foto terkait benda yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas.”¹⁴

Menurut guru kelas III-A (Ibu AH) menyampaikan bahwa:

“Media digital yang sering digunakan dalam pembelajaran itu seperti video kartun, foto sejarah, terkadang juga menggunakan media simulasi yang bisa kita atur sesuai dengan keinginan kita.”¹⁵

Guru kelas IV-B (Ibu SR) juga menyampaikan bahwa:

¹³ Hasil wawancara dengan Guru Kelas I-C (Ibu AN), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

¹⁴ Hasil wawancara dengan Guru Kelas II-B (Ibu T), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.45 WIB

¹⁵ Hasil wawancara dengan Guru Kelas III-A (Ibu AH), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.00 WIB

“Pada kegiatan sekolah biasanya menggunakan audio, seperti pemutaran lagu Indonesia Raya, musik tari saat pentas seni, dan audio bacaan al-Quran. Sedangkan saat pembelajaran biasanya menggunakan *power point*, video youtube, dan quizzes.”¹⁶

Hal yang tidak jauh berbeda juga disampaikan oleh guru kelas V-C (Bapak AM) bahwa:

“Media digital yang pernah saya gunakan seperti video, power point, dan google form.”¹⁷

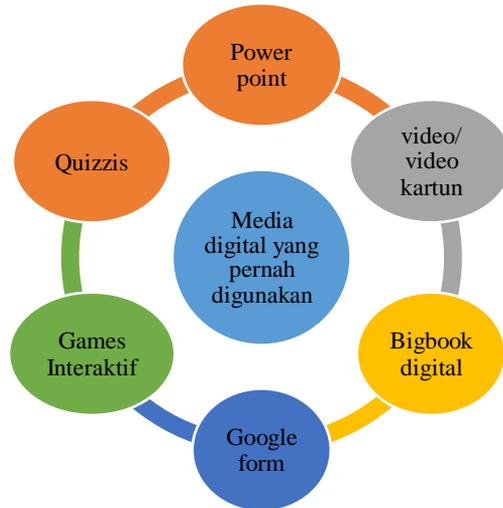
Guru kelas VI-A (Bapak IB) juga menyampaikan bahwa:

“Dalam pembelajaran biasanya menggunakan media power point, video, games interaktif, quizzes.”¹⁸

¹⁶ Hasil wawancara dengan Guru Kelas IV-B (Ibu SR), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

¹⁷ Hasil wawancara dengan Guru Kelas V-C (Bapak AM), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.15 WIB

¹⁸ Hasil wawancara dengan Guru Kelas VI-A (Bapak IB), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.30 WIB



Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka dapat disimpulkan bahwa para guru tidak hanya menggunakan media digital berupa video dan power point saja. Beberapa guru mampu memvariasikan media digital yang digunakan seperti media digital berupa google form, quizzes, game interaktif, dan big book digital.

5. Faktor penghambat guru dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

Hasil dari wawancara terhadap sebagian guru di MI Al Islam Kauman Sukorejo memperoleh informasi mengenai:

- a. Apa hambatan yang Bapak/Ibu guru rasakan dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran digital?

Guru kelas I-C (Ibu AN) mengatakan bahwa:

“Kendala yang sering terjadi biasanya laptop kurang mendukung saat menggunakan media digital yang bervariasi. Mengurangi waktu pembelajaran, apalagi saat terjadi kendala seperti susahnya menyambungkan laptop ke proyektor. Sehingga membuat pembelajaran kurang efektif.”¹⁹

Guru kelas II-B (Ibu T) juga menyampaikan bahwa:

“Pemahaman saya yang terlalu terbatas dalam menggunakan media digital, sehingga hal ini menjadi salah satu kendala yang saya alami.”²⁰

Hal yang berbeda disampaikan oleh guru kelas III-A (Ibu AH) bahwa:

¹⁹ Hasil wawancara dengan Guru Kelas I-C (Ibu AN), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

²⁰ Hasil wawancara dengan Guru Kelas II-B (Ibu T), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.45 WIB

“Kendala yang saya rasakan kurangnya semangat dalam mencari atau membuat media pembelajaran digital yang menarik bagi siswa.”²¹

Guru kelas IV-B (Ibu SR) juga menyampaikan bahwa:

“Keterbatasan waktu dan rasa semangat menjadi kendala utama saya untuk memvariasikan media digital yang digunakan.”²²

Sama halnya dengan guru kelas V-C (Bp AM) menyampaikan bahwa:

“Kendala yang saya alami yakni saat ingin menggunakan media digital ternyata beberapa fasilitas yang disediakan oleh sekolah digunakan oleh guru lain, seperti proyektor ataupun speaker laptop.”²³

Hal yang tidak jauh berbeda disampaikan juga oleh guru kelas VI-A (Bapak IB) bahwa:

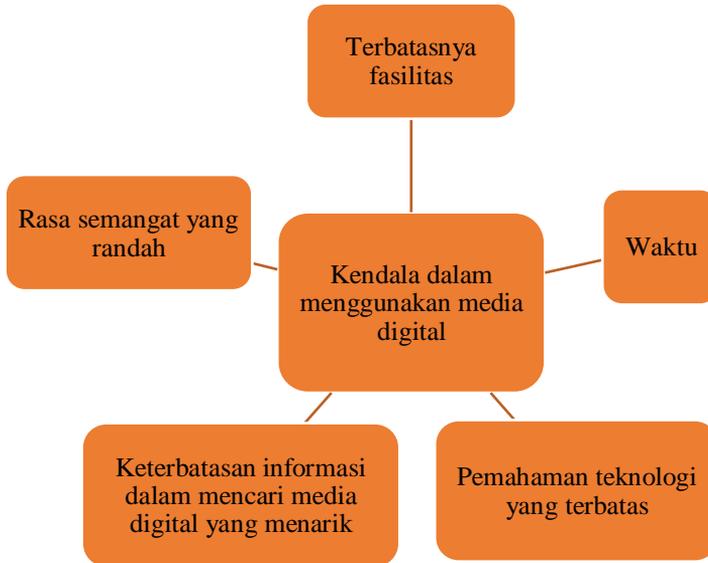
“Penguasaan terhadap media digital menjadi kendala yang saya alami. Di umur yang sudah tidak muda lagi

²¹ Hasil wawancara dengan Guru Kelas III-A (Ibu AH), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.00 WIB

²² Hasil wawancara dengan Guru Kelas IV-B (Ibu SR), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

²³ Hasil wawancara dengan Guru Kelas V-C (Bapak AM), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.15 WIB

membuat saya merasa kesulitan untuk memahami teknologi.”²⁴



Kesimpulan dari hasil wawancara yang sudah dilakukan yakni fasilitas yang disediakan sekolah yang terbatas menjadi salah satu kendala yang guru rasakan, tidak hanya itu pemahaman guru terhadap teknologi juga mempengaruhi guru dalam mengembangkan media digital.

