

KREATIVITAS GURU DALAM IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDIT LUKMANUL HAKIM

Fraindly Gatra Badaru^{*1}, Mujahid Damopolii², Suhendra Iskandar³

¹²³AIN Sultan Amai Gorontalo

e-mail: ¹rendibadaru39@gmail.com ; ² mujahidamopolii@gmail.com;

³suhendra_iskandar@iaingorontalo.ac.id

Abstract

This study aims to examine teacher creativity in implementing digital-based learning models in the science subject at SDIT Lukmanul Hakim. This study uses a qualitative research type. The primary data sources in this study are school residents including: the principal and several teaching staff members. Based on the results, the conclusion shows that teacher creativity is a key element in the successful implementation of digital-based learning in the science subject at SDIT Lukmanul Hakim Limboto. This creativity is not only seen from the use of various digital media, but more so in the teacher's ability to understand student learning characteristics, map learning needs, and adapt media to the level of student development. Teachers' use of digital technology is not a mechanical act, but rather a reflective process involving careful pedagogical consideration. Digital media has been shown to facilitate student understanding through conceptual visualization, interactive materials, and stimulating activities that enhance student concentration and motivation. The use of videos, digital presentations, and educational games makes science material more accessible and understandable. However, the success of technology use is still influenced by factors such as the readiness of infrastructure, students' literacy and numeracy skills, and teachers' accuracy in simplifying scientific language and terminology.

Keywords: Teacher Creativity, Digital-Based Learning, Science and Science

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk kreativitas guru dalam implemenasi model pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah warga sekolah yang meliputi: Kepala sekolah dan beberapa dewan staf guru. Berdasarkan hasil kesimpulan menunjukkan bahwa kreativitas guru menjadi elemen kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim Limboto. Kreativitas tersebut tidak sekadar terlihat dari penggunaan media digital yang beragam, tetapi lebih pada kemampuan guru dalam memahami karakteristik belajar siswa, memetakan kebutuhan pembelajaran, dan menyesuaikan media dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan teknologi digital oleh guru bukanlah tindakan yang bersifat mekanis, tetapi merupakan proses reflektif yang melibatkan pertimbangan pedagogis yang matang. Media digital terbukti dapat memfasilitasi pemahaman siswa melalui visualisasi konsep, materi interaktif, serta aktivitas stimulatif yang meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa. Penggunaan video, bahan tayang digital, serta games edukatif membuat materi IPAS lebih mudah diakses dan dipahami. Namun demikian, keberhasilan penggunaan teknologi tetap dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kesiapan sarana-prasarana, kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta ketepatan guru dalam menyederhanakan bahasa dan istilah ilmiah.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Pembelajaran Berbasis Digital, IPAS

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan pengguna internet kelima terbesar di dunia. Berdasarkan data balai statistik Indonesia, setidaknya terdapat 50% dari keseluruhan penduduk Indonesia atau sekitar 132.700.000 pengguna internet. Dari angka tersebut 6,3% (8,3 juta) adalah pengguna internet yang berasal dari pelajar. Dalam kurun waktu 17 tahun terakhir, pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mencapai angka sebesar 6,535,0%. Fakta itulah yang menjadi potensi tumbuhnya beragam start up model pendidikan untuk mencapai pendidikan 4.0. Dari yang milik asing hingga buatan lokal. Namun, konsep digitalisasi pendidikan masih bersifat memindahkan sistem pengajaran dari konvensional ke format digital. Belum memaksimalkan animasi sebagai media utama dalam sistem pengajaran. (Said, 2019:22)

Setiap lembaga pendidikan, baik formal maupun non-formal, berusaha untuk memberikan dan melengkapi fasilitas yang ada di lembaganya untuk memenuhi kebutuhan semua warga sekolah, baik itu guru, staf-staf, peserta didik dan orang tua murid. Dalam upaya melengkapi fasilitas yang ada, sebuah lembaga pendidikan dikatakan maju apabila ketersediaan sarana dan prasarananya memadai berkaitan dengan proses belajar mengajar peserta didik. Proses belajar mengajar dapat meningkat dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang memadai. Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi belangsungnya proses belajar mengajar. Hal ini merupakan faktor yang harus diperhatikan oleh sebuah lembaga pendidikan karena mempengaruhi kelangsungan proses belajar mengajar di sekolah. Sarana dan prasarana sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar, agar siswa lebih berminat dan mudah menerima penjelasan dari guru. Apabila sarana dan prasarana yang disediakan kurang, maka dapat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Jika siswa memiliki minat dalam mengikuti proses belajar mengajar, maka faktor tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Proses pendidikan memang memerlukan fasilitas atau peralatan.

Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum terbaru di Indonesia turut mendorong perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang

berorientasi pada siswa, kontekstual, serta berbasis proyek dan teknologi. Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator belajar menjadi sangat krusial. Guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan pedagogis dan teknologis, tetapi juga dituntut memiliki kreativitas tinggi dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital yang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa. (Kemendikbudristek, 2022:22)

Salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan inovasi pembelajaran digital adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran ini menuntut pemahaman terhadap konsep-konsep ilmiah sekaligus sosial yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat memperkaya proses pembelajaran IPAS melalui media interaktif, simulasi, eksperimen virtual, hingga kuis digital yang menarik dan menyenangkan. Namun, pemanfaatan media digital ini memerlukan kreativitas guru dalam memilih, mengembangkan, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. (Surya, M. 2020:33)

Kreativitas guru dalam konteks ini mencakup kemampuan untuk berpikir *out-of-the-box*, menyusun strategi pembelajaran digital yang bervariasi, serta menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kreativitas merupakan proses mental yang melibatkan penciptaan ide-ide baru atau penyusunan ulang informasi lama menjadi kombinasi baru yang lebih bermakna. Kreativitas guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran digital dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Munandar, 2018:22)

Meskipun teknologi digital telah tersedia di banyak sekolah, kenyataannya implementasinya masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di SDIT Lukmanul Hakim, diketahui bahwa sekolah ini telah memiliki sarana pendukung pembelajaran digital seperti proyektor, komputer, serta jaringan internet. Beberapa guru juga telah memanfaatkan aplikasi presentasi, video pembelajaran, dan kuis daring dalam pembelajaran IPAS. Namun, variasi penggunaannya masih terbatas dan belum sepenuhnya menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Sebagian guru masih menggunakan pendekatan yang monoton dan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

Fakta ini diperkuat oleh hasil survei nasional yang dilakukan oleh Pusdatin Kemendikbudristek (2022), di mana sebanyak 48% guru sekolah dasar menyatakan masih

kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital secara kreatif, terutama dalam mengintegrasikan konten digital yang interaktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan tingkat kreativitas guru dalam pemanfaatannya. (Pusdatin Kemendikbudristek, 2022:22)

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru menjadi salah satu aspek penting dalam menyukseskan implementasi pembelajaran berbasis digital, khususnya pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menggambarkan dan menganalisis kreativitas guru dalam implementasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kreativitas tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital di masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan. Oleh karena itu analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dan kemudian dapat dikonstruksikan menjadi hipotesis atau teori. Jadi dalam penelitian kualitatif melakukan analisis data untuk membangun hipotesis, sedangkan dalam penelitian kuantitatif melakukan analisis data untuk menguji hipotesis.

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif, dimana data deskriptif ini ialah dengan cara mendeskripsikan/menjelaskan, menguraikan, dan menggambarkan kejadian-kejadian yang peneliti dapatkan di lapangan yang berkaitan dengan Kreativitas Guru dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim.

Lokasi penelitian yaitu tempat dimana penelitian dilaksanakan atau bisa di katakan sebagai tempat sumber data yang akan penulis cari dalam melaksanakan penelitian. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan sekolah SDIT Lukmanul Hakim, yang berlokasi di Jl. Maridu Haya,

Kelurahan Hepuhulawa, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo.

Data primer adalah pengambilan data dengan instrumen pengamatan, Wawancara, catatan lapangan dan penggunaan dokumen. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara informan atau sumber langsung. Adapun dalam penelitian ini sumber data primer adalah warga sekolah yang meliputi: Kepala sekolah dan beberapa dewan staf guru.

Sumber data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer yaitu melalui studi kepustakaan, dokumentasi, buku, arsip tertulis yang berhubungan dengan obyek yang akan diteliti pada penelitian ini. Sumber data sekunder ini akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data-data dan menganalisis hasil dari penelitian ini yang nantinya dapat memperkuat temuan dan menghasilkan penelitian yang mempunyai tingkat validitas yang tinggi

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kreaktivitas Guru dalam Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Digitas pada Mata Pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim Limboto

