



## **KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH**

Fadillah<sup>1</sup>, Mohammad Afifulloh<sup>2</sup>, Fita Mustafida<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Malang

e-mail: <sup>1</sup>[22201013042@unisma.ac.id](mailto:22201013042@unisma.ac.id), <sup>2</sup>[mohammad.afifulloh@unisma.ac.id](mailto:mohammad.afifulloh@unisma.ac.id),

<sup>3</sup>[fita.mustafida@unisma.ac.id](mailto:fita.mustafida@unisma.ac.id)

### **Abstrak**

*Digital technology has evolved quickly and reshaped many aspects of education, pushing teachers toward more creative use of digital learning tools in order to make classroom instruction more effective. This research set out to identify what kinds of digital media teachers rely on, to describe the various ways their creativity shows up when they bring digital media into lessons, and to uncover what helps or hinders that creativity at MI Nurul Ulum Arjosari. A qualitative case study design was applied. Three homeroom teachers from Grade 2A, 3A, and 4A served as the main informants, supported by the school principal and several students. Observation, interviews, and documentation were the primary data gathering techniques, and the data were processed following Miles, Huberman, and Saldana's interactive model, covering collection, condensation, display, and conclusion drawing. Findings indicate that teachers draw on a range of digital tools YouTube clips, PowerPoint slides, Canva, Quizizz, and Wordwall with PowerPoint standing out as the medium used most often. Their creativity appears in four main ways: planning media use systematically, tailoring media to students' characteristics, reshaping or adapting existing media, and pairing digital tools with active teaching methods. Factors that encourage this creativity include adequate facilities and infrastructure, IT related training, teachers' own motivation, and encouraging responses from students, whereas limited time, technical glitches with equipment, and gaps in teachers' digital skills tend to hold it back.*

**Keywords:** Teacher Creativity, Digital Learning Media, Islamic Elementary School.

### **A. Pendahuluan**

Teknologi terus berkembang dengan cepat dan mengubah berbagai sisi kehidupan manusia, tidak terkecuali dunia pendidikan. Pola pembelajaran yang dahulu terpusat pada guru kini perlahan bergeser menuju pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan memanfaatkan sumber belajar digital (Bahani & Kholid, 2024). Kehadiran video pembelajaran, aplikasi belajar, LMS, dan berbagai media edukatif berbasis digital lainnya membuka ruang bagi guru untuk memperkaya cara mengajar sekaligus mendorong peserta didik lebih terlibat di kelas (Purba & Saragih, 2023). Meski demikian, media digital tersebut benar-benar efektif digunakan sangat bergantung pada kesiapan guru serta kemampuannya memilih, merancang, dan mengelola media agar selaras dengan

kebutuhan belajar siswa (Afdal Kurniawan et al., 2025). Kreativitas guru menjadi hal penting untuk dikaji lebih jauh, agar media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan secara optimal.

Guilford (1950) sebagaimana dikutip dalam Yunus et al., (2025) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan berpikir divergen yang menonjolkan keterampilan seseorang dalam memunculkan gagasan atau memecahkan masalah. Empat indikator kreativitas, yakni *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, yang secara bersama-sama menggambarkan kesanggupan berpikir luas, terbuka pada berbagai kemungkinan, dan mampu melahirkan ide baru yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas guru menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, membangkitkan motivasi peserta didik, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam, MI Nurul Ulum Arjosari memiliki peran besar dalam membentuk karakter sekaligus mengasah kemampuan akademik peserta didiknya. Keberadaan guru-guru yang profesional, berpengalaman, dan berdedikasi tinggi menjadi modal utama dalam menghadirkan suasana belajar yang aman, nyaman, dan kondusif. Sekolah ini juga terus berupaya membentuk peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang aktif, kreatif, dan percaya diri dalam mengembangkan potensinya (Dok. MI Nurul Ulum, 2025). Namun demikian, seperti sekolah lain pada umumnya, MI Nurul Ulum Arjosari tidak lepas dari tantangan mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran, sehingga pemanfaatan media digital pun kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada 5 Agustus 2025. Dari observasi tersebut terlihat bahwa sekolah sesungguhnya sudah memiliki berbagai fasilitas penunjang pembelajaran digital, mulai dari laptop, LCD proyektor, sound speaker, hingga akses internet yang memadai untuk mendukung integrasi media digital di kelas. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut oleh guru masih berbeda-beda. Sebagian guru sudah menunjukkan kreativitas yang cukup baik, misalnya mengolah materi lewat Canva, membuat video pembelajaran sendiri, atau memanfaatkan aplikasi kuis interaktif seperti *Quizizz*. Kreativitas semacam ini tampak dari cara mereka merancang tampilan materi agar lebih menarik, menyusun alur pembelajaran secara runtut, dan menyesuaikan media dengan karakteristik siswa MI. Temuan serupa juga muncul pada penelitian Azizah & Widiyati, (2023) yang mencatat bahwa meski guru sudah mampu memanfaatkan sejumlah media digital, kreativitas mereka masih cenderung terbatas pada aplikasi-aplikasi dasar seperti PowerPoint dan WhatsApp. Senada dengan itu, Andi Harpeni Dewantara, Amir B, (2020) juga menyoroti bahwa kreativitas guru dalam memilih dan mengoptimalkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran masih

