



## PERAN GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION TECHNOLOGY* (IT) DALAM UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS VI A SDN TINGGAR 1 KECAMATAN CURUG

Ulpah<sup>1\*</sup>, Sholeh Hidayat<sup>2</sup>, M. Taufik<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang-Banten, Indonesia

Email penulis: [2227210008@untirta.ac.id](mailto:2227210008@untirta.ac.id)<sup>1\*</sup>, [Sholehhidayat@untirta.ac.id](mailto:Sholehhidayat@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [Taufikmalalak@gmail.com](mailto:Taufikmalalak@gmail.com)<sup>3</sup>

### Riwayat Artikel

Submitted:  
22-10-2025  
Accepted:  
15-12-2025  
Published:  
18-12-2025

### Abstrak

Penelitian ini menganalisis peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam upaya meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik Kelas VI A SDN Tinggar 1, yang dilatarbelakangi oleh tantangan teknik pembelajaran tradisional yang kurang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah peran guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pemanfaatan media, serta implikasinya terhadap peningkatan kreativitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tinggar 1 dengan teknik pengumpulan data observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam perencanaan, guru berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan potensi, serta memilih media teknologi informasi secara selektif untuk memfasilitasi aktivitas kreatif. Pada tahap pelaksanaan, guru bertransformasi menjadi fasilitator dan inovator yang efektif dalam memandu proyek digital dan manajemen kelas berbasis teknologi. Implikasi dari peran ini adalah peningkatan signifikan pada dimensi kreativitas (orisinalitas, elaborasi, kelancaran), antusiasme belajar, dan penguatan relevansi pendidikan abad ke-21. Disimpulkan bahwa peran strategis guru sebagai perancang dan inovator sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar dinamis yang berhasil menumbuhkan potensi kreatif peserta didik di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Guru; Media Pembelajaran; Teknologi Informasi; Kreativitas

### Abstract

*This study analyzes the role of teachers in utilizing information technology-based learning media to enhance the creativity skills of students in Class VI A of SDN Tinggar 1, motivated by the challenges of traditional teaching techniques that poorly support the development of 21st-century skills. The research aims to examine the teacher's role in the planning and implementation of media utilization, and its implications for creativity improvement. Employing a descriptive qualitative approach, the study was conducted at SDN Tinggar 1, using data collection techniques of participatory observation, in-depth interviews, and documentation, analyzed with the Miles and Huberman model. The results indicate that in the planning stage, the teacher successfully identified needs and potentials, and selectively chose information technology media to facilitate creative activities. In the implementation stage, the teacher transformed into an effective facilitator and innovator in guiding digital projects and managing the IT-based classroom. The implication of this role is a significant increase in dimensions of creativity (originality, elaboration, fluency), learning enthusiasm, and the strengthening of 21st-century education relevance. It is concluded that the strategic role of the teacher as a designer and innovator is crucial in creating a dynamic learning environment that successfully fosters the creative potential of students in elementary schools.*

Jurnal **MADINASIKA**  
diterbitkan oleh  
Fakultas Pascasarjana,  
Program Studi  
Magister Manajemen  
Pendidikan Islam,  
Universitas Majalengka

## **PENDAHULUAN**

Peran teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keniscayaan yang tak terhindarkan dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Pemanfaatan teknologi merupakan alat vital untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Putra, et.al, 2023). Fokus utama pendidikan abad ke-21 adalah pengembangan keterampilan 6C, kreativitas merupakan salah satu kompetensi fundamental. Kreativitas tidak hanya tentang menciptakan hal baru, tetapi juga mencakup kemampuan memecahkan masalah secara inovatif dan berpikir di luar kebiasaan. Keterampilan ini, bersama dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya, perlu dipersiapkan sejak dini, terutama pada jenjang pendidikan dasar, agar peserta didik mampu menghadapi tantangan dunia yang terus berubah (Mutiah, 2024). Namun, tantangan yang sering dihadapi adalah masih adanya metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan hafalan yang kurang mendukung pengembangan keterampilan kreatif, padahal media pembelajaran berbasis IT dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan inovatif.

