



## **Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan di SMK Wira Harapan – Bali**

Penta Astari Prasetya<sup>1\*</sup>, Agusthina Siahaya<sup>2</sup>, Mercy F. Halamury<sup>3</sup>

Institut Agama Kristen Negeri, Ambon<sup>1\*,2,3</sup>

E-mail: [pastari2203@gmail.com](mailto:pastari2203@gmail.com)\*

(\* ) Tanda untuk penulis korespondensi

### **Abstrak**

Suasana belajar yang kurang menyenangkan dapat dipengaruhi oleh kreativitas seorang guru Pendidikan Agama Kristen dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dalam menghadapi peserta didik di era digital, guru Pendidikan Agama Kristen diharapkan memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital dengan lebih kreatif sebagai media pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa kreativitas guru pendidikan agama kristen dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang menyenangkan di SMK Wira Harapan – Bali. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menghasilkan: Pertama, kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran, perlu ditingkatkan dan dilatih. Sebab, kreativitas guru sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kedua, bentuk media pembelajaran sebagai model hipotetik teknologi digital, antara lain: media pembelajaran berbasis power point animasi; internet dengan pembuatan ebook dan materi ajar berbentuk poster melalui aplikasi Canva; media berbasis audio visual melalui Plotagon; dan media pembelajaran berbasis android. Ketiga, faktor penghambat kreativitas guru antara lain: faktor usia; kurangnya kemampuan atau keterampilan guru untuk menggunakan teknologi digital, suasana belajar dalam kelas dan alokasi waktu pembelajaran yang lebih singkat.

**Kata Kunci:** Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen; Media Pembelajaran; Teknologi Digital

### **Abstract**

*An unpleasant learning atmosphere can be influenced by the creativity of a Christian Religious Education teacher in using digital technology as a learning medium. In dealing with students in the digital era, Christian Religious Education teachers are expected to have the ability to use digital technology more creatively as a learning medium so that the learning atmosphere becomes more enjoyable. This research aims to describe and analyze the creativity of Christian religious education teachers in using digital technology as a fun learning medium at Wira Harapan Vocational School – Bali. The research method used in this research is descriptive using qualitative research methods. This research produces: First, teacher creativity in using digital technology as a learning medium needs to be improved and trained. Because teacher creativity really helps the learning process become more enjoyable. Second, the form of learning media as a hypothetical model of digital technology, including: animated power point based learning media; internet by creating ebooks and teaching materials in the form of posters via the Canva application; audio-visual based media through Plotagon; and Android-based learning media. Third, factors inhibiting teacher creativity include: age factor; lack of teacher ability or skills to use digital technology, learning atmosphere in the classroom and shorter learning time allocation.*

**Keywords:** Creativity of Christian Religious Education Teachers; Learning Media; Digital Technology



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan teknologi yang kian pesat tak dapat dihindari dan telah menjadi bagian yang penting dari pendidikan dan pembelajaran. Teknologi, tidak dapat dipisahkan dari semua aspek kehidupan manusia dan telah masuk dalam semua kegiatan manusia. Manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dalam melakukan proses belajar yaitu dengan memperoleh informasi atau pengetahuan. Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai salah satu mata pelajaran yang diterima peserta didik di sekolah pun, tidak terlepas dari teknologi.<sup>1</sup> Teknologi informasi dapat berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar dapat menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada lebih banyak orang dengan cara yang menarik.

Proses pembelajaran peserta didik di era teknologi, sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru PAK beradaptasi terhadap perubahan dan berusaha untuk mengoptimalkan teknologi guna mendukung proses pembelajaran. Guru PAK, dituntut memiliki kemampuan dalam mengoptimalkan teknologi yang ada untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, dengan karakteristik generasi milenial.<sup>2</sup> Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan.<sup>3</sup> Teknologi menjadi sebuah media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh seorang guru PAK, untuk mendukung proses pembelajaran yang bersesuaian dengan kondisi dan keadaan generasi milenial yang kehidupannya bersentuhan dengan digitalisasi. Oleh karena itu, seorang guru PAK harus melek teknologi dan mau melengkapi diri dengan kemampuan dalam mengoptimalkan teknologi.