perlu terus didorong, dengan penyebabnya antara lain keterbatasan keterampilan, minimnya perangkat pendukung, serta faktor usia guru. Berbagai temuan tersebut menegaskan betapa pentingnya peran kreativitas guru dalam pemanfaatan media digital. Di sisi lain, penelitian Rahmatika & Nadlir, (2023) justru menunjukkan gambaran yang lebih positif, yaitu guru MI yang cukup kreatif memakai dan mengembangkan aneka media pembelajaran digital seperti Google *Classroom*, *Kahoot*, *Quizizz*, PowerPoint, dan perpustakaan digital. Kreativitas tampak dari kemampuan memilih, mengadaptasi, serta mengembangkan media sesuai karakteristik siswa dan kondisi sekolah masing-masing, kendati mereka juga masih menghadapi kendala berupa jaringan internet yang terbatas dan tingkat kemampuan digital guru yang tidak merata.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyinggung kreativitas guru di jenjang dekolar dasar, umumnya menyoroti peran penting kreativitas dalam proses pembelajaran serta faktor-faktor seperti kesiapan teknologi yang memengaruhinya. Kajian yang secara spesifik menyoroti kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital masih relatif jarang ditemukan. Penelitian terdahulu pun cenderung berhenti pada penjelasan jenis media digital yang dipakai, tanpa menelusuri lebih jauh bagaimana proses kreativitas guru itu terbentuk, baik dalam tahap perencanaan maupun penerapannya di dalam kelas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara khusus menyoroti kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital di MI Nurul Ulum Arjosari sebuah topik yang diharapkan mampu memperkaya pemahaman tentang bentuk-bentuk kreativitas guru sekaligus mengungkap faktor pendukung dan penghambatnya dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Sepanjang penelusuran peneliti, kajian mendalam mengenai isu ini pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah masih terbilang minim, dan belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas kreativitas guru dalam pemanfaatan media digital di MI Nurul Ulum Arjosari. Kondisi inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan kajian ini, dengan harapan dapat memberi gambaran yang lebih utuh mengenai bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran digital secara kreatif guna mendukung proses pembelajaran di madrasah tersebut.

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran digital yang dimanfaatkan guru di MI Nurul Ulum Arjosari; (2) mendeskripsikan bentuk-bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital tersebut; dan (3) mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah tersebut.

## **B. Metode**

Untuk menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai kreativitas guru dalam proses pembelajaran di MI Nurul Ulum Arjosari, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Pendekatan ini dianggap paling sesuai karena memungkinkan fenomena yang diteliti diungkap secara utuh berdasarkan data lapangan yang sebenarnya. Studi kasus sendiri dipahami sebagai metode yang berupaya menggambarkan suatu fenomena, kondisi, individu, kelompok, objek, atau peristiwa secara sistematis dan mendalam dalam konteksnya masing-masing, sehingga menghasilkan potret yang menyeluruh tentang objek yang diteliti (J Moleong, 2015).