- b. Apa solusi dari kendala yang Bapak/Ibu guru rasakan saat menggunakan media pembelajaran digital?

²⁴ Hasil wawancara dengan Guru Kelas VI-A (Bapak IB), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.30 WIB

Guru kelas VI-A (Bapak IB) menyampaikan bahwa:

“Solusi atas kendala yang saya alami yaitu dengan cara meminta bantuan terhadap rekan guru yang paham akan teknologi dan mengamati bagaimana cara rekan guru mengatasi kendala teknologi tersebut. Sehingga di suatu saat kemudian saya mampu menggunakan media digital yang bervariasi dan mampu mengatasi kendala dalam penerapannya sendiri tanpa bantuan rekan guru lainnya.”²⁵

Disampaikan juga oleh guru kelas V-A (Bapak AM) bahwa:

“Solusi yang saya lakukan seperti membawa laptop sendiri atau menyampaikan jauh-jauh hari kepada rekan guru bahwa di hari tertentu saya akan menggunakan fasilitas sekolah seperti speaker laptop sehingga pada saat saya ingin menggunakan fasilitas tersebut tidak ada guru yang menggunakannya.”²⁶

Guru kelas IV-B (Ibu SR) juga menyampaikan bahwa:

²⁵ Hasil wawancara dengan Guru Kelas VI-A (Bapak IB), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.30 WIB

²⁶ Hasil wawancara dengan Guru Kelas V-C (Bapak AM), Jumat 22 Maret 2024 pukul 07.15 WIB

“Yang saya lakukan untuk mengatasi kendala tersebut biasanya saya mencari informasi tentang penggunaan media digital kepada rekan guru, dan mempertimbangkan kembali terhadap penggunaan media digital yang rumit agar tidak menghabiskan waktu belajar mengajar.”²⁷

Hal yang tidak jauh berbeda juga disampaikan oleh Guru kelas III-A (Ibu AH) bahwa:

“Solusi dari kendala tersebut biasanya saya mengajak rekan guru untuk mengikuti pelatihan atau seminar mengenai media digital, dikarenakan jika mengikuti pelatihan tanpa adanya rekan sesama guru membuat saya merasa kurang semangat.”²⁸

Guru kelas II-B (Ibu T) menyampaikan bahwa:

“Solusi yang saya gunakan yakni aplikasi youtube untuk menemukan atau membuat media digital yang cocok digunakan pada pembelajaran sekolah dasar.”²⁹

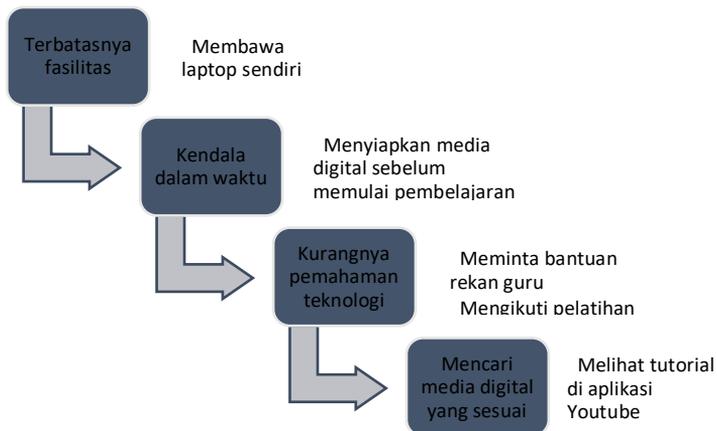
²⁷ Hasil wawancara dengan Guru Kelas IV-B (Ibu SR), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

²⁸ Hasil wawancara dengan Guru Kelas III-A (Ibu AH), Rabu 20 Maret 2024 pukul 09.00 WIB

²⁹ Hasil wawancara dengan Guru Kelas II-B (Ibu T), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.45 WIB

Hal yang berbeda disampaikan oleh guru kelas I-C (Ibu AN) bahwa:

“Untuk mengatasi kendala tersebut biasanya saya membawa laptop sendiri, atau saya mencoba menghubungkan laptop dengan proyektor sebelum digunakan pada saat dikantor atau jam istirahat sehingga tidak mengganggu waktu pembelajaran.”³⁰



Kesimpulan dari hasil wawancara terhadap beberapa guru yang sudah dilakukan yakni semua guru mampu mengatasi kendala yang terjadi saat menggunakan media digital, seperti menggunakan laptop pribadi atau meminta bantuan kepada rekan guru saat laptop tidak terhubung dengan proyektor.

³⁰ Hasil wawancara dengan Guru Kelas I-C (Ibu AN), Senin 18 Maret 2024 pukul 09.30 WIB

Tidak hanya itu, beberapa guru juga mampu mengatasi sendiri kendala yang terjadi tanpa bantuan rekan guru lainnya.

B. Analisis Data

Secara spesifik analisis terhadap Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo yakni:

1. Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

Hasil wawancara dan observasi dengan beberapa guru yang mengajar di MI Al Islam Kauman Sukorejo, dapat ditarik kesimpulan bahwa para guru sudah mampu dalam memvariasikan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Guru MI Al Islam Kauman sudah menunjukkan ciri menjadi guru yang kreatif seperti memberikan beragam terhadap model dan media pembelajaran. Memanfaatkan teknologi digital merupakan salah satu bukti bahwa guru memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Guru-guru mengembangkan kreativitas mereka sendiri dengan cara mengikuti pelatihan, bekerja sama dengan teman seprofesi,

dan terus-menerus untuk membuka diri dalam mempelajari hal baru.

Dalam usaha untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, praktik penggunaan teknologi dalam pembelajaran dilakukan. Sekolah MI AL Islam Kauman Sukorejo menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran digital seperti LCD atau proyektor, laptop, Wifi, pemutar DVD, dan speaker laptop. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran seperti presentasi PowerPoint, video interaktif, animasi, dan lain sebagainya.