---

<sup>1</sup> Jenri Ambarita, *Pendidikan Karakter Kolaboratif (Sinergitas Peran Keluarga, Guru Pendidikan Agama Kristen Dan Teknologi)*, (Palembang: Intelligi, 2021), 61-64.

<sup>2</sup> Ambarita, *Pendidikan Karakter Kolaboratif*, 20-22.

<sup>3</sup> Alwi Hilir, *Teknologi Pendidikan di Abad Digital* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 18-19.

Salah satu peran pendidik dalam proses belajar mengajar adalah menjadi seorang fasilitator.<sup>4</sup> Seorang guru menjadi fasilitator dalam memberikan motivasi belajar yang terintegrasi dalam setiap pelaksanaan pembelajaran PAK di sekolah.<sup>5</sup> Seorang pendidik diharapkan memiliki kemampuan untuk menggunakan media teknologi berbasis internet seperti penggunaan *android*, laptop dan *platform* pembelajaran lainnya, untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan memberi motivasi baru bagi peserta didik untuk belajar.

Keterbatasan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah bukan lagi menjadi alasan untuk menghambat kreativitas dalam proses pembelajaran. Semua masalah yang berkaitan dengan sarana belajar dapat diselesaikan dengan penggunaan media. Inovasi dalam proses pembelajaran adalah salah satu jawaban alternatif agar seorang guru menjadi melek teknologi dan mampu memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar.<sup>6</sup> Berdampingan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, dengan kehidupan peserta didik yang milenial, maka siap atau tidak siap, mau atau tidak mau guru harus terus berinovasi untuk memperbaharui pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengajar, sehingga peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran PAK di sekolah menjadi lebih bermakna. Guru perlu memiliki kreativitas untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>7</sup>

Proses pembelajaran PAK, di SMK Wira Harapan selama ini hanya mengajar menggunakan *power point* sederhana tanpa memberi gambar, audio pendukung atau animasi yang menarik, sehingga siswa menjadi jenuh dan kurang kreatif dalam mengikuti proses belajar. Hal tersebut tampak ketika peserta didik sibuk sendiri dengan gawai masing-masing, menggambar bahkan diskusi dengan teman tetapi diluar materi ajar yang sedang dibahas dalam kelas. Guru yang kreatif seharusnya melek teknologi, karena

---

<sup>4</sup> Syalam Hendky Hasugian dan Johanes Waldes Hasugian, "Spiritualitas Pendidik Kristen dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik," *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, No. 1 (2021): 24-31.

<sup>5</sup> Vena Arisanti, dkk., *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Merdeka Belajar* (Palembang: Palembang: Inteligi, 2021), 45-47.

<sup>6</sup> Abdul Muis Joenaidy, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0* (Yogyakarta: Laksana, 2019), 30-32.

<sup>7</sup> Samel Sopakua, Wilhelmus Labobar, dan Feby Latuihamallo, "Hubungan Metode Diskusi Kelompok dengan Motivasi Belajar Terhadap Daya Serap Peserta Didik Pada Pembelajaran Pak dan Budi Pekerti," *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran* 1, No. 2 (2021): 130-147.

berhadapan dengan generasi milenial, sehingga akan menyajikan media pembelajaran yang lebih kreatif.<sup>8</sup> Seorang guru PAK, harus paham siapa yang diajar sehingga akan memikirkan metode dan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya. Media pembelajaran yang kreatif akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didik menjadi bosan, karena pada prinsipnya manusia tercipta dengan keunikan dan kekuatan serta kelemahan yang berbeda.<sup>9</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tulisan ini dibuat untuk memberi penjelasan terkait pokok permasalahan yang dijadikan persoalan antara lain; kreativitas guru PAK dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PAK, di SMK Wira Harapan; bentuk media pembelajaran yang relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran PAK di SMK Wira Harapan; faktor penghambat kreativitas guru PAK dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran di SMK Wira Harapan.