Penelitian ini berlokasi di MI Nurul Ulum Arjosari, dengan guru sebagai informan kunci, sementara kepala madrasah dan peserta didik berperan sebagai informan pendukung. Penentuan informan dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan keterwakilan jenjang kelas serta sejauh mana guru terlibat langsung dalam memanfaatkan media digital ketika mengajar. Kepala madrasah dilibatkan untuk menggali data seputar kebijakan sekolah, ketersediaan sarana prasarana, dan program pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital. Adapun tiga peserta didik yang dilibatkan mewakili kelas II, III, dan IV, dengan tujuan menjangkau data mengenai bagaimana mereka merespons dan mengalami pembelajaran menggunakan media digital yang diterapkan gurunya.

Pengumpulan data dilakukan lewat tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui observasi, peneliti mengamati langsung media digital apa saja yang dipakai guru serta bagaimana bentuk kreativitasnya muncul selama pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan untuk menggali lebih jauh soal perencanaan, strategi, dan faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat kreativitas guru tersebut, sedangkan dokumentasi berfungsi melengkapi dan memperkuat data yang sudah diperoleh dari observasi dan wawancara (Sugiono, 2016).

Data yang terkumpul kemudian dianalisis mengikuti model analisis data kualitatif dari Miles, Huberman, dan Saldana, yang berlangsung secara bertahap mulai dari pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Agar keabsahan data tetap terjaga, penelitian ini juga menerapkan triangulasi sumber sehingga data yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan validitas dan kredibilitasnya.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

### ***1. Media Digital yang Digunakan Guru dalam Pembelajaran di MI Nurul Ulum Arjosari***

Berdasarkan hasil penelitian, guru-guru di MI Nurul Ulum Arjosari terbukti memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran digital, mulai dari PowerPoint (PPT),

video YouTube, Canva, *Quizizz*, hingga *Wordwall*. Dari banyaknya pilihan tersebut, PowerPoint menjadi media yang paling banyak dipakai oleh seluruh guru yang menjadi subjek penelitian, sebab dinilai mudah dioperasikan, luwes digunakan, dan membantu penyampaian materi secara lebih runtut. Video pembelajaran dari YouTube juga tidak kalah sering dipakai, mengingat tampilan audio-visualnya yang interaktif dinilai efektif menarik perhatian sekaligus membangkitkan antusiasme siswa selama pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Batubara, (2021) yang menjelaskan media pembelajaran digital sebagai media yang dapat diolah, diakses, atau disebarkan melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, ponsel pintar, maupun TV digital sehingga PowerPoint dan YouTube pun dapat dikategorikan sebagai media digital berbasis perangkat lunak dan platform daring. Pandangan tersebut turut diperkuat oleh Novela et al., (2024), yang menyebut media pembelajaran digital dapat hadir dalam berbagai bentuk interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video, sehingga membantu siswa memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Sejalan dengan pendapat tersebut Subianto et al., (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, penggunaan PowerPoint dan Canva juga dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain ketiga media di atas, sebagian guru MI Nurul Ulum Arjosari juga memanfaatkan platform berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* dan *Wordwall* untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Melalui media ini, siswa tidak lagi sekadar menyimak, melainkan turut aktif berpartisipasi baik dalam proses belajar maupun evaluasi, yang pada gilirannya membuat suasana kelas terasa lebih hidup dan menarik.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Rizkullah et al., (2025) yang menyebutkan bahwa *Quizizz* mampu mendorong keterlibatan aktif, motivasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama berkat fitur-fitur gamifikasi seperti *point*, *timer*, dan *leaderboard* yang membuat pembelajaran dan evaluasi terasa lebih menyenangkan. Hal serupa juga diungkap Aslam & Agusti, (2022), yang mendapati bahwa *Wordwall* efektif diterapkan di sekolah dasar karena dapat mendongkrak keaktifan, minat, serta motivasi belajar siswa lewat evaluasi berbasis permainan interaktif.

Secara keseluruhan, media digital yang digunakan guru di MI Nurul Ulum Arjosari PowerPoint, YouTube, *Quizizz*, maupun *Wordwall* menegaskan bahwa pemanfaatan media digital memang mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Media-media tersebut tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampai materi, tetapi juga berperan mendongkrak perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Simpulan ini selaras dengan hasil penelitian

Rochmania & Restian, (2022) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis multimedia dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sekaligus mempermudah siswa memahami materi, serta turut meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## **2. Bentuk Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital**