Kreativitas pada peserta didik kelas tinggi sekolah dasar sangat penting karena mereka berada pada fase transisi menuju pendidikan menengah yang menuntut penguasaan keterampilan tersebut. Untuk menumbuhkan kreativitas, dibutuhkan lingkungan dan pendekatan pengajaran yang beragam, salah satunya adalah melalui integrasi teknologi. SDN Tinggar 1 merupakan sekolah yang memiliki potensi besar dalam hal ini, karena telah tersedia fasilitas pendukung seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam proyek multimedia, presentasi interaktif, atau simulasi digital, yang semuanya berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih kreatif. Dengan demikian, integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan efektivitas, tetapi juga memperkuat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan peserta didik.

Data di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di SDN Tinggar 1 telah berjalan optimal, terutama dalam mengembangkan keterampilan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan, sekolah ini sudah memiliki teknologi pendukung dan kurikulum yang mendorong pengintegrasian. Selain itu, kebijakan sekolah sepenuhnya mendukung integrasi teknologi secara menyeluruh, bahkan telah ada panduan strategis yang jelas tentang pemanfaatannya untuk meningkatkan keterampilan kreativitas, didukung pula oleh ketersediaan tenaga teknis. Antusiasme peserta didik terhadap kegiatan berbasis teknologi, seperti proyek kolaboratif digital dan pembuatan video pembelajaran, juga sangat tinggi. Potensi besar ini memerlukan peran sentral dari guru sebagai fasilitator, inovator, dan pembimbing. Guru yang mampu memilih dan mengelola media pembelajaran berbasis IT secara tepat akan lebih efektif dalam memicu potensi kreativitas peserta didik.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menantang, yang secara langsung menghambat perkembangan keterampilan kreatif. Oleh karena itu, urgensi penelitian ini adalah untuk menginvestigasi peran kunci guru dalam memaksimalkan potensi teknologi yang sudah ada. Pentingnya upaya peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik dengan alat bantu pembelajaran yang tepat dan mendukung menjadi fundamental bagi pengembangan kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan

untuk menelaah sejauh mana penggunaan alat pendidikan berbasis teknologi oleh pendidik dapat berkontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan kreativitas peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam Peran Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Kreativitas Peserta Didik Kelas VI A SDN Tinggar 1. Secara spesifik, penelitian ini akan mengupas tuntas tiga aspek utama: bagaimana peran guru dalam melakukan perencanaan pemanfaatan media, bagaimana peran guru dalam melakukan pelaksanaan pemanfaatan media, dan bagaimana implikasi peran guru tersebut terhadap peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik kelas VI A SDN Tinggar 1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dan praktis dalam merumuskan strategi optimalisasi peran guru sebagai inovator pembelajaran berbasis teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tinggar 1 yang berlokasi di Jl. Raya Baros Petir, Pancalaksana, Kec. Curug, Kota Serang, Provinsi Banten, dengan waktu penyusunan dimulai pada bulan November 2024 hingga September 2025, mencakup Tahun Ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada tiga alasan utama: belum pernah dilakukan penelitian sejenis di sekolah ini, adanya prestasi akademik dan non-akademik yang baik, dan kemudahan akses peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan dari pihak sekolah. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, yang berupaya mendeskripsikan dan menafsirkan situasi yang sedang terjadi, yaitu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Metode deskriptif ini menggunakan cara berpikir induktif, di mana fakta-fakta spesifik yang ditemukan di lapangan melalui pengumpulan data (wawancara, observasi, dan dokumentasi) akan ditarik menjadi kesimpulan teoretis. Prosedur penelitian dimulai dengan pra-penelitian, yaitu wawancara dengan guru kelas VI A, Ibu Atik Prihatini S.Pd G.r, untuk mengidentifikasi permasalahan, dilanjutkan dengan penyusunan proposal, dan akhirnya berpartisipasi di lapangan untuk mencatat, mewawancarai narasumber (Kepala Sekolah, Guru Kelas VI A, dan peserta didik kelas VI A), menganalisis, dan mengolah data.