Penelitian terkait sehubungan dengan hal tersebut antara lain: Penelitian yang dilakukan oleh Deshild Zebua, yang menjelaskan bahwa berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan seorang guru harus terus mengembangkan profesionalitasnya. Guru harus kreatif menciptakan ide-ide baru dalam proses belajar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa ada hubungan antara kreativitas guru PAK terhadap minat belajar, tetapi hal tersebut bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan siswa.<sup>10</sup> Penelitian oleh Hermanto Sihotang, yang mengungkapkan bahwa kreativitas seorang pendidik dalam memanfaatkan media teknologi akan membatu proses pembelajaran menjadi lebih baik.<sup>11</sup> Penelitian oleh Priskila Issak Benyamin, mengatakan penggunaan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital juga perlu

---

<sup>8</sup> Agusthina Siahaya dan Jenri Ambarita, "Eksistensi Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid 19," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 19, No. 1 (2021): 67-84.

<sup>9</sup> Naumi Ambarwati, Penta Astari Prasetya, dan Ketut Ariasa, *Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Bagi Peningkatan Potensi Peserta Didik* (Palembang: Intelligi, 2022), 56.

<sup>10</sup> Deshilda Zebua, "Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Kasih Anugrah, Jakarta Barat," *Voice of HAMI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 2, No. 2 (2020): 127-140.

<sup>11</sup> Hermanto Sihotang, "Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19," *IMMANUEL: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, No. 2 (2020): 63-75.

mendapat perhatian khusus dari guru sebagai pendidik, agar peserta didik tidak dengan sembarangan menggunakan media teknologi digital dan tujuan pembelajaran tetap dapat disampaikan dengan baik dan maksimal.<sup>12</sup> Penelitian oleh Anneke Rantung, di mana teknologi pada dasarnya diciptakan untuk memberi kemudahan bagi kehidupan manusia, termasuk juga dalam proses pembelajaran PAK. Kreativitas seorang guru PAK dapat pula mempengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah.<sup>13</sup> Penelitian oleh Pina Herlina dan Erwin Rahayu, yang mendeskripsikan media pembelajaran berbasis *power point* dan meningkatkan pengembangan media *power point* agar guru sebagai pendidik mampu menggunakannya dengan menyajikan materi ajar yang lebih menarik dan tidak monoton.<sup>14</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis “kreativitas guru PAK menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran di SMK Wira Harapan - Bali”. Kreativitas menjadi sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik karena, melalui kreativitas tempat, suasana dan lingkungan belajar akan terasa lebih menyenangkan. Kreativitas tidak hanya sekedar membantu proses pembelajaran, namun kreativitas pendidik bersentuhan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari peserta didik.<sup>15</sup>

Secara umum penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah: kreativitas seorang pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital, perlu memperhatikan minat belajar dan kebutuhan peserta didik, sehingga kreativitas yang digunakan dalam memilih media pembelajaran menggunakan teknologi digital, dapat memberi ruang bagi peningkatan karakter baik peserta didik, dan suasana belajar yang menyenangkan yang dapat memberi pengaruh pada motivasi dan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>12</sup> Priskila Issak Benyamin, Ucok P Sinaga, dan Febie Yolla Gracia, “Penggunaan ‘Platform’ Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi,” *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, No. 1 (2021): 60-68.

<sup>13</sup> Djoys Anneke Rantung dan Fredik Melkias Boiliu, “Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang Antisipatif di Era Revolusi Industri 4.0,” *Jurnal Shanana* 4, No. 1 (2020): 93-107.

<sup>14</sup> Pina Herlina dan Erwin Rahayu Saputra, “Pengembangan Media *Power Point* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” *Jurnal BASICED* 6, No. 2 (2022): 1800-1908.

<sup>15</sup> Noni Asriyana Telaumbanua, Delipiter Lase, dan Amurisi Ndraha, “Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala,” *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, No. 1 (2021): 10-20.