Guru yang mampu berpikir kreatif memiliki beberapa bentuk kreativitas seperti:

- (a) Kelancaran dalam berpikir (*fluency of thinking*) yang berarti kemampuan dalam menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
- (b) Keluwesan berpikir (*flexibility of thinking*) merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan beragam ide, jawaban, atau pertanyaan, serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai perspektif yang berbeda. Ini

melibatkan kemampuan untuk mencari solusi alternatif dan menggunakan pendekatan berpikir yang beragam. Orang yang kreatif ditandai dengan fleksibilitas berpikirnya, mampu mengadopsi pemikiran baru dengan mudah dan meninggalkan cara berpikir yang sudah usang.

- (c) Elaborasi (*elaboration*) yang berarti kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan menambahkan detail atau memperjelas tambahan pada suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga membuatnya menjadi lebih menarik.
- (d) Originalitas (*originality*) mengacu pada kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik atau orisinal, yakni menciptakan ide-ide yang belum pernah dipikirkan sebelumnya.³¹

Hasil dari temuan peneliti di lapangan akan dirinci mengenai bentuk kreativitas guru yang telah disebutkan sebelumnya.

Peneliti menggunakan aspek pengamatan dalam melihat kelancaran berpikir guru dalam menuangkan ide-ide baru

³¹ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran", *Lantanida Journal* (Vol. 4, No.1, hlm. 37-38)

secara cepat. Seperti saat adanya pembelajaran yang tidak memungkinkan untuk memberikan contoh benda konkret, para guru mampu memberikan contoh benda dalam wujud simulasi atau video. Para guru mencoba menampilkan benda-benda peninggalan sejarah dalam bentuk foto yang ditampilkan melalui proyektor, sehingga para siswa mampu melihat dengan jelas benda peninggalan tersebut tanpa perlu datang ke Museum.

Berkaitan dengan fleksibilitas guru dalam menggunakan media digital, peneliti menggunakan aspek pengamatan berupa kesesuaian materi. Hasil yang didapat yakni Guru telah mengintegrasikan beberapa media digital dalam proses pembelajaran. Pemilihan media digital oleh guru disesuaikan dengan konten pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Mereka berupaya menggunakan berbagai elemen, termasuk visual, audio, dan audio visual, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih konkret dan pengalaman belajar yang lebih mendalam kepada siswa tentang materi yang diajarkan. Seperti halnya guru kelas 5 menggunakan media digital saat penyampaian materi konduksi dan reduksi melalui tayangan video, selain itu guru kelas 5 juga jarang menggunakan media digital pada pembelajaran matematika

karena lebih sering memberikan contoh soal yang disampaikan melalui papan tulis.

Selanjutnya yakni kelancaran guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, aspek yang digunakan merupakan kelancaran guru dalam mengoperasikan aplikasi sebagai bentuk eksekusi dari pemanfaatan media pembelajaran digital. Saat ini para guru diharapkan untuk mampu menguasai teknologi informasi dalam pembelajaran di era global ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara prinsip, guru memiliki kecakapan dasar dalam menggunakan aplikasi yang mendukung pembelajaran digital. Namun, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan kembali kemampuan guru dalam hal ini.

Berikutnya yakni orisinalitas media yang dihasilkan guru. Orisinalitas merupakan keaslian media, gagasan, maupun karya yang diciptakan oleh guru. Berdasarkan pernyataan tersebut maka media atau karya yang diciptakan harus memiliki perbedaan dengan media lain yang telah dibuat sebelumnya. Namun, guru bisa melakukan penyesuaian jika media yang akan dikembangkan sudah ada sebelumnya. Dari media-media yang telah dibuat oleh guru, peneliti menemukan bahwa media DVD Player merupakan salah satu

karya orisinalitas, karena media tersebut sepenuhnya dibuat oleh guru.

Guru MI Al Islam Kauman Sukorejo memiliki kreativitas dalam menggunakan media digital. Hal tersebut sesuai sikap guru dengan ciri-ciri kreativitas, yakni:

- a. Mampu memahami karakter yang dimiliki oleh peserta didik.
- b. Menggunakan sistem pembelajaran digital.
- c. Meningkatkan keterampilan dalam berinteraksi.
- d. Membuat media pembelajaran yang menarik perhatian.
- e. Memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang tinggi.
- f. Fokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau yang sering disebut dengan High Order Thinking Skill (HOTS).
- g. Kolaborasi antara guru dengan peserta didik.³²

Dari beberapa ciri-ciri guru yang kreatif, para guru MI Al Islam Kauman cukup kreatif dalam menggunakan media pembelajaran digital. Namun, penggunaan media digital yang digunakan dalam pembelajaran masih mengandalkan perangkat hardware seperti LCD atau proyektor, laptop, DVD

³² Basirudin, "Tips Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif Di Era Digital", <https://min4semarang.sch.id/blog/tips-menjadi-guru-kreatif-dan-inovatif-di-era-digital/>, diakses 9 Juni 2024.

player, slide animasi dan aplikasi sederhana lainnya seperti power point atau youtube.

Dari beberapa wawancara yang sudah dilakukan kepada guru MI Al Islam Kauman menunjukkan bahwa guru lebih sering menerapkan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Matematika dan IPA. Sedangkan mata pelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran digital yakni Bahasa Jawa dan PPKN. Guru kelas V menyampaikan bahwa penggunaan media digital pada mata pelajaran matematika jarang diterapkan karena guru lebih sering memberikan contoh soal secara langsung di papan tulis.

Harapan guru dalam meningkatkan kreativitas yakni pihak sekolah mampu memberikan fasilitas yang layak dan tidak terbatas. Sehingga para guru tidak perlu bergantian dalam menggunakan salah satu fasilitas yang disediakan seperti penggunaan proyektor maupun laptop. Sehingga guru kelas 5 termasuk jarang menggunakan media pembelajaran digital pada mata pelajaran matematika.

6. Hambatan guru dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Al Islam Kauman Sukorejo menunjukkan bahwa guru memiliki

beberapa kendala dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media. Kendala yang dirasakan yakni:

a. Guru kesulitan mengatur waktu.

Dalam menggunakan media pembelajaran digital, guru harus menyediakan media pembelajaran digital terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Saat kegiatan belajar mengajar, guru juga harus membagi waktu dengan baik agar guru mampu menggunakan media pembelajaran yang variatif.

Terkadang saat guru menampilkan media pembelajaran digital berupa video, para peserta didik terlalu antusias sehingga mengakibatkan kelas terlalu ramai yang membuat kelas kurang kondusif. Namun kendala ini dapat diminimalisir dengan cara kerjasama atau pemberian pemahaman terhadap peserta didik. Tidak hanya itu, penampilan video yang berdurasi panjang juga dapat menghabiskan waktu pembelajaran, setelah penayangan video juga guru harus menyampaikan sedikit mengenai isi dari video tersebut. Maka, seorang guru harus benar-benar mampu mengalokasikan waktu dengan baik.

b. Fasilitas kurang mendukung.