Pengumpulan data melibatkan tiga teknik utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung (observasi partisipatif) pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh Guru Kelas VI A untuk memperoleh informasi mengenai pemanfaatan media berbasis IT dan dampaknya terhadap keterampilan kreativitas peserta didik. Wawancara yang digunakan adalah jenis semi terstruktur yang mendalam, dilakukan kepada Kepala Sekolah dan Wali Kelas VI A (Ibu Atik), dengan tujuan mendapatkan data yang akurat dan fleksibel. Teknik dokumentasi digunakan untuk memvalidasi data dan mencakup dokumentasi narasumber, kegiatan wawancara dan observasi, pelaksanaan pembelajaran berbasis IT, serta dokumentasi sekolah. Sumber data penelitian terdiri dari data primer (diperoleh dari wawancara dan observasi kepada masyarakat sekolah yaitu kepala Sekolah, Guru Kelas VI A, dan peserta didik) dan data sekunder (diperoleh melalui studi kepustakaan, dokumentasi, dan arsip tertulis yang relevan). Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang memiliki tiga tahapan: Reduksi Data (meringkas dan mencari pola), Penyajian Data (menggunakan deskripsi atau grafik), dan Penarikan Kesimpulan (bersifat sementara dan direvisi berdasarkan bukti yang kuat). Proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara simultan; jawaban wawancara akan dianalisis di tempat untuk memastikan kredibilitas data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Peran Guru dalam Perencanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT

Peran guru, khususnya Ibu Atik di Kelas VI A SDN Tinggar 1, dalam tahap perencanaan adalah langkah fundamental yang menentukan keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT. Perencanaan ini dimulai dari kesadaran bahwa pendidikan saat ini menuntut pengembangan keterampilan abad ke-21, di mana kreativitas merupakan salah satu kompetensi esensial. Guru bertindak sebagai penentu arah, memastikan bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk presentasi, melainkan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran yang *lebih efektif, interaktif, dan relevan* dengan tuntutan globalisasi dan Revolusi Industri 4.0. Tanpa perencanaan yang matang, media IT yang tersedia berpotensi kembali pada pola pengajaran yang monoton.

Proses perencanaan guru diawali dengan identifikasi kebutuhan yang terfokus pada kesenjangan antara praktik di lapangan dengan tujuan pengembangan kreativitas. Kesenjangan utama yang ditemukan adalah masih dominannya penggunaan teknik pembelajaran tradisional, termasuk ceramah dan pembelajaran hafalan, yang dinilai kurang mendukung pengembangan keterampilan kreatif peserta didik. Identifikasi ini didorong oleh pemahaman bahwa siswa kelas tinggi berada pada fase transisi yang membutuhkan penguasaan berpikir tingkat tinggi dan kreatif. Dengan demikian, kebutuhan yang diidentifikasi guru adalah perlunya lingkungan belajar yang mendukung dan pendekatan pengajaran yang beragam, yang hanya dapat diatasi melalui intervensi media pembelajaran berbasis IT.

Identifikasi kebutuhan ini didukung pula oleh analisis terhadap potensi internal sekolah. Guru mempertimbangkan bahwa SDN Tinggar 1 telah memiliki modal besar berupa fasilitas teknologi yang memadai, yaitu komputer, proyektor, dan akses internet. Selain itu, survei informal menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan teknologi. Perencanaan guru lantas berorientasi pada pemanfaatan optimal dari aset-aset ini, menjadikannya landasan untuk menyusun strategi pembelajaran yang dapat mengubah fasilitas yang ada menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, alih-alih membiarkannya kurang termanfaatkan.

Setelah kebutuhan dan potensi teridentifikasi, guru melanjutkan ke tahap pemilihan media IT yang selektif. Pemilihan media didasarkan pada kriteria fungsional, yakni kemampuan alat tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif, serta inovatif, bukan hanya sekadar alat bantu visual. Secara praktis, media IT dipilih untuk memfasilitasi aktivitas yang membutuhkan *output* kreatif, seperti melibatkan peserta didik dalam proyek kolaboratif berbasis digital, membuat video pembelajaran, simulasi digital, atau proyek multimedia dan presentasi interaktif. Pemilihan jenis-jenis media ini secara eksplisit dirancang untuk memicu kemampuan memecahkan masalah secara inovatif dan berpikir di luar kebiasaan.