## **METODE**

Metode penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk memperoleh data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>16</sup> Dikatakan sebagai kegiatan ilmiah karena penelitian ini menggunakan aspek ilmu pengetahuan dan teori. Dengan demikian jenis penelitian yang akan dilakukan adalah deskriptif dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Jenis dan metode penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang mendalam berdasarkan pemahaman-pemahaman para informan.<sup>17</sup> Nantinya data yang diperoleh akan diuraikan dengan kata-kata menurut pernyataan informan yang selanjutnya akan dianalisis secara ilmiah dengan kata-kata yang melatarbelakangi perilaku informan terkait cara berpikir, berperasaan dan bertindak<sup>18</sup> dan terakhir, metode ini akan mendeskripsikan dan menganalisis data dengan jelas berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari para informan.

Penelitian ini menggunakan metode dan langkah-langkah sistematis, sebagai berikut: (1). Sumber data (data primer melalui sumber utama guru PAK dan peserta didik kelas X Pariwisata dan data sekunder). (2) Metode pengumpulan data: observasi dengan objek penelitian SMK Wira Harapan - Bali, kuesioner, wawancara dan dokumentasi. (3) Analisis data dengan langkah-langkah: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi serta penarikan kesimpulan. Verifikasi dilakukan berdasarkan reduksi data yang ditemukan.<sup>19</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kreativitas Guru PAK Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran PAK di SMK Wira Harapan**

Kreativitas menjadi modal utama bagi seorang guru sebagai pendidik di sekolah. Ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran di kelas haruslah muncul pertama dari guru

---

<sup>16</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 10-13.

<sup>17</sup> John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixer* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 79.

<sup>18</sup> Husaini: Purnomo Setiady Akbar Usman, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 41.

<sup>19</sup> Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixer*, 81.

sebagai fasilitator atau penggerak yang mengelola situasi dan keadaan di dalam maupun di luar kelas dalam proses pembelajaran. Guru dituntut memiliki kreativitas dalam proses mengajar dan belajar bersama peserta didiknya, seperti: kreativitas untuk bertanya atau menanyakan sesuatu, kreativitas dalam memunculkan variasi metode pembelajaran, kreativitas memberi penguatan kepada peserta didik, kreativitas dalam mengelola proses belajar dalam kelas, kreativitas membimbing diskusi, kreativitas dalam menjelaskan saat membuka dan menutup proses pelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dan Wiryanti, yang mengatakan bahwa bentuk kreativitas guru tampak dalam kreativitas mengelola kelas, kreativitas mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kreativitas untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai, untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>20</sup>

Karakteristik guru yang kreatif menurut Mark Sund, adalah: 1) Guru yang kreatif memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru, 2) Memiliki sifat yang terbuka terhadap hal-hal yang baru, 3) Guru yang kreatif umumnya tidak akan kehabisan ide untuk mengatasi masalah, 4) Guru yang kreatif akan termotivasi menemukan hal-hal baru dari pengalaman langsung dalam proses belajar dan mengajar.<sup>21</sup>

Hasil wawancara bersama guru PAK terkait indikator dari seorang guru yang kreatif, ditemukan informasi sebagai berikut: pertama, ia memunculkan ide-ide baru; Ide baru berkaitan dengan kreativitas guru dalam menggabungkan ide yang sudah ada dan menghasilkan sesuatu yang lebih baru. Guru yang kreatif memiliki kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru dalam proses belajar di kelas serta dapat berkolaborasi dengan menggunakan ide yang sudah ada dan menemukan ide baru dari hasil kolaborasi dengan guru atau rekan lain. Guru kreatif tidak akan merasa cukup hanya menyampaikan materi saja, tetapi akan selalu memikirkan bagaimana caranya agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik dan senang ketika mempelajarinya. Guru yang kreatif akan

---

<sup>20</sup> Febrina Usma, Charles; Zulfani Sesmiarni, dan Supratman Zakir Hasanah, "Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTSS Fastabiqu Khairat Gunung Malintang Kab. Lima Puluh Kota," *JUBPI: Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 108-121.