Pihak sekolah telah memberikan beberapa fasilitas yang mampu mendukung kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital, namun ada beberapa media pembelajaran digital yang tidak bisa digunakan seperti media simulasi digital. Media simulasi digital ini tidak dapat digunakan, karena pihak sekolah memiliki keterbatasan jumlah laptop. Sehingga setiap anak tidak bisa mendapatkan laptop dan hanya bisa menggunakan secara bergantian. Tidak hanya itu, LCD proyektor yang tidak terpasang permanen dan jumlah proyektor yang diberikan sekolah terbatas hanya ada 3, sehingga para guru yang saat akan menggunakannya harus bergantian dengan guru lainnya.

Keterbatasan kelas yang memiliki jaringan listrik juga menjadi kendala guru dalam menayangkan media pembelajaran digital. Karena beberapa kelas ada yang tidak memiliki aliran listrik.

Fasilitas yang tersedia berperan penting dalam penggunaan media digital dan keberhasilan kegiatan pembelajaran.³³ Sehingga diharapkan pihak sekolah mampu

³³ Suranto, D.I., dkk, "Pentingnya Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan", *Jurnal Kiprah Pendidikan*, (Vol. 1, No. 2, 2022), hal. 59-66.

memberikan fasilitas yang lebih memadai terlebih lagi fasilitas berupa teknologi.

c. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital

Beberapa guru memiliki keterbatasan dalam menguasai teknologi, yang membuat para guru merasa kesulitan dalam memvariasikan media pembelajaran digital. Guru yang memiliki keterbatasan dalam menggunakan teknologi, biasanya akan meminta bantuan guru lain untuk menggunakan media pembelajaran digital, seperti saat pemasangan proyektor ataupun menghubungkan internet ke laptop. Tidak hanya pemasangan saat akan melakukan pembelajaran menggunakan media digital, namun di luar pembelajaran guru meminta bimbingan guru lain mengenai penguasaan teknologi secara dasar. Sehingga kendala tersebut mampu diatasi oleh beberapa guru. Hal ini sepadan dengan jurnal yang ditulis oleh Leonard Syaulan S. dkk bahwa ada pendidik yang belum bisa memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.³⁴

³⁴ Leounard Syaulan S. S., dkk. "Kendala Guru Memanfaatkan Media IT Dalam Pembelajaran Di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar", Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (Vol. 3 No. 2, 2018), hlm. 134.

Maka guru diharapkan mampu menguasai teknologi digital. Pelatihan atau pembelajaran secara otodidak mampu meningkatkan penguasaan teknologi. Sebagaimana yang disampaikan menurut Rahayu, (2022) bahwa pada pembelajaran di abad-21 akan menggunakan model pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga guru harus meningkatkan literasi.³⁵

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, dan menyadari bahwa masih ada banyak tantangan dalam menjalankan penelitian ini. Kendala-kendala ini timbul bukan karena kesengajaan, tetapi karena keterbatasan dalam melakukan penelitian, dan peneliti telah berupaya semaksimal mungkin untuk mendapatkan data yang valid. Beberapa dari kendala tersebut meliputi:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti di MI Al Islam Kauman Sukorejo, dan peneliti menyimpulkan bahwa tempat ini bisa menjadi perwakilan dari beberapa Madrasah yang ada di Kecamatan Sukorejo untuk menjadikan tempat penelitian

³⁵ Rahayu, R., dkk, "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia", *Jurnal Basicedu*, (Vol. 6, No.2, 2022).

mengenai Kreativitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital. Peneliti juga menyampaikan banyak terimakasih kepada segenap jajaran guru-guru yang ada di MI Al Islam Kauman Sukorejo.

2. Keterbatasan waktu

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian melalui wawancara tatap muka atau secara langsung kepada informan, sehingga terjadi beberapa kendala dalam membagi waktu saat bertemu dengan guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, dan guru kelas lainnya.

3. Keterbatasan ruang lingkup penelitian

Peneliti merasa terkendala karena adanya keterbatasan penelitian yang hanya membahas mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Peneliti berharap, penelitian di masa yang akan datang dapat memperdalam berbagai lingkup lain yang belum didalami oleh peneliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Fokus dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di MI Al Islam Kauman Sukorejo. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Dalam penggunaan media pembelajaran digital, beberapa guru sudah kreatif dalam menggunakan media digital yang menarik dan bervariasi. Seperti penggunaan DVD player, video, slide animasi, game, dan google form. Selain itu beberapa guru mampu mengoperasikan media pembelajaran digital tanpa bantuan guru lain. Pelatihan dan pemberian fasilitas oleh pihak sekolah juga dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki guru.

Kendala yang sering terjadi pada saat penerapan media pembelajaran digital yakni ada beberapa guru yang merasa kesulitan dalam mencari media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik namun biasanya guru mengatasi kendala tersebut dengan cara mencari media pembelajaran digital pada aplikasi Youtube

dan juga berbagi informasi dengan guru lain. Tidak hanya itu, kendala kelas yang tidak memiliki aliran listrik dan jaringan internet yang kurang stabil menjadikan guru jarang menggunakan media pembelajaran digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di Madrasah Ibtidaiyah. Maka dapat diajukan beberapa saran, antara lain:

1. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berperan sebagai satu di antara beberapa sumber informasi untuk memahami kreativitas guru dalam menggunakan media.

2. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan untuk mengembangkan dan melakukan kajian literatur yang membahas kreativitas guru dalam menggunakan media secara lebih mendalam.

3. Bagi UIN Walisongo

Skripsi ini ditulis untuk menambah khazanah keilmuan perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo.

4. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media.