Puncak dari perencanaan ini adalah integrasi kurikulum yang terstruktur. Dalam perencanaan pembelajaran (RPP), guru menyelaraskan pemanfaatan media IT dengan materi pelajaran, didukung oleh kebijakan bahwa kurikulum yang digunakan juga telah mendorong pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Dalam kerangka ini, peran guru Kelas VI A sangat sentral; ia harus mampu memilih serta mengelola media pembelajaran berbasis IT secara tepat agar dapat memicu potensi kreativitas. Tujuan utama dari integrasi ini adalah memastikan teknologi tidak menjadi beban, melainkan alat yang memperkuat relevansi materi dengan kehidupan peserta didik, sehingga proses belajar berjalan optimal dan memberikan dampak signifikan pada peningkatan keterampilan kreativitas.

### 2. Deskripsi Peran Guru dalam Pelaksanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT

Peran guru di Kelas VI A SDN Tinggar 1 dalam tahap pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT adalah fase krusial di mana rencana diubah menjadi aksi nyata untuk merangsang kreativitas siswa. Dalam tahap ini, guru bertransformasi dari penyampai materi menjadi fasilitator, inovator, dan pembimbing, memastikan bahwa teknologi benar-benar menjadi katalisator bagi kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Pelaksanaan ini

didorong oleh keyakinan bahwa kegiatan yang berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga menumbuhkan antusiasme tinggi di kalangan peserta didik.

Peran utama guru adalah sebagai fasilitator dalam memandu peserta didik menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas-tugas kreatif (Yusrizal, Y., et al, 2023). Hal ini diwujudkan melalui tindakan nyata seperti melibatkan siswa dalam proyek kolaboratif berbasis digital atau aktivitas kreatif seperti membuat video pembelajaran atau simulasi digital. Guru tidak hanya sekedar menyuruh, tetapi memberikan arahan teknis dan konseptual yang memadai, memungkinkan siswa untuk secara mandiri menjelajahi potensi perangkat lunak dan aplikasi digital yang telah dipilih. Melalui keterlibatan langsung ini, guru memastikan bahwa teknologi menjadi alat ekspresi dan eksplorasi, bukan sekedar alat konsumsi informasi, sehingga siswa dapat mempraktikkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas mereka.

Pelaksanaannya adalah manajemen kelas berbasis IT yang efektif (Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A, 2023; Subroto, D. E., et al, 2023). Berkaitan dengan ketersediaan fasilitas seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang memadai, guru perlu memiliki strategi yang jelas untuk mengelola sumber daya ini. Manajemen yang baik melibatkan pengaturan kelompok kerja yang mendukung kolaborasi, penetapan aturan penggunaan perangkat agar proses belajar berjalan efektif, dan mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul, yang didukung oleh ketersediaan tenaga ahli atau teknisi di sekolah. Dukungan ini menjamin bahwa waktu pembelajaran dimanfaatkan secara optimal untuk aktivitas kreatif, meminimalkan gangguan teknis, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif.

Guru secara eksplisit berupaya mendorong inovasi melalui metode pengajaran yang dirancang untuk memicu pemikiran divergen. Guru tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi pada proses di mana siswa memecahkan masalah secara inovatif dan berpikir diluar kebiasaan. Sebagai contoh, dalam proyek digital, guru mungkin memberikan masalah terbuka (*ill-defined problem*) yang memungkinkan berbagai solusi dan pendekatan, mendorong siswa untuk bereksperimen dengan fitur-fitur teknologi yang berbeda. Ini sejalan dengan konsep kreativitas yang tidak hanya menciptakan hal baru, tetapi juga mencakup kemampuan berinovasi dalam pemecahan masalah.

Oleh karena itu, pelaksanaan peran guru di SDN Tinggar 1 mencerminkan kebijakan sekolah yang sudah sepenuhnya mendukung integrasi teknologi secara menyeluruh, dengan adanya panduan strategis yang jelas. Guru memastikan integrasi teknologi dilakukan secara komprehensif, mulai dari memberikan instruksi yang jelas, mengelola sumber daya kelas, hingga menciptakan tantangan yang mendorong inovasi. Keberhasilan tahap pelaksanaan ini sangat menentukan apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT benar-benar dapat meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik, mengubah proses pembelajaran yang monoton menjadi pengalaman yang menantang dan memicu potensi kreatif siswa.

