

Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Mata Pelajaran Rumpun IPS (Sosiologi, Ekonomi, Sejarah, Geografi) Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

Siti Nur Dalifa

Fakultas Tarbiyah, UINSU Medan
Email: ndalifaa@gmail.com

Masganti Sit

Fakultas Tarbiyah, UINSU Medan
Email: masganti@uinsu.ac.id

Ripho Delzy Perkasa

Fakultas Tarbiyah, UINSU Medan
Email: riphodelzyperkasa@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Bagaimana kreativitas guru pada mata pelajaran rumpun IPS dalam pemanfaatan teknologi digital 2) Bentuk-bentuk kreativitas yang dihasilkan guru, 3) Faktor pendorong dan penghambat guru mata pelajaran rumpun IPS dalam pemanfaatan teknologi digital. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu berbagai data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital dapat dilihat dari tahap pembelajaran melalui fitur-fitur pembelajaran berbasis teknologi digital, Adapun bentuk kreativitas yang dihasilkan guru pada pembelajaran berbasis teknologi ini berupa Whatshapp Grup, Classroom, Google Meet, Quizizz, Tiktok, Youtube serta web site lainnya yang berhubungan dengan internet, Faktor Pendorong meliputi: pelatihan guru, siswa lebih aktif dan semangat, dan Faktor penghambat meliputi: terbatasnya kuota dan koneksi jaringan, tidak terfokusnya anak dalam belajar. Adanya faktor penghambat tersebut diharapkan pihak sekolah terus memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, dan lebih memperbanyak program peningkatan kreativitas guru dalam penggunaan teknologi digital agar guru dengan mudah dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya terkait pemanfaatan teknologi digital disebuah pembelajaran.

Kata Kunci: Kreativitas, Kreativitas guru, Pemanfaatan Teknologi Digital

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan pada saat ini sudah ada perkembangan yang seusia dengan perkembangan teknologi yang canggih. Pada saat ini, yang menjadi bagian dari perkembangan teknologi ialah salah satunya teknologi informasi. Teknologi bisa juga diartikan sebagai alat yang dapat memudahkan siapapun. Karena dengan teknologi yang ada, akan bisa berkomunikasi dimanapun berada, dengan adanya perkembangan teknologi yang ada, bisa juga akan menyebabkan kemajuan peradaban. Meskipun perkembangan teknologi juga akan ada dampak negative dan juga positifnya, dengan adanya teknologi akan memudahkan manusia hari ini dan dimasa yang akan datang.

Jika membahas tentang digital. Makna digital disebut dengan adanya perubahan teknologi mekanik hingga teknologi analog. Digital ialah suatu bentuk dari perubahan teknologi yang sangat cepat. Hal ini dengan adanya internet dan juga adanya computer (Bahtiar, 2018).

Gambaran seorang guru adalah mereka yang memiliki kelebihan dalam hal ilmu pengetahuan, yang mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik kepada siswanya, dan dapat menjadi contoh teladan bagi seluruh warga sekitarnya, karena siapapun akan meniru dan menggugu segala hal yang ada pada diri seorang guru, apalagi di era digital seperti saat ini sangat dibutuhkan kreasi guru

dalam mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang dibutuhkan.

Lebih lanjut, Mardianto dalam bukunya yang berjudul Psikologi pendidikan (landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran) menjelaskan, kreativitas berarti selalu menciptakan sesuatu yang baru, namun orisinal, mandiri dan bertanggung jawab (Mardiano, 2019: 182).

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas ialah suatu kegiatan yang sangat penting untuk dapat dilakukan. Disinilah peran pendidik untuk dapat mengaplikasikan hal yang demikian. Dengan adanya kreativitas akan menciptakan suatu ide yang cemerlang yang mana ide tersebut belum ada dari yang sebelumnya baik itu dengan kreativitas media pembelajaran dan lain sebagainya. Media pembelajaran ialah salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan agar dapat mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar.