C. Kata Penutup

Demikian laporan penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan peningkatan wawasan kepada pembaca mengenai kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi bagi para guru untuk lebih kreatif dan bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Harpeni Dewantara, Amir B., Harnida. (2020). “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa”. *Journal of Primary Education*.
- Andi Harpeni Dewantara, dkk. (2020). “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa”. *Journal of Primary Education*.
- Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif?*, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2009) 21-24.
- Aspari, “Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Kelas Literasi Secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, (2020), Vol.13.
- Bahri, Humaedi, Rizal, Gamar, M. M., Misnah, & Riang Tati, A.D (2021). “Utilization of ICT-Based Learning Media in Local History Learning”. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Basirudin, “Tips Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif Di Era Digital”, <https://min4semarang.sch.id/blog/tips-menjadi-guru-kreatif-dan-inovatif-di-era-digital/>, diakses 9 Juni 2024.
- Cecep Kustandi dan daddi darmawan., *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2020), 19.
- Christian, Y. (2022). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Pendidikan Bahasa Inggris Di SMAS Bodhi Dharma Batam Menggunakan Metode MDLC. 4, 1298-1301.
- Damitri, D. E., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). “Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.
- Dwi Oki S., “Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga”, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, (Vol. 5, No. 3, Maret 2020). Hlm. 118.

- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). "The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District". *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Jediut Mariana, Sennen Eliterius dkk. "Manfaat Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19". Flores: *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, (Vol.2, No. 2, 2021)
- Kamisa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, ...hal.264
- Khairunnisa, G.F., & Ilmi, Y.I.N. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*", (2020) hal. 131-140.
- Leounard Syaulan S. S., dkk. "Kendala Guru Memanfaatkan Media IT Dalam Pembelajaran Di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 3 No. 2, 2018), hlm. 134.
- Mariana, J., Eliterius, S., Carolina, V.A, (2021). "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, Vol.2, No. 2.
- Marlya Fatira, dkk. (2021). *Pembelajaran Digital*.
- Moh. Kasiran, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: Uinmalikipress, 2010), h.335.
- Mudjiran. (2021). "Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam Pembelajaran". Jakarta: Kencana.
- Mulyana, A.Z., *Rahasia Menjadi Guru Hebat*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010) 138-139
- Nana Sudjana, *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah Makalah Skripsi Tesis Pesertasi*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), h.7.
- Ningsih, S.O.(2022). "Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar". *GUAU*:

- Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam, 2(6), 281-288.
- Primanita S.R, Sofyan I., dkk. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. Jurnal Sinektik, (Vol. 6, No. 1, 2023)
- Rahayu, R., dkk, “Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia”, Jurnal Basicedu, (Vol. 6, No.2, 2022).
- Ramadhani, Geta dkk.,(2023). “Efektifitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMA Al Azhar 7 Solo Baru”. Seminar Nasional PBI FKIP UNS.
- Ramadhani, Geta dkk.,(2023). Efektifitas Penggunaan Media Digital,.
- Ramli Abdullah, “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran”, Lantanida Journal (Vol. 4, No.1, hlm. 37-38)
- Ramli, Muhammad. (2012). Media dan Teknologi Pembelajaran. Antasari Press, Banjarmasin.
- Rizqi Amaluddin, Imam Machali, (2022) “Pemanfaatan Media Digial Sebagai Sarana Pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru”. Prosiding Vol.5.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I.G.D. (2021). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Covid-19”. Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, (3), 86-95. Retrieved from DOI.
- Setuju, Ratnawati, dkk. (2020). “ICT-Based Learning Media Development”. Journal of Physics Conference Series.
- Slamteo, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rienka Cipta, 2015).
- Sopri, Ahmad. 2021. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis IT dengan Menggunakan Media Autoplay 8 di Smk Armina Madina.” Jurnal Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IPTS.

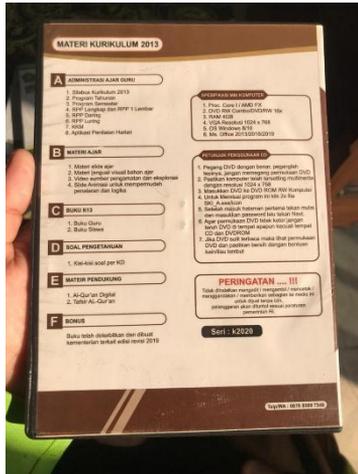
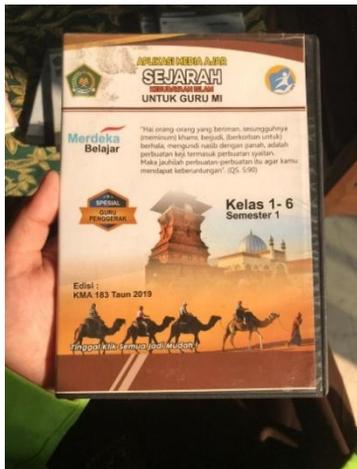
- Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2009, h.338.
- Suharsini Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta: Rineka Cipta, 2006),h.330.
- Suhendra, Dian Nurbaeti, Syarifah Gustiawati. (2021). “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Edukatif”: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Suranto, D.I., dkk, “Pentingnya Manajemen Sarana dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan”, Jurnal Kiprah Pendidikan, (Vol. 1, No. 2, 2022), hal. 59-66.
- Widi Astari, “Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital”, Skripsi (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2022), hlm. 49.
- Widi Astari. (2022). “Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar”. Masters Thesis, UIN Ar-Raniry.
- Yani Fitiyani, dkk, “Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPPS di Sekolah Dasar”, Jurnal Kependidikan (2021), Vol. 7, No. 1.
- Zabidi. (2020). “Kreativitas Guru Dalam memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang.” Jurnal Inspirasi

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Lampiran 1

Foto Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran DVD Player



B. Lampiran 2

Profil Sekolah

1. Gambaran Umum MI Al Islam Kauman Sukorejo

A. Profil MI Al Islam Kauman Sukorejo

MI Al Islam Kauman Sukorejo merupakan salah satu sekolah swasta yang beralamatkan di Jl. Kauman No. 01 Kec. Sukorejo Kab. Kendal. Secara geografis MI Al Islam Kauman Sukorejo terletak sebelah utara dari masjid, sebelah barat dengan pemukiman penduduk, sebelah timur dengan jalan raya dan sebelah selatan dengan makam desa.

Madrasah Ibtidaiyah swasta ini berdiri pada tanggal 1 Januari 1990. Pada saat ini pihak MI menggunakan 2 kurikulum, yakni kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka (Kumer). Untuk kurikulum K13 diterapkan pada kelas 2, kelas 3, kelas 5 dan kelas 6. Sedangkan untuk Kurikulum Merdeka diterapkan pada kelas 1 dan kelas 4. MI Al Islam Kauman Sukorejo mendapatkan akreditasi grade B dengan nilai 88 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional-Sekolah/Madrasah).