### **3. Analisis Implikasi Peran Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT terhadap Keterampilan Kreativitas**

Analisis implikasi peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT terhadap keterampilan kreativitas merupakan kesimpulan mengenai dampak nyata dari seluruh tahapan perencanaan dan pelaksanaan yang telah dilakukan. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis untuk mengukur seberapa jauh intervensi teknologi yang dipimpin guru mampu mengubah perilaku belajar dan meningkatkan kemampuan kreatif siswa.

#### **a. Dampak pada Dimensi Keterampilan Kreativitas**

Berdasarkan data observasi, terlihat adanya peningkatan atau perubahan pada dimensi-dimensi kunci kreativitas seperti orisinalitas (keunikan gagasan siswa), elaborasi (detail dan kedalaman ide), dan kelancaran (jumlah ide yang dihasilkan). Guru memfasilitasi aktivitas seperti proyek multimedia dan simulasi digital, yang merupakan arena bagi siswa untuk mempraktikkan kreativitas. Implementasi media IT ini terbukti menjadi alat yang efektif untuk memicu *output* kreatif karena siswa dapat memecahkan masalah secara inovatif dan berpikir di luar kebiasaan dengan dukungan visual dan interaktif yang disediakan teknologi. Oleh karena itu, analisis menunjukkan bahwa peran guru dalam memilih dan mengelola media IT secara langsung

berkorelasi positif dengan peningkatan kualitas hasil karya dan gagasan siswa (Yasmar, R., et al, 2023)

#### **b. Peningkatan Antusiasme dan Motivasi Belajar**

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan yang berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT oleh guru, seperti memberikan tugas membuat video atau proyek digital, mengubah proses pembelajaran yang awalnya monoton dan didominasi teknik ceramah menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan interaktif. Guru, dengan perannya sebagai fasilitator, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan relevan. Analisis akan menyimpulkan bahwa perubahan metode pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran, tetapi juga secara tidak langsung mendukung kreativitas, sebab lingkungan yang menyenangkan dan bermotivasi tinggi adalah prasyarat bagi munculnya ide-ide kreatif.

#### **c. Efektivitas Peran Guru sebagai Inovator**

Guru telah menunjukkan kesadaran dan kemampuan untuk memanfaatkan media IT, yang merupakan faktor penentu keberhasilan. Keberhasilan ini tidak hanya didasarkan pada ketersediaan fasilitas, tetapi pada cara guru mengintegrasikan dan mengelola fasilitas tersebut. Analisis akan mengukur apakah peran guru telah optimal dalam memanfaatkan aset sekolah dan panduan strategis yang ada. Kesimpulan mengenai efektivitas ini akan menggarisbawahi bahwa guru yang mampu memilih dan mengelola media pembelajaran berbasis IT secara tepat akan lebih mudah memicu potensi kreativitas peserta didik, sesuai dengan data lapangan yang menunjukkan dukungan penuh dari pihak sekolah.

#### **d. Penguatan Relevansi Pendidikan Abad ke-21**

Implikasi yang lebih luas dari peran guru adalah penguatan relevansi materi dengan kehidupan peserta didik dan pencapaian tujuan pendidikan abad ke-21. Melalui integrasi teknologi, guru tidak hanya mengajarkan materi kurikulum, tetapi juga melatih keterampilan 6C, khususnya kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam konteks digital. Analisis akan menunjukkan bahwa peran guru dalam mewujudkan proyek kolaboratif berbasis digital telah memperkuat kompetensi siswa yang relevan dengan tuntutan dunia yang terus berubah. Dengan demikian, pemanfaatan media IT oleh guru berperan penting dalam memperkuat relevansi materi dan mempersiapkan siswa kelas tinggi untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