Pada tahap proses belajar mengajar guru rumpun IPS berbasis internet dengan menggunakan Aplikasi Belajar seperti: Google Meet, Zoom Meeting, Google Form, Google Classroom, WAG, Youtube dan Tiktok. Sedangkan pada tahap evaluasi pembelajaran guru rumpun IPS melakukan tes berupa quiz diakhir pembelajaran melalui Aplikasi Google Classrom, WAG ataupun Google Form untuk melihat seberapa paham peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan guru tersebut dengan mengecek hasil/skor peserta didik apakah ada kekurangan atau tidak dalam proses pembelajaran, kemudian guru mencari solusi dari kekurangan tersebut.

Menurut hasil wawancara kepada guru mata pelajaran tersebut mengatakan bahwa telah mengikuti beberapa pelatihan pembelajaran digital diberbagai tempat maupun aplikasi E-Guru dalam rangka untuk mengikuti pembelajaran inovatif dan kreatif agar dapat menerapkan metode dan media pembelajaran menggunakan teknologi digital.

Pesatnya perkembangan teknologi era digital sebagai prioritas guru untuk menerapkan kreativitas dalam mengajar dengan maksimal, terutama pada guru mata pelajaran rumpun IPS sangat dibutuhkan agar system pengajaran mengikuti tuntutan zaman. Berdasarkan

uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Mata Pelajaran Rumpun IPS (Sosiologi, Ekonomi, Sejarah, Geografi) di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan”. Dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana kreativitas guru pada mata pelajaran rumpun IPS dalam pemanfaatan teknologi digital di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan, 2) Bagaimana bentuk-bentuk kreativitas yang dihasilkan guru mata pelajaran rumpun IPS dalam pemanfaatan teknologi digital di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan, 3) Apakah faktor pendorong dan penghambat guru mata pelajaran rumpun IPS dalam pemanfaatan teknologi.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian kualitatif. Desain/metode penelitian kualitatif merupakan gambaran yang jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data dan analisis data. Pada penelitian kualitatif, objek penelitian berupa fenomena atau situasi yang ada di lapangan, kemudian peneliti menggambarkan suatu kejadian dengan cara merangkum lalu membuat kesimpulan (Sugiyono, 2015).

Lokasi Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. Lokasi penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan yang beralamat di Jl. Pertahanan Patumbak No. 99 Timbang Deli, Kec. Medan Amplas.

Sumber Data

Data yang diperlukan pada saat dilakukannya penelitian ialah data yang bersifat skunder dan juga primer diantaranya:

1. Data Primer

Adapun dalam penelitian ini subjek data primer pada penelitian ini yaitu guru mata pelajaran rumpun ips yakni guru Sosiologi, Ekonomi, Sejarah dan guru Geografi di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan.

2. Data Sekunder

Adapun dalam penelitian ini data sekunder nya ialah data yang didapatkan langsung dengan Kepala sekolah Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan serta staf-stafnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data yang ada dilapangan ialah dengan cara observasi lapangan dan juga dilakukannya wawancara. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti ialah dokumentasi sebagai bukti kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital pada mata pelajaran rumpun IPS.

Analisis Data

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman ialah ada langkah-langkah yang dapat mereduksi data. Diantaranya display, data, verifikasi yang mana dalam ketiga ini termasuk dalam proses penelitian kualitatif. Proses dalam analisis data, sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data ialah mengambil yang bagian paling penting yang kemudian dapat dijabarkan dengan sebaik mungkin (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, 2019). Data yang didapatkan juga harus di perkuat dengan observasi yang berupa pengamatan terkait topik penelitian.

2. Data display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat berupa kalimat, dapat juga ditampilkan dengan gambar, rangkaian kegiatan dan tabel, namun yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif.

3. Verifikasi/Penarikan Kesimpulan

Pada langkah yang ketiga ini dilakukannya penarikan kesimpulan sebagaimana yang dijelaskan oleh Miles dan Huberman ialah dilakukannya penarikan kesimpulan dan juga dilakukannya verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kreativitas Guru Pada Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

a) Kreativitas Guru

Guru Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan memiliki kreativitas yang berbeda-beda dalam memanfaatkan teknologi digital pada mata pelajaran rumpun IPS, guru tersebut mengolah materi pelajaran dengan mengkolaborasikan

teknologi digital sehingga menjadi bahan ajar yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan. Dapat dilihat dari segi peran guru sebagai fasilitator dan mediator, kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital dapat dilihat melalui tahap pembelajaran melalui fitur-fitur pembelajaran berbasis teknologi digital, hal ini dilakukan menggunakan beberapa tahap yakni, tahap pengelola bahan/materi pelajaran, tahap pelaksanaan proses belajar mengajar dan tahap evaluasi pembelajaran.