SK Pendirian : Wk/5.b/97/Pgm/mi/1990
Tanggal SK Pendirian : 20 November 1990
Nomor SK Operasional :
Wk/5.b/97/Pgm/mi/1990
Tanggal SK Operasional : 20 November 1990

B. Visi, Misi, dan Tujuan MI Al Islam Kauman Sukorejo:

1. Visi MI Al Islam Kauman Sukorejo yakni:

Terwujudnya madrasah berprestasi dilandasi nilai-nilai keislaman dengan mengedepankan akhlak mulia sesuai dengan Al-Qur'an dan sunnah.

2. Misi MI Al Islam Kauman Sukorejo yaitu:

- a. Mewujudkan pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).
- b. Mengembangkan bekal kemampuan dasar baca, tulis, dan berhitung secara optimal.
- c. Mewujudkan tutur kata, perilaku santun dan islami.
- d. Meletakkan dasar-dasar keimanan dan keislaman kepada peserta didik melalui pendekatan akhlak mulia dan uswatun khasanah.
- e. Mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

C. Tujuan

1. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM).
 2. Meningkatkan prestasi akademik peserta didik di bidang seni, olahraga, minat, dan bakat melalui layanan fasilitas madrasah.
 3. Membiasakan perilaku islam di lingkungan madrasah dengan mengamalkan Tujuh Nilai Budi Mulia MI Al Islam Kauman Sukorejo (Jujur, Tanggung Jawab, Pengabdian, Pelayanan, Kebersamaan, Disiplin, Peduli).
- D. Daftar Wali Kelas

No.	Nama	Kelas
1.	Siti Machfiroh, S.Pd.I	1A
2.	Eko Indah Mulyaningsih, S.Pd.I	1B
3.	Aprillia Nurida, S.Pd.I	1C
4.	Siti Sundari, S.Pd.I	2A
5.	Tri Prastyawati, S.Ag	2B
6.	Umi Istikomah, S.Pd	2C
7.	Anita Hidayah, S.Pd.I	3A

8.	Nur Hidayah, S.Pd.I	3B
9.	Nur Fitani, S.Pd	4A
10	Sri Rahayu, S.Pd.SD	4B
11.	Saiful Munir, S.Pd	4C
12.	Ahmad Mabrur, S.Ag	5A
13.	Fajar Riwayanto, S.Pd.I	5B
14.	Muhammad Taftazani, S.Pd.I	5C
15.	Imam Badrudin, S.Pd.I	6A
16.	Leny Agustina, S.Pd.I	6B
17.	Ani Faiyah, S.Pd.I	6C
18.	Siti Marfuatus Sa'adah, S.Pd.I	6D

Tabel 1.2 Daftar Wali Kelas

E. Daftar Jumlah Peserta Didik

Kelas	L	P	J	L	P	J
1A	5	11	16	24	34	58
1B	9	12	21			

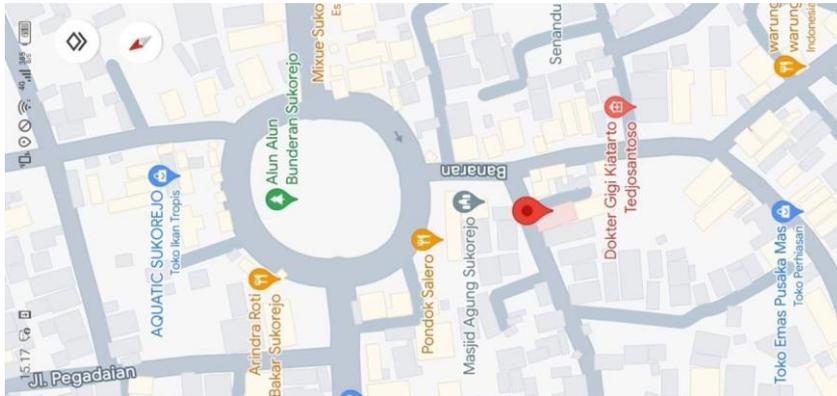
1C	10	11	21			
2A	13	11	24	37	31	68
2B	11	9	20			
2C	13	11	24			
3A	14	12	26	24	27	51
3B	10	15	25			
4A	13	10	23	43	30	73
4B	15	11	26			
4C	15	9	24			
5A	11	9	20	26	24	60
5B	13	7	20			
5C	12	8	20			
6A	9	13	22	46	41	87
6B	13	9	22			
6C	12	9	21			
6D	12	10	22			

Tabel 1.3 Daftar Jumlah Peserta Didik

C. Lampiran 3

Foto Lokasi Sekolah

Lokasi MI Al Islam Kauman Sukorejo dilihat melalui Google Map



D. Lampiran 4

Foto Bangunan Sekolah

Foto bangunan kelas yang disediakan pihak sekolah



E. Lampiran 5

F. Foto Kondisi Ruang Kelas saat pembelajaran di kelas 1-C





G. Lampiran 6
Pedoman Wawancara

Nama narasumber :

Jenis Kelamin :

Jabatan :

Tanggal Wawancara :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu mengetahui apa itu kreativitas? Jika iya, coba jelaskan!	
2.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pelatihan pengembangan/penggunaan media pembelajaran digital?	
3.	Apa saja media digital yang pernah Bapak/Ibu gunakan?	

4.	Bagaimana respon peserta didik saat Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran digital?	
5.	Faktor pendukung apa saja yang Bapak/Ibu dapatkan?	
6.	Apa saja motivasi Bapak/Ibu dalam meningkatkan kreativitas?	
7.	Apa saja kendala yang Bapak/Ibu rasakan dalam menggunakan media pembelajaran digital?	
8.	Solusi seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan dalam mengatasi kendala tersebut??	
9.	Apakah Bapak/Ibu merasa efektif dalam menggunakan media pembelajaran digital?	

10.	Aplikasi apa yang Bapak/Ibu pakai saat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran digital?	
11.	Penggunaan media pembelajaran digital lebih sering digunakan pada mata pelajaran apa?	
12.	Penggunaan media pembelajaran digital jarang digunakan pada mata pelajaran apa?	