### **a. Perencanaan Penggunaan Media secara Terstruktur**

Temuan pertama menunjukkan bahwa seluruh guru yang menjadi subjek penelitian selalu merujuk pada modul ajar ketika merencanakan penggunaan media digital. Pemilihan media, dengan kata lain, tidak dilakukan sembarangan, melainkan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sebagaimana disampaikan Ibu Nurul Muawana, guru perlu terlebih dahulu menelaah modul ajar sebelum menentukan media apa yang paling tepat digunakan dalam pembelajaran.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Suhandi & Robi'ah, (2022), yang menekankan bahwa penggunaan media digital idealnya direncanakan dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi ajar, serta karakteristik siswa sebagaimana tercantum dalam modul ajar, agar pembelajaran berjalan efektif dan terarah. Pemilihan media pembelajaran digital bukanlah keputusan sesaat, melainkan hasil dari proses perencanaan yang matang dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pandangan ini turut didukung oleh Yestiani & Zahwa, (2020), yang menyebut guru berperan layaknya pengelola yang merencanakan, mengatur, dan mengendalikan jalannya seluruh kegiatan pembelajaran agar berlangsung efektif.

### **b. Penyesuaian Media dengan Karakteristik Siswa**

Bentuk kreativitas lain yang tampak adalah kemampuan guru menyesuaikan jenis, format, dan durasi media dengan karakteristik siswa di kelas masing-masing. Guru kelas 3A misalnya memilih durasi video sekitar 3-5 menit yang memadukan gambar dan teks, dengan pertimbangan bahwa siswa kelas 3 sedang berada pada masa peralihan dari pembelajaran berbasis gambar di kelas 1-2 menuju pembelajaran berbasis teks di kelas 5-6. Sementara itu, guru kelas 4A memperlakukan dua kelas paralel secara berbeda meski materinya sama, karena karakter dan respons siswa di masing-masing kelas ternyata tidak sama.

Kemampuan menyesuaikan ini selaras dengan konsep kreativitas guru menurut Relisa et al., (2019) yang memaknai kreativitas guru sebagai kesanggupan pendidik memudahkan siswa menerima dan memahami materi lewat ide-ide atau media yang inovatif. Kreativitas semacam ini tercermin dari cara guru merancang beragam metode, mengemas materi agar lebih menarik, dan menyelaraskan pembelajaran dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Putra et al., (2023) yang menegaskan pentingnya menyesuaikan media digital dengan kebutuhan



dan karakteristik siswa sekolah dasar agar motivasi, keterlibatan, dan pemahaman belajar mereka dapat meningkat. Senada dengan itu, Jannah & Atmojo, (2022) juga menyebut bahwa media digital yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan gaya belajar siswa akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus interaktif.

### **c. Modifikasi dan Adaptasi Media**

Kreativitas yang paling menonjol dalam penelitian ini justru terlihat dari kemampuan guru memodifikasi dan mengadaptasi media yang sudah ada agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran di kelasnya masing-masing. Guru kelas 3A, misalnya, menerapkan pendekatan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) dengan mengunduh *template* dari Canva maupun PowerPoint lalu menyesuainya dengan materi yang hendak diajarkan. Praktik serupa juga dilakukan guru kelas 4A, yang mengaku mengambil *template* siap pakai kemudian memodifikasinya sesuai isi materi pembelajaran.

Kemampuan memodifikasi dan mengadaptasi media semacam ini mencerminkan indikator kreativitas yang dirumuskan Guilford (1950) sebagaimana dikutip Yunus et al., (2025) yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang menegaskan bahwa kreativitas tidak berupa penciptaan sesuatu yang serba baru, tetapi juga bisa berupa kesanggupan mengembangkan dan memodifikasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih bermakna dan berguna. Temuan ini juga sejalan dengan definisi kreativitas guru menurut Mahmud, Musa & Sugeha, (2022), yang menyebutnya sebagai kemampuan memvisualisasikan, menghasilkan, sekaligus menemukan gagasan atau konsep baru yang bermanfaat bagi peserta didik, dengan indikator berupa munculnya ide-ide segar, pengembangan konsep baru, penemuan hal-hal baru, dan kesanggupan menghasilkan sesuatu yang inovatif. Dengan memodifikasi *template* yang tersedia menjadi media baru yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, guru-guru MI Nurul Ulum Arjosari sesungguhnya sudah menunjukkan kreativitas mereka secara nyata dalam praktik pembelajaran.