Hal ini dapat dikatakan bahwa kreativitas guru sangat diperlukan dalam pemanfaatan teknologi digital disebuah pembelajaran terutama pembelajaran IPS, sebagaimana penjelasan dari Ibu NB.01 sebagai berikut:

“kreativitas adalah kemampuan seseorang yang bisa mengolah atau memaksimalkan kemampuannya, memanfaatkan fasilitas/alat-alat yang ada menjadi sebuah media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran dikelas lebih bervariasi agar suasana dikelas menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar”. (Wawancara pada 28 Juli 2022 pukul 09: 29 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Pengertian kreativitas juga dijelaskan oleh Ibu SK yang mengatakan bahwa:

“kreatif dapat dikatakan sebagai menciptakan sesuatu yang baru hasil dari sesuatu yang telah ada yang bersifat positif dan bermanfaat bagi banyak orang. Guru yang kreatif berarti guru yang mampu berinovasi terhadap bahan ajar dan media yang akan digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (Wawancara pada 27 Juli 2022 pukul 10: 55 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Sejalan dengan pendapat Guru Rumpun IPS lainnya yakni Ibu SM sebagai berikut:

“kreativitas ialah bentuk atau konsep yang diciptakan dari inovasi seseorang terhadap sesuatu di luar konsep dasarnya. Sedangkan kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital ialah pembaharuan yang didapat guru dengan memaksimalkan atau menggandeng teknologi yang sekarang dengan kolaborasi.

(Wawancara pada 10 Agustus 2022 pukul 09: 34 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa penjelasan guru rumpun IPS diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru hasil dari sesuatu yang telah ada dengan cara berinovasi menurut versinya sendiri tanpa campur tangan pihak lain.

b) Pemanfaatan Teknologi Digital

Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan beragam teknologi digital sudah dimanfaatkan guru Rumpun IPS (Sosiologi, Ekonomi, Sejarah dan Geografi) untuk mengemas materi pelajaran ataupun sebagai alat yang digunakan guru untuk

menyampaikan materi pelajaran. Baik berupa internet, aplikasi editor maupun aplikasi belajar. Atas dasar pemanfaatan teknologi digital tersebut tentunya perlu belajar terlebih dahulu. Maka dari itu guru tersebut telah mengikuti beberapa pelatihan untuk belajar dalam penggunaan teknologi digital di sebuah pembelajaran.

Terkait pemanfaatan teknologi digital, peneliti melakukan wawancara terhadap Ibu NB 02 sebagai berikut:

“tentunya guru belajar terlebih dahulu dalam memanfaatkan teknologi digital melalui sebuah pelatihan terkait penggunaan teknologi digital seperti pelatihan yang telah saya ikuti yang diselenggarakan oleh e-guru.id setelah mengikuti pelatihan guru juga akan lebih paham dalam penggunaan berbagai teknologi digital dan terciptanya suatu kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital yang semakin berkembang”. (Wawancara pada 28 Juli 2022 pukul 09: 29 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Lebih lanjut Ibu SK menambahkan bahwa: “sebelum memanfaatkan teknologi digital, guru hendaknya mengikuti sebuah pelatihan yang mendukung terhadap teknologi digital yang hendak digunakan, contohnya powerpoint, maka salah satu bentuk pelatihan yang diikuti di aplikasi e.guru ialah: Pelatihan Membuat Game Edukasi Yang Mudah Untuk Pembelajaran Berbasis Powerpoint, dengan begitu akan memudahkan guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dengan menggunakan powerpoint”.

(Wawancara pada 27 Juli 2022 pukul 10: 55 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Ibu SM selaku guru Rumpun IPS juga menambahkan bahwa:

“melalui beberapa pelatihan yang diikuti guru dalam memanfaatkan teknologi digital yakni: Pelatihan yang berjudul Mendesain Kuis Edukatif dengan Quizizz yang diselenggarakan secara Daring oleh Salman Edutrainning, DIKLAT "Optimalisasi Microsoft Powerpoint untuk Pendidik", sehingga membuat guru belajar dan terus berinovasi”. (Wawancara pada 10 Agustus 2022 pukul 09: 34 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa selain sarana dan prasarana yang diberikan sekolah, guru-guru di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan khususnya guru Rumpun IPS juga diberikan fasilitas berupa pelatihan-pelatihan guru dan bimbingan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran. Hal ini menjadikan guru-guru di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi digital.