H. Lampiran 7

Traskip Wawancara

Nama narasumber : Aprillia Nurida

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Wali kelas IC

Tanggal Wawancara : Senin, 18 Maret 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu mengetahui apa itu kreativitas? Jika iya, coba jelaskan!	Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran digital yakni guru diharapkan mampu mevariasikan penggunaan media digital. Misal guru bisa menggunakan media digital interaktif, bisa menggunakan power point atau google classroom.
2.	Apakah Ibu pernah mengikuti pelatihan pengembangan/penggunaan	Iya pernah

	media pembelajaran digital?	
3.	Apa saja media digital yang pernah Ibu gunakan?	Video, Power point, Google form.
4.	Bagaimana respon peserta didik saat Ibu menggunakan media pembelajaran digital?	Sangat tertarik
5.	Faktor pendukung apa saja yang Ibu dapatkan?	LCD, laptop, wifi, sound kecil, gensek
6.	Apa saja motivasi Ibu dalam meningkatkan kreativitas?	Motivasi utama guru yaitu pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik, sehingga guru mampu berusaha dalam menciptakan media digital baru agar peserta didik tidak merasa bosan
7.	Apa saja kendala yang Ibu rasakan dalam	Kendala yang sering terjadi biasanya laptop kurang mendukung saat

	menggunakan media pembelajaran digital?	menggunakan media digital yang bervariasi. Mengurangi waktu pembelajaran, apalagi saat terjadi kendala seperti susahnya menyambungkan laptop ke proyektor. Sehingga membuat pembelajaran kurang efektif
8.	Solusi seperti apa yang Ibu gunakan dalam mengatasi kendala tersebut??	Biasanya saya membawa laptop sendiri, atau saya mencoba menghubungkan laptop dengan proyektor sebelum digunakan pada saat dikantor atau jam istirahat sehingga tidak mengganggu waktu pembelajaran
9.	Apakah Ibu merasa efektif dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Iya lebih efektif

10.	Aplikasi apa yang Ibu pakai saat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran digital?	Youtube dan web
11.	Penggunaan media pembelajaran digital lebih sering digunakan pada mata pelajaran apa?	Matematika
12.	Penggunaan media pembelajaran digital jarang digunakan pada mata pelajaran apa?	Bahasa Indonesia

Nama narasumber : Tri Prastyawati

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Wali kelas II B

Tanggal Wawancara : Senin, 18 Maret 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu mengetahui apa itu kreativitas? Jika iya, coba jelaskan!	Kreativitas dalam pembelajaran menggunakan media digital itu yang tidak hanya terpaku dengan salah satu media digital saja, namun harus berganti-ganti sesuai dengan materi dan karakter siswa
2.	Apakah Ibu pernah mengikuti pelatihan pengembangan/penggunaan media pembelajaran digital?	Iya pernah

3.	Apa saja media digital yang pernah Ibu gunakan?	Video animasi dan Power point
4.	Bagaimana respon peserta didik saat Ibu menggunakan media pembelajaran digital?	Sangat tertarik
5.	Faktor pendukung apa saja yang Ibu dapatkan?	LCD, laptop, wifi dan sound kecil
6.	Apa saja motivasi Ibu dalam meningkatkan kreativitas?	Guru perlu sadar akan pentingnya mengikuti zaman dimana media digital sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Sehingga guru bisa menambah semangat dalam mencari informasi atau pelatihan.
7.	Apa saja kendala yang Ibu rasakan dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Pemahaman saya yang terlalu terbatas dalam menggunakan media digital, sehingga hal ini

		menjadi salah satu kendala yang saya alami
8.	Solusi seperti apa yang Ibu gunakan dalam mengatasi kendala tersebut??	Solusi yang saya gunakan yakni aplikasi youtube untuk menemukan atau membuat media digital yang cocok digunakan pada pembelajaran sekolah dasar
9.	Apakah Ibu merasa efektif dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Cukup efektif
10.	Aplikasi apa yang Ibu pakai saat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran digital?	Youtube
11.	Penggunaan media pembelajaran digital lebih sering digunakan pada mata pelajaran apa?	Matematika dan IPA
12.	Penggunaan media pembelajaran digital jarang	PPKN

	digunakan pada mata pelajaran apa?	
--	------------------------------------	--

Nama narasumber : Anita Hidayah
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Wali kelas III A
 Tanggal Wawancara : Rabu, 20 Maret 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu mengetahui apa itu kreativitas? Jika iya, coba jelaskan!	Guru yang kreatif dalam menggunakan media digital adalah guru yang mampu membuat atau memperbarui media digital yang ada
2.	Apakah Ibu pernah mengikuti pelatihan pengembangan/penggunaan media pembelajaran digital?	Pernah
3.	Apa saja media digital yang pernah Ibu gunakan?	Video, Power point, Youtube Channel, Google form dan Quizzis

4.	Bagaimana respon peserta didik saat Ibu menggunakan media pembelajaran digital?	Sangat bersemangat
5.	Faktor pendukung apa saja yang Ibu dapatkan?	LCD, laptop, wifi dan sound kecil
6.	Apa saja motivasi Ibu dalam meningkatkan kreativitas?	Niat merupakan motivasi utama dalam mengembangkan pengetahuan terhadap penggunaan media digital. Terkadang rekan sesama guru pun kurang memotivasi guru lainnya
7.	Apa saja kendala yang Ibu rasakan dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Kendala yang saya rasakan kurangnya semangat dalam mencari atau membuat media pembelajaran digital yang menarik bagi siswa

8.	Solusi seperti apa yang Ibu gunakan dalam mengatasi kendala tersebut??	Solusi dari kendala tersebut biasanya saya mengajak rekan guru untuk mengikuti pelatihan atau seminar mengenai media digital, dikarenakan jika mengikuti pelatihan tanpa adanya rekan sesama guru membuat saya merasa kurang semangat
9.	Apakah Ibu merasa efektif dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Cukup efektif
10.	Aplikasi apa yang Ibu pakai saat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran digital?	Youtube dan internet (web)
11.	Penggunaan media pembelajaran digital lebih sering digunakan pada mata pelajaran apa?	IPA