#### **e. Dukungan Lingkungan yang Kondusif**

Peran guru menjadi kunci dalam mengoperasikan dukungan yang sudah ada (fasilitas, dukungan teknis, dan kebijakan sekolah). Kesuksesan peningkatan kreativitas merupakan bukti bahwa guru berhasil menerjemahkan kebijakan sekolah yang mendukung integrasi teknologi secara menyeluruh menjadi praktik pembelajaran yang efektif. Pembahasan akan menyimpulkan bahwa peran guru adalah jembatan yang menghubungkan kebijakan struktural dengan hasil belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pertumbuhan keterampilan kreatif di Kelas VI A SDN Tinggar 1.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan Penelitian mengenai Peran Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Kelas VI A SDN Tinggar 1 Kecamatan Curug menegaskan peran guru sebagai aktor strategis, perancang, dan inovator yang sangat krusial. Pada tahap perencanaan, guru berhasil merancang pembelajaran dengan memilih dan mengadaptasi beragam media digital seperti *Power Point* interaktif, *Wordwall*, *YouTube*, dan *Google Sites* agar pembelajaran menjadi menarik dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21, meskipun dihadapkan pada kendala seperti keterbatasan akses internet. Selanjutnya, dalam tahap pelaksanaan, guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing dengan menerapkan prinsip *scaffolding* untuk mendorong peserta didik aktif, berpikir kritis, dan berkreasi, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi, berimajinasi, dan menghasilkan karya orisinal. Secara keseluruhan, implikasi dari peran guru ini menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas, tanggung jawab, dan karakter positif peserta didik,

diperkuat oleh kolaborasi antara guru, peserta didik, dan orang tua, sehingga membuktikan peran strategis guru dalam meningkatkan kualitas dan kreativitas pembelajaran di sekolah dasar.

Rekomendasi Berdasarkan hasil penelitian yaitu guru diharapkan untuk terus meningkatkan kompetensi profesional dalam teknologi pembelajaran melalui partisipasi dalam pelatihan dan lokakarya media digital inovatif, serta mengembangkan strategi yang berorientasi pada kreativitas seperti penggunaan metode proyek digital dan kolaborasi daring, diikuti dengan refleksi dan evaluasi berkelanjutan. Kemudian kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan penuh diperlukan melalui penyediaan fasilitas (komputer dan akses internet memadai), pelatihan internal, dan penciptaan lingkungan sekolah yang kondusif bagi inovasi, termasuk memberikan penghargaan kepada guru yang berprestasi, demi efektivitas dan keberlanjutan pembelajaran berbasis TI. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta maupun variabel yang diteliti (seperti dampaknya terhadap hasil belajar atau keterampilan berpikir tingkat tinggi), bahkan dapat menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis IT yang lebih aplikatif dan dapat langsung diimplementasikan di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, W. (2022). Peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di sekolah dasar sawahlunto. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6 (1), 254.
- Amir. S.A (2019). 4 Kompetensi Guru Profesional. Yogyakarta: Deefublish
- Hidayat, S. (2017). Pengembangan Guru Profesional. Serang: PT. Remaja Rosdakarya.
- Khairani, K. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Aku Hafal Surah Al-Fatihah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada siswa. *Jurnal Siklus: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, 2(1), 92-100.
- Mutiah, Y. A. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Kompetensi 6C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Character And Citizenship) Di SMPN 1 Kauman Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329
- Putri, N. M. F. E. (2022). Peran guru dalam teknologi dan tantangan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.
- Rochman C &Gunawan H (2022). Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru "menjadi pendidik yang dicintai dan diteladani siswa". Bandung: Nuansa Cendekia
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023, July). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. In *Seminar Nasional Dies Natalis 62 (Vol. 1, pp. 32-37)*.
- Salsabila, R. T., & Delyana, H. (2023). Model Pembelajaran Collaborative Creativity dalam Mengoptimalkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 251-264.
- Salsabila, U. H., Insani, A. P. S., Mustofa, H., Kalma, M. E. Z., & Wibisono, M. I. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 79-88.
- Srirahmawati, A., Deviana, T., & Wardani, S. K. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6C) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar melalui Model Project Based Learning pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5283-5294.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta
- Tarihoran, E. (2019). Guru dalam pengajaran abad 21. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46-58.
- Wilda S, Linda F, Nur H (2020). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: CV. Media Sains.

- Yasmar, R., Suja, A., & Hidayat, A. F. S. (2023). Pemanfaatan ChatGPT Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis/Maharah Kitabah Berbasis 6C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication, Computational and Compassion). *Al-Jawhar: Journal of Arabic Language*, 1(2), 87-104.
- Yusrizal, Y., Safiah, II., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Tik) di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 2(4)