Pelaksanaan kreativitas guru dalam implementasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS terlihat melalui kemampuan guru dalam memahami dan memetakan kebutuhan belajar siswa sebelum menentukan strategi pembelajaran. Kreativitas tidak dipahami semata-mata sebagai penggunaan media digital yang beragam, namun lebih kepada bagaimana guru menghubungkan teknologi dengan karakteristik belajar siswa. Informan menjelaskan bahwa langkah awal yang dilakukan guru adalah melakukan pemetaan kebutuhan belajar dan potensi kemampuan setiap siswa. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, baik dari sisi kognitif, motivasi belajar, maupun kecepatan memahami materi, sehingga guru harus menyesuaikan desain media digital yang akan digunakan. Hasil pemetaan inilah yang menjadi dasar kreativitas guru dalam memilih bahan tayang, video pembelajaran, maupun media digital lain yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga materi IPAS dapat dipahami secara konkret dan relevan. Dengan demikian, kreativitas guru tidak hanya tampak dari variasi media digital yang digunakan, tetapi lebih pada kemampuan reflektif guru dalam menyesuaikan media dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Selain kreativitas, wawancara juga mengungkap faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi implementasi pembelajaran digital pada mata pelajaran IPAS. Faktor pendukung utama berasal dari adanya asesmen awal yang dilakukan guru untuk mengidentifikasi kemampuan belajar siswa. Proses identifikasi tersebut sangat membantu guru menentukan bentuk kreativitas apa yang perlu muncul dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD dan smart board yang disediakan pemerintah juga menjadi faktor penting. Fasilitas tersebut memungkinkan guru memperkaya strategi pembelajaran berbasis digital dengan lebih fleksibel dan variatif. Namun demikian, keberadaan sarana yang lengkap tidak serta-merta menghilangkan hambatan. Guru tetap menghadapi tantangan berupa perbedaan kemampuan pemahaman siswa, terutama pada aspek literasi dan numerasi. Dalam kondisi tertentu, beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPAS meskipun telah dijelaskan melalui media digital, sehingga guru tetap harus melakukan penyesuaian dan pendampingan tambahan. Hambatan ini menunjukkan bahwa teknologi hanyalah alat bantu, sedangkan keberhasilan pembelajaran tetap sangat bergantung pada kesiapan dan karakteristik siswa itu sendiri.

Berkaitan dengan perencanaan pembelajaran, informan menjelaskan bahwa proses perencanaan kreativitas guru dimulai dari penyusunan modul ajar sebagai pedoman utama. Meskipun modul ajar menjadi acuan dasar, guru tidak bergantung secara kaku pada dokumen tersebut ketika memasuki ruang kelas. Guru selalu melakukan evaluasi internal terhadap proses pembelajaran untuk menilai apakah strategi yang digunakan cukup menarik dan menyenangkan bagi siswa. Terdapat kondisi di mana strategi yang dirancang dengan baik justru tidak efektif saat diimplementasikan. Ada pula strategi yang berhasil di satu kelas tetapi kurang menarik di kelas lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran IPAS merupakan proses dinamis yang terus diperbaiki setiap hari. Guru melakukan refleksi setelah setiap pertemuan dan menambahkan variasi metode atau media untuk memastikan pembelajaran tetap menarik, relevan, dan sesuai dengan kondisi setiap kelas. Siklus perencanaan–implementasi–evaluasi–perbaikan inilah yang memperlihatkan bahwa kreativitas guru bukanlah aktivitas sesaat, melainkan proses berkelanjutan yang terus berkembang.

Respon siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS menunjukkan hasil yang sangat positif. Informan menegaskan bahwa terdapat perbedaan signifikan ketika pembelajaran dilakukan hanya dengan metode ceramah dibandingkan

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Metode ceramah cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga siswa lebih mudah kehilangan fokus dan minat belajar. Namun ketika guru menggunakan bahan tayang digital, video, dan unsur interaktif seperti games atau ice breaking berbasis teknologi, siswa tampak jauh lebih antusias dan aktif. Media digital hadir tidak hanya sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga sebagai alat yang mampu membangun keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar, terutama pada mata pelajaran seperti IPAS yang banyak memuat konsep abstrak yang membutuhkan visualisasi.