2. Bentuk-Bentuk Kreativitas Yang Dihasilkan Guru Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

Berdasarkan temuan penelitian menunjukkan bahwa guru Rumpun IPS di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan sudah menghasilkan beberapa bentuk kreativitas yang dihasilkan guru Rumpun IPS dalam pemanfaatan teknologi digital yang berupa fitur-fitur pembelajaran diantaranya:

a. Guru Sosiologi

Hasil data dilapangan menunjukkan bahwa guru sosiologi mengajar di seluruh kelas XI kelas XII. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru sosiologi menggunakan beberapa Aplikasi seperti: Microsoft Sway, Google Meet, Google Classroom, WhatsApp Grup, Tiktok dan Youtube. Dari hasil wawancara diketahui bahwasannya guru sosiologi melalui beberapa pelatihan berbasis teknologi digital yang dilaksanakan di e.guru, IGI (Ikatan Guru Indonesia), di sekolah AN 3 Medan juga pernah mengadakan pelatihan.

Dengan begitu maka kreativitasnya dalam pemanfaatan teknologi digital dapat terealisasikan.

b. Guru Ekonomi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti mengatakan bahwa

pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi digital berupa: pembuatan Power Point, WhatsappGrup, aplikasi Quiziz, dan melalui link Youtube. Hal demikian dapat dilakukan dikarenakan guru ekonomi rajin mengikuti pelatihan-pelatih terkait pemanfaatan teknologi digital di sebuah pembelajaran.

c. Guru Geografi

Hasil data di lapangan menunjukkan bahwa guru Geografi mengajar hampir seluruh di kelas X MIPA maupun XI IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan. Bahwa guru geografi menggunakan handphone saat proses belajar mengajar pada materi komponen-komponen peta yang sesuai gambar di bawah ini merupakan kegiatan belajar mengajar dikelas.

d. Guru Sejarah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, dalam menyampaikan materi guru sejarah banyak memanfaatkan aplikasi Whatsapp sebagai media pembelajaran utama dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini lebih mudah digunakan, praktis, ekonomis, banyak fitur-fitur yang mendukung dalam penjelasan yang diberikan guru. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan Whatsapp Group dalam menjelaskan guru menggunakan media gambar (visual), audio (VN), ketikan dari guru dan sumber belajar lain seperti PDF, PPT, blog dan video youtube.

3. Faktor Pendorong Dan Penghambat Guru Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

a. Faktor Pendorong

Faktor-faktor yang mendorong guru menjadi kreatif ialah berasal dari dalam diri guru itu sendiri dan faktor dari luar individu

sebagai tanggung jawab profesionalnya sebagai seorang pendidik berupa semangat yang tinggi dalam belajar dan berinovasi dalam memanfaatkan teknologi digital yang ada saat ini. Berikut faktor pendorong kreatifitas guru yang dipaparkan guru Rumpun IPS yakni, Ibu NB 03 sebagai berikut:

“salah satu faktor pendorongnya ialah adanya kemauan dari guru untuk menjadi lebih baik lagi dan juga bertanggung jawa sebagai guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai”. (Wawancara pada 28 Juli 2022 pukul 09: 29 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Keterangan lain juga diberikan oleh bu SM yang menyatakan bahwa:

”sebenarnya guru diharuskan untuk menyesuaikan perkembangan zaman saat ini sebagai faktor pendorong guru dalam penggunaan teknologi digital, mau tidak mau seorang guru harus siap menghadapi dan melaksanakan pembaharuan media ataupun bahan ajar yang berbasis teknologi digital agar guru tersebut tidak ketinggalan zaman. Selain itu internet dan aplikasi sangat penting digunakan, atas dasar kemauan guru juga dibutuhkan dalam faktor pendorong guru untuk menjadi kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital sehingga tercapaia suatu tujuan pendidikan yang diharapkan”. (Wawancara pada 10 Agustus 2022 pukul 09: 34 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Bu WS juga menambahkan faktor pendorong penggunaan teknologi digital yakni:

“Karena sudah menjadi tuntutan zaman, jadi mengharuskan guru untuk mengkolaborasikan pembelajaran berbasis teknologi digital”. (Wawancara pada 12 Agustus 2022 pukul 09: 29 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Berbagai pelatihan lainnya juga pernah diikuti oleh guru Rumpun IPS melalui e.guru yang berjudul Pelatihan Membuat Game Edukasi Yang Mudah Untuk Pembelajaran.