### **d. Kombinasi Media Digital dengan Metode Pembelajaran Aktif**

Selain dalam pemilihan media, kreativitas guru juga tampak dari caranya memadukan media digital dengan aneka metode pembelajaran aktif. Guru kelas 3A, misalnya, menggabungkan media digital dengan permainan fisik seperti bola beracun, *talking stick*, dan *Wordwall*. Guru kelas 2A sesekali memadukan *Quizizz* dengan LKPD sebagai variasi evaluasi yang bersifat kompetitif, sementara guru kelas 4A lebih menekankan pentingnya memadukan media digital dengan media konvensional seperti LKPD dan kartu, agar konsentrasi siswa tetap terjaga sepanjang pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori Guilford (1950) sebagaimana dikutip Yunus et al., (2025) yang menyebut fleksibilitas berpikir (*flexibility*) yakni kesanggupan melihat berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah sebagai salah satu penanda kreativitas.

Kemampuan guru memadukan media digital dengan berbagai metode pembelajaran aktif menggambarkan fleksibilitas dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Melalui perpaduan media digital dan aktivitas pembelajaran yang beragam ini, guru mampu menghadirkan suasana belajar yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat.

### **3. *Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Digital***

#### **a. Faktor Pendukung**

Terdapat empat faktor pendukung utama yang teridentifikasi dalam penelitian ini yakni tersedianya sarana-prasarana digital yang memadai seperti LCD proyektor, jaringan internet, dan *sound speaker* di setiap kelas, keikutsertaan guru dalam program pelatihan teknologi informasi, motivasi intrinsik yang dimiliki masing-masing guru, serta respons positif siswa yang turut mendorong guru untuk terus berinovasi dalam mengajar.

Temuan ini sejalan dengan Basiran & Ningsih, (2023), yang menyebut pengalaman mengajar yang beragam serta keikutsertaan dalam pelatihan sebagai faktor pendukung kreativitas guru, karena pelatihan membuka wawasan guru terhadap metode pembelajaran inovatif sekaligus melatih penerapannya di kelas. Athariah et al., (2025) juga menambahkan bahwa berkembangnya kreativitas guru dalam pembelajaran digital tak lepas dari dukungan institusi, keberlanjutan pelatihan, serta kemampuan guru memadukan teknologi dengan pembelajaran. Ketersediaan sarana digital yang memadai di MI Nurul Ulum Arjosari sendiri menjadi modal penting bagi guru untuk terus mengembangkan dan mengoptimalkan pemanfaatan media digital secara kreatif.

Sejalan dengan itu, Afifulloh & Sulistiono, (2023) menekankan bahwa penguatan literasi digital lewat pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Guru yang terampil menggunakan aplikasi digital semacam Canva atau aplikasi pengolah audio visual cenderung lebih mudah menghasilkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai kebutuhan siswa. Rasa percaya diri juga tak kalah penting dalam mendorong kreativitas guru, terutama keberanian mengambil risiko dan mencoba metode pembelajaran yang berbeda dari kebiasaan sebab guru yang percaya diri umumnya lebih berani menciptakan lingkungan belajar yang kreatif.

#### **b. Faktor Penghambat**

Di sisi lain, tiga faktor penghambat yang cukup menonjol juga ditemukan dalam penelitian ini, yaitu terbatasnya waktu akibat beban administratif yang harus ditanggung guru, kendala teknis pada sarana-prasarana digital seperti gangguan jaringan internet dan listrik, serta keterbatasan kemampuan teknis guru dalam membuat maupun mengedit konten media pembelajaran digital.



Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Setiawan & Putri, (2024), yang mengungkapkan bahwa tingginya beban kerja guru menjadi salah satu penghambat utama kreativitas mereka. Berbagai tugas administratif dan tanggung jawab tambahan kerap menyita waktu dan tenaga, sehingga ruang bagi guru untuk merancang serta menerapkan metode pembelajaran yang inovatif pun menjadi sempit. Senada dengan itu, penelitian Khaerunnisa et al., (2025) menunjukkan bahwa hambatan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital umumnya berkisar pada keterbatasan jaringan internet, minimnya perangkat teknologi, dan rendahnya kemampuan teknis guru dalam mengembangkan media, sehingga proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran pun memakan waktu lebih lama dari yang diharapkan.