Meskipun demikian, penerapan pembelajaran digital tetap menghadapi tantangan tertentu. Informan mengungkapkan bahwa tantangan terbesar terletak pada kemampuan guru dalam menyederhanakan istilah atau kalimat yang terdapat dalam materi IPAS. Konsep-konsep IPAS banyak menggunakan istilah ilmiah yang belum familiar bagi siswa sekolah dasar, sehingga guru harus menerjemahkannya ke dalam bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Bahkan ketika media digital sudah digunakan, guru tetap harus menjelaskan ulang dengan cara yang lebih konkret karena beberapa siswa masih mengajukan pertanyaan terkait istilah yang belum dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak menggantikan peran pedagogis guru dalam menjembatani materi yang abstrak menjadi lebih mudah dicerna. Guru tetap menjadi mediator utama yang memastikan setiap siswa memahami isi pembelajaran secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim merupakan proses yang kompleks tetapi memberikan dampak positif yang signifikan. Kreativitas guru menjadi elemen utama yang menggerakkan seluruh proses, mulai dari perencanaan hingga evaluasi pembelajaran. Faktor pendukung seperti sarana-prasarana dan asesmen awal menjadi modal penting, sementara hambatan yang berkaitan dengan kemampuan pemahaman siswa menunjukkan bahwa kreativitas guru perlu terus berkembang seiring dinamika kelas. Dengan respon siswa yang sangat positif terhadap penggunaan teknologi, pembelajaran digital di mata pelajaran IPAS memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, selama guru tetap mampu mengelola tantangan pedagogis yang muncul dalam prosesnya.

2. Kreaktivitas Guru Dalam Implemenasi Model Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim Limboto

Implementasi penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS tidak terlepas dari berbagai kendala yang perlu diatasi oleh guru melalui strategi yang adaptif dan kreatif. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah kebutuhan untuk menyederhanakan proses pembelajaran yang menggunakan media digital. Walaupun teknologi memberikan banyak kemudahan, guru tetap harus memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga guru perlu mengolah kembali materi digital agar tetap sederhana dan mudah diikuti oleh siswa. Di samping itu, terdapat pula kendala teknis yang sifatnya tidak terduga, seperti potensi pemadaman listrik atau gangguan perangkat. Meskipun kondisi tersebut belum pernah terjadi di sekolah tempat informan mengajar, ia menekankan bahwa guru tetap perlu memiliki kesiapan alternatif untuk memastikan pembelajaran tetap berjalan. Perkembangan sarana prasarana seperti tersedianya smartboard secara permanen menjadi salah satu solusi yang sangat membantu, berbeda dengan kondisi sebelumnya ketika penggunaan LCD harus dipindahkan dari satu kelas ke kelas lain sehingga menyita banyak waktu dan menghambat kelancaran proses pembelajaran.

Di sisi lain, informan menegaskan bahwa penggunaan media digital terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terutama terlihat dari aspek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Ketika pembelajaran dilakukan hanya melalui metode ceramah, siswa cenderung cepat merasa bosan dan proses penyampaian materi menjadi monoton. Akibatnya, pemahaman siswa pun terbatas dan biasanya hanya bertahan sesaat. Namun dengan pembelajaran digital, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi ikut terlibat dalam proses belajar melalui tampilan visual, video pembelajaran, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Media digital mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang dijelaskan. Hal ini berimplikasi langsung pada tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal karena siswa dapat memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik.

Selain peningkatan pemahaman, penggunaan media digital juga berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Informan menjelaskan bahwa kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar dapat terlihat dari cara mereka memahami materi dan merespons pertanyaan pemantik yang diberikan sebelum guru memulai pembelajaran. Guru biasanya mengajukan pertanyaan sederhana sebagai pemantik untuk menggali pengetahuan awal siswa terkait topik yang akan dipelajari. Setelah materi disampaikan, guru kemudian melakukan refleksi untuk menilai pemahaman siswa

melalui pertanyaan mengenai apa yang telah mereka pelajari. Pola pembelajaran berbasis digital ini tidak hanya membantu memperjelas pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir lebih aktif dan mengembangkan kreativitas dalam memaknai materi yang diberikan. Melalui proses tanya jawab dan refleksi, siswa belajar untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya, sehingga kemampuan berpikir mereka berkembang secara bertahap.

Pembelajaran digital juga memberikan kontribusi penting terhadap efisiensi waktu dan efektivitas penyampaian materi. Informan menuturkan bahwa penggunaan media digital membuat guru tidak lagi bergantung pada metode ceramah yang panjang dan melelahkan. Akses materi menjadi lebih mudah dan cepat karena guru dapat menampilkan berbagai sumber pembelajaran dalam satu perangkat digital. Media visual yang disajikan membuat siswa lebih cepat memahami materi yang diberikan, sehingga proses pembelajaran dalam kelas menjadi lebih efektif. Dengan demikian, waktu belajar dapat dimanfaatkan secara lebih optimal dan interaksi antara guru dan siswa berlangsung lebih produktif.