Berbasis Powerpoint, pelatihan menyajikan konten bahan ajar interaktif dan memukau melalui Microsoft sway, pelatihan yang diselenggarakan di kanal IGI (Ikatan Guru Indonesia) yang berjudul bikin video animasi dengan android. Atas dasar pelatihan tersebut guru belajar dan diimplementasikan ke dalam proses belajar mengajar yang diolah sekreatif mungkin dengan menggunakan ide-ide baru maupun cara yang beragam sehingga diharapkan pemanfaatan teknologi yang dibuat mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bahwa faktor penghambat salah satunya dari lingkungan yang dirasakan guru dan siswa. Selain melakukan observasi peneliti ingin mengetahui faktor penghambat terhadap kreatifitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital pada mata pelajaran Rumpun IPS di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. Adapun faktor penghambatnya sebagai berikut:

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu NB, 04 beliau mengungkapkan bahwa:

“penghambat guru dalam memanfaatkan teknologi digital pada saat pembelajaran sosiologi ialah terdapat beberapa siswa yang mengeluh susah sinyal dan kuota internet yang terbatas, selain itu ada pula siswa yang tidak fokus pada pembelajaran malah tertarik untuk bermain game online, sehingga hal tersebut menjadi faktor penghambat guru yang berasal dari dalam diri siswa”. (Wawancara pada 28 Juli 2022 pukul 09: 29 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Bu WS juga menambahkan faktor penghambat yang dialami yakni:

“Adanya kendala siswa dan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti kuota dan sinyal sudah menjadi hal yang lumrah”. (Wawancara pada 12

Agustus 2022 pukul 09: 29 di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan informan mengenai faktor pendorong dan penghambat kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital pada mata pelajaran rumpun IPS di Madrasah Aliyah Medan dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor pendorong guru menggunakan teknologi digital di dalam sebuah pembelajaran ialah atas dasar kemauan guru itu sendiri untuk memanfaatkan teknologi digital yang tersedia gunanya memberi kemudahan guru dalam menyampaikan maupun mengemas media/bahan ajar.

Ternyata faktor penghambatnya berasal dari luar individu/peserta didik yakni terkendala oleh sinyal maupun kuota internet sehingga menjadi salah satu penghambat guru dalam memanfaatkan teknologi digital saat mengajar, ditambah lagi ada beberapa siswa yang tidak kondusif. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap guru dalam memanfaatkan teknologi digital saat ini tidak diterapkan secara maksimal dikarenakan kendala tersebut.

1. Kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital pada mata pelajaran rumpun IPS (Sosiologi, Ekonomi, Sejarah dan Geografi)

Berdasarkan hasil temuan dilapangan yang dilakukan penulis dapat dikatakan bahwa guru rumpun IPS sudah begitu paham mengenai arti dari kreativitas serta makna guru yang kreatif dalam penggunaan teknologi digital. kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru hasil dari sesuatu yang telah ada dengan cara berinovasi menurut versinya sendiri tanpa campur tangan pihak lain.

Hasil data ini didukung oleh teori menurut Mardianto dalam bukunya yang berjudul Psikologi pendidikan (landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran) menjelaskan, kreativitas berarti selalu menciptakan sesuatu yang baru, namun orisinal, mandiri dan bertanggung jawab (Mardiano, 2019: 182).

Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital merupakan suatu keharusan bagi seorang pendidik di zaman sekarang seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, dengan begitu guru dituntut untuk selalu berinovasi

melalui pelatihan-pelatihan untuk belajar dan mengasah pengetahuan serta keterampilan dalam mengelola dan mengembangkan skill dibidang IT, dengan begitu akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Hasil data ini didukung oleh teori yang dikemukakan Dangnga & Muis: 2015, dalam bukunya Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif, menyebutkan bahwa unsur kreativitas tidak terletak pada media yang sudah jadi, melainkan berasal dari pola pikir seorang guru, dan strategi yang diterapkannya saat mengajarkan materi pelajaran. Terkait Model Pembelajaran Paikem, seorang guru otomatis berperan aktif, dan kreatif dalam merancang media/bahan ajar yang relative mudah dan sederhana (Dangnga & Muis, 2015).