#### **D. Simpulan**

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di MI Nurul Ulum Arjosari, dapat ditarik beberapa simpulan berikut ini: Guru-guru MI Nurul Ulum memanfaatkan beragam media pembelajaran digital dalam kegiatan mengajar, mulai dari video YouTube, PowerPoint, Canva, *Quizizz*, hingga *Wordwall*, dengan PowerPoint sebagai media yang paling banyak dipakai karena kemudahan pengoperasian, fleksibilitas, dan kemampuannya membantu guru menyampaikan materi secara lebih tersusun. Video YouTube, *Quizizz*, dan *Wordwall* pun turut berkontribusi menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Kreativitas guru tampak dari kemampuannya merencanakan, memilih, memodifikasi, dan menyesuaikan media dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Guru tidak sekadar memakai media yang sudah tersedia, tetapi juga memodifikasi *template* Canva maupun PowerPoint agar sesuai dengan materi yang diajarkan, sekaligus memadukan media digital dengan berbagai metode pembelajaran aktif seperti permainan edukatif, diskusi, dan media konvensional agar pembelajaran tetap efektif dan tidak membosankan bagi siswa.

Kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung mencakup ketersediaan sarana-prasarana digital, pelatihan teknologi informasi dari madrasah, motivasi pribadi guru untuk terus belajar dan berinovasi, serta respons positif siswa. Sebaliknya, faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu akibat beban administratif, kendala teknis seperti gangguan jaringan internet dan listrik, serta keterbatasan kemampuan teknis guru dalam membuat dan mengedit konten digital. Kendati demikian, para guru tetap berupaya mengatasi hambatan-hambatan tersebut melalui belajar mandiri, kerja sama antarrekan sejawat, serta pemanfaatan optimal fasilitas yang tersedia di madrasah.

## Daftar Rujukan

- Afdal Kurniawan, Adrias Adrias, & Salmains Safitri Syam. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Konstanta : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 113–126. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v3i1.4851>
- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). PENGUATAN LITERASI DIGITAL MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Andi Harpeni Dewantara, Amir B, H. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Aslam, & Agusti, N. M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Athariah, I., Yusuf, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). PERAN GURU DALAM MENDORONG INOVASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL Athariah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 292–302.
- Azizah, F. W., & Widiyati, E. (2023). Analisis Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital di MIN 3 Jombang. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(2), 183–196. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i2.4141>
- Bahani, F. N., & Kholid, M. H. (2024). Pendidikan dan Teknologi: Optimalkan Pembelajaran di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2835–2839. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1141>
- Basiran, B., & Ningsih, T. (2023). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27.
- Batubara, H. H. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- J Moleong, L. (2015). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(1), 1064–1074.
- Khaerunnisa, M., Julia, J., & Syahid, A. A. (2025). Analisis Keterampilan Guru Sekolah

- Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 4007–4015.
- Mahmud, Musa, H., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 08(May), 779–784.
- MI Nurul Ulum. (2025). *MI Nurul Ulum*. Website Resmi MI Nurul Ulum. <https://minurululum.com/>
- Milles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative Data Analysis. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1).
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). The Role of Technology in the Transformation of Indonesian Language Education in the Digital Era. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/619>
- Putra, L. D., Fitriyani, D. A., Fatimah, S., & Berlianti, D. S. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICED*, 7(4), 2672–2678.
- Rahmatika, A. W., & Nadlir, N. (2023). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital pada Fiqih Kurikulum Merdeka di MI. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 763–768. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.685>
- Relisa, Murdiyaningrum, Y., & Lismaynati, S. (2019). Kreativitas Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013. In *Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz'' dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 9(4), 860–867.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 6(3), 3435–3444.
- Setiawan, T. yudha, & Putri, T. A. (2024). *Guru Kreatif Itu Asyik*. CV Jejak, anggota IKAPI.

- Subianto, M., Mustafida, F., & Budiya, B. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 7 DALAM PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 30 MALANG. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 10 (2), 14.
- Sugiono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit ALFABETA.
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 5936–5945.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Teacher's Role in Learning for Primary School Students. *Fondatia: Journal of Basic Education*, 4(1), 41–47.
- Yunus, N. A., Tamu, S. D., & Hasan, F. R. (2025). Analisis Tingkat Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Matematika pada Mata Kuliah Statistika Dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(3), 29944–29952.