Melihat berbagai manfaat tersebut, informan menyampaikan pandangan mengenai arah pengembangan pembelajaran digital di SDIT Lukmanul Hakim ke depan. Ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital tidak hanya relevan untuk mata pelajaran IPAS, tetapi juga perlu diterapkan secara menyeluruh pada semua mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa masa kini yang sebagian besar memiliki kecenderungan belajar secara visual dan aktif. Penggunaan media digital seperti bahan tayang, video penguatan materi, serta aktivitas interaktif seperti games dan ice breaking dinilai sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan fokus siswa selama belajar. Ke depan, integrasi pembelajaran digital perlu terus diperkuat oleh guru agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang terus berkembang.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif pada proses dan hasil belajar siswa, sekaligus menuntut guru untuk terus beradaptasi, kreatif, dan reflektif dalam setiap langkah pembelajaran. Teknologi bukan hanya alat bantu, tetapi juga medium yang memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh peneliti dalam pelaksanaan Kreativitas Guru dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim Limboto maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil kesimpulan ini menunjukkan bahwa kreativitas guru menjadi elemen kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di SDIT Lukmanul Hakim Limboto. Kreativitas tersebut tidak sekadar terlihat dari penggunaan media digital yang beragam, tetapi lebih pada kemampuan guru dalam memahami karakteristik belajar siswa, memetakan kebutuhan pembelajaran, dan menyesuaikan media dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan teknologi digital oleh guru bukanlah tindakan yang bersifat mekanis, tetapi merupakan proses reflektif yang melibatkan pertimbangan pedagogis yang matang. Guru terus melakukan evaluasi terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan, memperbaiki desain pembelajaran dengan menyesuaikan media digital yang digunakan, serta memastikan bahwa setiap materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Dengan demikian, kreativitas guru terbukti berperan sebagai fondasi utama dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa.
2. Dari hasil kesimpulan pembelajaran berbasis digital mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa, meskipun tetap diwarnai sejumlah tantangan yang harus dikelola dengan baik oleh guru. Media digital terbukti dapat memfasilitasi pemahaman siswa melalui visualisasi konsep, materi interaktif, serta aktivitas stimulatif yang meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa. Penggunaan video, bahan tayang digital, serta games edukatif membuat materi IPAS lebih mudah diakses dan dipahami. Namun demikian, keberhasilan penggunaan teknologi tetap dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kesiapan sarana-prasarana, kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta ketepatan guru dalam menyederhanakan bahasa dan istilah ilmiah. Teknologi pada akhirnya hanya menjadi alat bantu, sementara kehadiran guru sebagai mediator pembelajaran tetap sangat menentukan kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa.

SARAN

Berdasarkan keseluruhan hasil dan menjadi rekomendasi penelitian selanjutnya diperlukan upaya penguatan kompetensi pedagogis dan digital guru agar implementasi pembelajaran berbasis digital ke depan dapat berjalan lebih optimal dan merata di seluruh mata

pelajaran. Guru perlu terus mengembangkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, memperkaya variasi aktivitas interaktif, serta meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap berbagai situasi kelas yang berbeda. Selain itu, sekolah perlu memastikan keberlanjutan dukungan sarana-prasarana digital serta menyediakan ruang untuk refleksi dan kolaborasi antar guru agar proses perencanaan, evaluasi, dan perbaikan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Dengan sinergi antara kompetensi guru dan dukungan institusional, pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk terus berkembang dan menjadi model pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa di masa depan.

REFERENSI

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital Proceeding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial, 1(1), 9. <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Agus sanjaya,” Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Digital dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa” *ekspos:jurnal sekolah tinggi pelita dunia*, vol 8 No 2 desember (2022). 276
- Albi Anggito Dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: Cv Jejak, 2018).
- Almira Keumalah Ulfah Et Al., *RAGAM ANALISIS DATA PENELITIAN (Sastra, Riset Dan Pengembangan)* (Madura: IAIN Madura Press, 2022).
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). "Three generations of distance education pedagogy." *International Review of Research in Open and Distributed Learning*.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning*.
- Ekawati, Y., & Wiyani, N. A. (2020). *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Musim Pandemi COVID-19 di MI Ma'arif NU Karangasem Purbalingga. Jurnal Kependidikan*, 8(2), 264–279.
- Faustyna, *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori Dan Praktek)* (Medan: UMSU PRESS, 2023).

- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. **Jurnal Kependidikan**, 7(1), 97–109.
- Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Hosnan, M. (2020). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Julrissani, J., Parid, M., & Kusainun, N. (2020). *Membangun Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah Karangbendo*. **El Midad**, 12(1), 1–17.