12.	Penggunaan media pembelajaran digital jarang digunakan pada mata pelajaran apa?	Bahasa Jawa
-----	---	-------------

Nama narasumber : Sri Rahayu

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Wali kelas IV B

Tanggal Wawancara : Rabu, 20 Maret 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak mengetahui apa itu kreativitas? Jika iya, coba jelaskan!	Kreativitas seorang guru dapat dipahami sebagai penggunaan dan pemanfaatan media digital yang beragam. Tidak hanya menggunakan power point atau video saja tapi guru yang kreatif bisa

		menggunakan media digital yang lebih menarik.
2.	Apakah Bapak pernah mengikuti pelatihan pengembangan/penggunaan media pembelajaran digital?	Pernah
3.	Apa saja media digital yang pernah Bapak gunakan?	Video dan Youtube Channel
4.	Bagaimana respon peserta didik saat Bapak menggunakan media pembelajaran digital?	Sangat tertarik
5.	Faktor pendukung apa saja yang Bapak dapatkan?	LCD, laptop, DVD player, wifi dan sound kecil
6.	Apa saja motivasi Bapak dalam meningkatkan kreativitas?	Peningkatan motivasi guru dalam mencari informasi mengenai media digital dipengaruhi oleh sesama guru, biasanya jika ada teman dalam pelatihan

		menambah minat guru untuk mengikuti pelatihan tersebut
7.	Apa saja kendala yang Bapak rasakan dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Kendala yang saya alami yakni saat ingin menggunakan media digital ternyata beberapa fasilitas yang disediakan oleh sekolah digunakan oleh guru lain, seperti proyektor ataupun speaker laptop
8.	Solusi seperti apa yang Bapak gunakan dalam mengatasi kendala tersebut??	Solusi yang saya lakukan seperti membawa laptop sendiri atau menyampaikan jauh-jauh hari kepada rekan guru bahwa dihari tertentu saya akan menggunakan fasilitas sekolah seperti speaker laptop sehingga pada saat saya ingin menggunakan fasilitas

		tersebut tidak ada guru yang menggunakannya
9.	Apakah Bapak merasa efektif dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Iya efektif
10.	Aplikasi apa yang Bapak pakai saat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran digital?	Youtube, canva dan internet (web)
11.	Penggunaan media pembelajaran digital lebih sering digunakan pada mata pelajaran apa?	Matematika, IPA dan Bahasa Inggris
12.	Penggunaan media pembelajaran digital jarang digunakan pada mata pelajaran apa?	IPS

Nama narasumber : Imam Badrudin
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Wali kelas VI A
 Tanggal Wawancara : Jumat, 22 Maret 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak mengetahui apa itu kreativitas? Jika iya, coba jelaskan!	Kreativitas itu ketika guru mampu membuat atau menciptakan media digital yang menarik dan beragam.
2.	Apakah Bapak pernah mengikuti pelatihan pengembangan/penggunaan media pembelajaran digital?	Iya pernah
3.	Apa saja media digital yang pernah Bapak gunakan?	Video , ppt, canva dan youtube
4.	Bagaimana respon peserta didik saat Bapak	Sangat tertarik

	menggunakan media pembelajaran digital?	
5.	Faktor pendukung apa saja yang Bapak dapatkan?	LCD, laptop, DVD player, wifi dan sound laptop
6.	Apa saja motivasi Bapak dalam meningkatkan kreativitas?	Seorang guru harus sadar mengenai pentingnya menggunakan media digital yang bervariasi, hal tersebut mampu meningkatkan semangat guru dalam menciptakan kelas yang efektif, menarik, dan tentunya tidak tertinggal zaman
7.	Apa saja kendala yang Bapak rasakan dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Penguasaan terhadap media digital menjadi kendala yang saya alami. Di umur yang sudah tidak muda lagi membuat saya merasa kesulitan untuk memahami teknologi

8.	Solusi seperti apa yang Bapak gunakan dalam mengatasi kendala tersebut??	Solusi atas kendala yang saya alami yaitu dengan cara meminta bantuan terhadap rekan guru yang paham akan teknologi dan mengamati bagaimana cara rekan guru mengatasi kendala teknologi tersebut. Sehingga disuatu saat kemudian saya mampu menggunakan media digital yang bervariasi dan mampu mengatasi kendala dalam penerapannya sendiri tanpa bantuan rekan guru lainnya
9.	Apakah Bapak merasa efektif dalam menggunakan media pembelajaran digital?	Iya sangat efektif
10.	Aplikasi apa yang Bapak pakai saat menggunakan	Youtube dan Google

	atau mengembangkan media pembelajaran digital?	
11.	Penggunaan media pembelajaran digital lebih sering digunakan pada mata pelajaran apa?	IPA
12.	Penggunaan media pembelajaran digital jarang digunakan pada mata pelajaran apa?	Matematika

I. Lampiran 8

Dokumentasi Proses Wawancara



Wawancara guru kelas I C



Wawancara guru kelas II B



Wawancara guru kelas III A



Wawancara guru kelas IV B



Wawancara guru kelas V A



Wawancara guru kelas VI A

J. Lampiran 9

Surat Keterangan Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG FAKULTAS ILMU
TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 4034/Un.10.3/D1/TA.00.01/11/2023

Semarang, 16 Januari 2024

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Ana Azkiyatin Niswa

NIM : 2003096083

Yth.

Kepala Sekolah MI Al Islam Kauman

Di Jl. Kauman 01 Sukorejo, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Kendal.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Ana Azkiyatin Niswa

NIM. : 2003096083

Alamat : Kalidamar, Damarjati RT 05 RW 01, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Kendal,
Jawa Tengah.

Judul skripsi : Kreativitas Guru Terhadap Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran di MI
Al Islam Kauman.

Pembimbing : Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

Schubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 7 hari, mulai tanggal 23 Januari 2024 sampai dengan tanggal 30 Januari 2024.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

K. Lampiran 10

Surat Keterangan Telah Melakukan Riset



مؤسسة المعاهد " الإسلام "

YAYASAN PERGURUAN "AL-ISLAM"
MI AL-ISLAM KAUMAN SUKOREJO

Alamat: Jl. Kauman 01 Sukorejo Kendal Pos 51363
Telp. 0822 3249 5040 Email: malislamkaumanskj@gmail.com Web: misukorejo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 073/09-SKet/MK/VI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Kholida Fitriani, S.S
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Kauman Sukorejo
Menerangkan bahwa
Nama : Ana Azkiyatin Niswa
NIM : 2003096083
Alamat : Kalidamar, Damarjati RT 05 RW 01, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah
Judul Skripsi : Kreativitas Guru Terhadap Media Digital dalam Pembelajaran di MI Al Islam Kauman Sukorejo
Pembimbing : Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian riset di MI Al Islam Kauman Sukorejo pada tanggal 23 Januari 2024 s.d. 30 Januari 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.

Sukorejo, 08 Juni 2024
Kepala Madrasah

Kholida Fitriani, S.S



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Ana Azkiyatin Niswa
Tempat Tanggal Lahir : Kendal, 27 November 2001
Alamat Rumah : Kalidamar, Damarjati RT 05
RW 01, Sukorejo, Kendal
Nomor HP : 088980913123
E-Mail : anaazkiyatinniswa@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. TK Ta 02 Damarjati
2. SDN Damarjati
3. MTs Darul Amanah
4. MA Darul Amanah

Pendidikan Non Formal

Pondok Pesantren Darul Amanah