<sup>21</sup> Rahmad Hulbat, "Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 3 Hulu Sungai Tengah," *ADIBA: Journal OF Education* 3, No. 1 (2023): 55-63.

memikirkan suasana belajar yang menyenangkan, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ensi.<sup>22</sup>

Kedua, memiliki konsep yang baru; Konsep baru hanya terkait pada pemahaman yang baru dari materi pembelajaran yang diajarkan. Sedangkan menurut Hellriegel, konsep baru berkaitan dengan bagaimana seorang guru telah memahami konsep sebelumnya sehingga dapat memunculkan pemahaman yang baru yang lebih bersesuaian dengan karakter peserta didik.<sup>23</sup> Memiliki konsep baru dalam mengembangkan materi ajar menjadi bagian dari kreativitas seorang guru karena guru yang memiliki konsep baru dapat dengan lebih mudah memberikan pemahaman materi kepada peserta didik.

Maksudnya, dalam proses belajar mengajar di kelas jika ada peserta didik yang bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami, guru mesti memiliki kemampuan untuk memberi penjelasan dengan cara yang lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik menemukan konsep baru, tetapi yang masih sesuai dengan konsep sebelumnya dan tidak jauh dari makna yang sesungguhnya. Guru sebaiknya melengkapi diri untuk lebih banyak membaca sumber-sumber lain yang bersesuaian dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dalam kelas, sehingga memiliki pemahaman yang baik tentang konsep yang sebelumnya, sehingga dapat memiliki konsep baru dalam proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas.<sup>24</sup>

Ketiga, menemukan hal baru dalam proses belajar mengajar; Hal baru dipahami sebagai suasana baru yang dihasilkan dari proses pembelajaran di dalam kelas. Menemukan hal baru dalam proses pembelajaran terkait dengan perubahan proses belajar dari yang tradisional pada cara yang lebih modern, melalui pemanfaatan teknologi. Kreativitas guru terkait penggunaan teknologi digital untuk media pembelajaran dapat

---

<sup>22</sup> Ensi, Imam Syafi'i, dan Endang Ekowati, "Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar," *Jurnal Manajemen dan Pendidikan* 02, No. 03 (2023): 104-115.

<sup>23</sup> Hellriege and Slocum, *Organizational Behavior 13th Edition*. (South-Western Cengage Learning: USA, 2011), 98-100.

<sup>24</sup> Riyadhhel Ghifar, dkk., "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah dan Iklim Organisasi," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 7, No. 2 (2019): 790-799.

menumbuhkan kemandirian dan kreativitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran.<sup>25</sup>

Empat, mampu menghasilkan sesuatu yang baru; Guru PAK, menyadari kelemahannya dalam menghasilkan sesuatu yang baru, sehingga adanya kolaborasi bersama tim pengajar lain dapat menolong informan untuk menemukan atau menghasilkan sesuatu yang baru, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAK di kelas. Mengembangkan kreativitas untuk sesuatu yang baru dapat dilihat dari: menghasilkan ide sendiri yang bersifat orisinal, dimana ia akan menciptakan sesuatu ide yang benar-benar baru yang belum pernah ada, menghasilkan sesuatu dari kombinasi berbagai ide dan menciptakan ide dari hasil memodifikasi ide yang ada.<sup>26</sup>

Sehubungan dengan kreativitas, dalam wawancara penulis bersama guru PAK, Kepala Sekolah, Wakil Kepala bagian kurikulum dan seorang guru mata pelajaran produktif Multimedia (MM), didapatkan informasi bahwa:

Kreativitas dipahami sebagai upaya atau cara seorang guru untuk mentransfer pengetahuan dengan bantuan media atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas. Kreativitas ini muncul dari ide yang sudah ada sebelumnya atau dapat pula melalui sumber atau ide-ide baru yang sesuai dengan keadaan atau kondisi kelas dan juga melalui kolaborasi bersama dengan tim pengajar.<sup>27</sup>

Kreativitas menjadi bagian penting yang harus dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugas utamanya sebagai pendidik. Guru PAK perlu mengasah dan melengkapi diri untuk secara aktif mengikuti perkembangan jaman, dalam melayani peserta didik generasi digital. Guru harus melek teknologi dan menunjukkan kreativitas dalam berkolaborasi menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga guru akan menjadi fasilitator dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Harpeni, bahwa kreativitas guru merupakan

---

<sup>25</sup> Ghifar, dkk., "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah dan Iklim Organisasi.