Guru rumpun IPS di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan mempunyai caranya tersendiri untuk memanfaatkan teknologi digital ke dalam sebuah pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan kepada peserta didik sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan. Berdasarkan temuan di lapangan, dapat penulis sampaikan bahwa beberapa fitur-fitur pembelajaran yang dimanfaatkan guru rumpu IPS ialah penggunaan power point untuk mengelola materi pelajaran, dan aplikasi belajar lainnya yang berbasis internet.

2. Bentuk-Bentuk Kreativitas Yang Dihasilkan Guru Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

Perkembangan teknologi informasi saat ini menjadi peluang bagi guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam kegiatannya menjadi seorang pendidik, dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang inovatif, pemanfaatan fitur-fitur aplikasi belajar menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan, dengan menggabungkan media pembelajaran lama seperti buku dan bahan ajar lainnya, lalu mengkombinasikan dengan fitur-fitur belajar sebagai media pembelajaran masa kini sehingga siswa/i dapat melihat materi

yang disampaikan secara lebih konkret dan akan lebih dipahami oleh murid.

Hal tersebut didukung oleh teori menurut Alwi Hilir (2021) dalam bukunya yang berjudul Teknologi Pendidikan di Abad Digital menuliskan bahwa Terdapat tiga prinsip dasar dalam teknologi pendidikan sebagai acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu pendekatan sistem, berorientasi pada siswa, dan pemanfaatan sumber belajar (Hilir, 2021).

Adapun bentuk kreativitas yang dihasilkan guru mata pelajaran rumpun IPS (sosiologi, ekonomi, geografi dan sejarah) pada pembelajaran berbasis teknologi ini berupa Whatsapp Grup, Google Classroom, Google Meet, Quizizz, Tiktok, Youtube serta web site lainnya yang berhubungan dengan internet.

3. Faktor Pendorong Dan Penghambat Guru Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

a. Faktor Pendorong

Berdasarkan penyajian data yang telah dipaparkan, penulis menemukan faktor pendorong guru mata pelajaran rumpun IPS baik sosiologi, ekonomi, geografi dan sejarah dalam memanfaatkan teknologi digital ialah karena sudah tuntutan zaman yang mengharuskan pendidik untuk kreatif dalam menggunakan teknologi digital sebagai media/bahan ajar dan pendidik sadar akan perkembangan zaman sehingga guru harus terus belajar dan berinovasi kearah yang lebih baik lagi dalam penggunaan teknologi secara kreatif, guru belajar secara mandiri maupun dengan mengikuti pelatihan-pelatihan online maupun offline terkait pemanfaatan teknologi digital di sebuah pembelajaran.

b. Faktor Penghambat

Lingkungan menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan teknologi digital pada pembelajaran terutama mata pelajaran Rumpun IPS di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. dalam hal ini kendala yang dirasakan guru dan murid ialah karena beberapa siswa yang mengeluh susahnyanya sinyal dan kuota internet yang terbatas, selain itu ada pula

siswa yang tidak fokus pada pembelajaran malah tertarik untuk bermain game online.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital pada mata pelajaran rumpun IPS di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kreativitas Guru Pada Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

Dapat dilihat dari segi peran guru sebagai fasilitator dan mediator, kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital dapat dilihat melalui tahap pembelajaran melalui fitur-fitur pembelajaran berbasis teknologi digital, hal ini dilakukan menggunakan beberapa tahap yakni, tahap pengelola bahan/materi pelajaran, tahap pelaksanaan proses belajar mengajar dan tahap evaluasi pembelajaran.

2. Bentuk-Bentuk Kreativitas Yang Dihasilkan Guru Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

Selain memanfaatkan fasilitas sekolah, guru rumpun IPS juga mengikuti beberapa pelatihan yang diadakan di MAN 3 Medan, web site e-guru.id, dan pelatihan ikatan guru Indonesia, dan lain sebagainya terkait penggunaan aplikasi digital secara kreatif. Adapun Pembelajaran berbasis teknologi ini berupa Whatshapp Grup, Classroom, Google Meet, Quizizz, Tiktok, Youtube serta web site lainnya yang berhubungan dengan internet.

3. Faktor Pendorong dan Penghambat Guru Mata Pelajaran Rumpun IPS Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan

a) Faktor Pendorong meliputi: pelatihan guru, siswa lebih aktif dan semangat, sehingga hal tersebut mengakibatkan kepandaian dan pemahaman siswa.

b) Faktor penghambat meliputi: terbatasnya kuota dan koneksi jaringan, tidak terfokusnya anak dalam belajar

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti ingin mengemukakan saran sebagai berikut: Diharapkan pihak sekolah terus memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, dan lebih memperbanyak program peningkatan kepada guru dalam hal pemanfaatan teknologi digital agar guru dengan mudah dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya terkait pemanfaatan teknologi digital disebuah pembelajaran, kepada guru agar tetap belajar secara mandiri maupun melalui rekan kerja dan terus mengembangkan kreativitas serta selalu update terhadap perkembangan teknologi digital saat ini. Diharapkan juga agar guru selalu mengikuti pelatihan pembelajaran digital dan menerapkannya melalui kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital pada proses pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas agar terciptanya pembelajaran yang diharapkan siswa milenial

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2021). Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di Sdit Iqra' 1 Kota Bengkulu.
- Bahtiar. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Informasi. Al-Hikmah: Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Budaya, 15(1), 1–11. <https://doi.org/10.32505/Hikmah.V15i1.1722>
- Cartelli, A. (2012). Digital Technologies, Informing Science, And Transformations In Teaching-Learning Processes. Proceedings Of The 2012 Insite Conference, 367–378. <https://doi.org/10.28945/1660>
- Dangnga, M. S., & Muis, A. A. (2015). Teori Belajar Dan Pembelajaran Inovatif. In Si Buku Makassar (Vol. 2, Nomor 1).
- Dewantara, A. H., B., A., & Harnida. (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>
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. In Journal Of Chemical Information And Modeling.
- Fachruddin, F. (2019). Dunia Pendidikan Dan Pengembangan Daya Kreatif. Sukma: Jurnal

- Pendidikan, 3(1), 57–92.
<https://doi.org/10.32533/03104.2019>
- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah Sma Di Kota Bandung). *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147–154.
<https://doi.org/10.17509/Factum.V10i2.38891>
- Hashim, H. (2018). Application Of Technology In The Digital Era Education. *International Journal Of Research In Counseling And Education*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.24036/002za0002>
- Hilir, A. (2021). *Teknologi Pendidikan Di Abad Digital*.
- Mulyasa. (2014). *Pelatihan Dalam Implementasi Kurikulum 2013*.
- Munirah. (2020). *Menjadi Guru Beretika Dan Profesional*. Cv. Insan Cendekia Mandiri.
- Ngongo, E. (2020). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Sosiologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. 5(2).
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
<https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945>
- Permendikbud. (2018). Permendikbud Beban Kerja Guru Kepala Sekolah. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pratiwi, P. H. (2020). Merancang Pembelajaran Sosiologi Yang Bermakna Untuk Generasi Net.
- Ratih, E. K., & Yanuartuti, S. (2021). Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 942–955.
<https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V6i1.1634>
- Ribut Wahyu Eriyanti, Yus Mocamad Cholily, Abdulkadir Rahardjanto, Masduki, A. (2022). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Melalui Lesson Study Kolaboratif Pendidikan Bahasa Indonesia , Universitas Muhammadiyah Malang , Indonesia *Pendid. 18*, 166–176.
- Sodik, S. S. Dan M. A. (N.D.). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 308.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur (Nomor April)*.
- Wijoyo, H., Sunarsi, D., Utama, A. S., Haryati, D., Rakhmatulloh, A. R., Anggraini, M. N., Nuraini, R., Srinawati, W., Sukanti, Mildawani, I., & Siagian, A. O. (2021). *Transformasi Digital Dari Berbagai Aspek*. In *Insan Cendekia Mandiri*.
<https://id1lib.org/book/17365510/8fa278>