<sup>26</sup> Shinta Sri Eva Handayani, Suherman Suherman, dan Masnur Masnur, "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP di Kelas V SDN 123 Banti," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 2 (2021): 26-37.

<sup>27</sup> *Wawancara dengan Guru PAK SMK Wira Harapan, Tanggal 17 Maret (Bali, 2023).*

kemampuan guru dalam menciptakan atau memilih media pembelajaran yang tepat untuk mendukung perannya dalam proses pembelajaran, sehingga menghadirkan pembelajaran yang efektif.<sup>28</sup>

Kreativitas dipahami sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari jaman yang modern dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Kreativitas guru diperhadapkan dengan peserta didik era milenial yang sebagai besar hidupnya disibukkan dengan gawai. Kreativitas guru dalam pembuatan media berbasis digital dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan mudah dalam mengikuti proses pembelajaran. Kolaborasi juga menjadi hal penting dalam kreativitas guru untuk mengemas media pembelajaran menjadi lebih menarik.<sup>29</sup>

Kreativitas tidak hanya dipahami sebagai sebuah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta yang dapat diaktualisasikan dalam hubungan melalui karya nyata bagi diri sendiri dan orang lain, tetapi kreativitas juga berkaitan dengan kemampuan guru menggunakan teknologi digital sesuai dengan proses dan konten pembelajaran. Proses dan konten pembelajaran menjadi penting dalam menunjukkan kreativitas karena melaluinya guru dapat menciptakan kreativitas sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

### **Penggunaan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran PAK di SMK Wira Harapan**

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu: guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif. Kegiatan belajar menggunakan perantara berupa media atau sumber belajar yang dapat menunjang dan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.<sup>30</sup>

Teknologi digital memiliki fungsi yang sangat relevan untuk dapat diintegrasikan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi digital menjadi penting

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Waka Kurikulum SMK Wira Harapan, Tanggal 17 Maret (Bali, 2023).

<sup>29</sup> Wawancara dengan Kepala Sekolah SMK Wira Harapan, Tanggal 20 Maret (Bali, 2023).

karena pada praktiknya teknologi digital memiliki beberapa pertimbangan antara lain: teknologi digital memiliki fungsi untuk dapat mengintegrasikan kegiatan belajar mengajar di dunia pendidikan; teknologi digital merupakan proses revolusioner yang berlangsung secara terus menerus dari waktu ke waktu, sesuai dengan perkembangan jaman; fungsi teknologi digital selain mempercepat pekerjaan juga dapat menjangkau wilayah-wilayah yang jauh dengan waktu yang lebih cepat, dengan penggunaan teknologi digital sumber pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi.<sup>31</sup>

Penggunaan teknologi digital dan proses pembelajaran memberi ruang bagi guru dan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas mereka. Melalui penggunaan teknologi digital guru dituntut untuk mau berlatih dan melengkapi diri agar tidak tertinggal dalam penggunaan media pembelajaran bagi generasi milenial. Melalui teknologi digital seorang guru dapat mencari atau menemukan sumber belajar yang bervariasi sebagai media belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Savitri dan Pradana.<sup>32</sup> Pemanfaatan teknologi digital dapat dijadikan sarana pendorong untuk mendapatkan informasi baru yang menunjang peningkatan sumber belajar.<sup>33</sup> Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan, yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan sehingga peserta didik terdorong dan termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif baik di dalam maupun di luar ruang kelas.<sup>34</sup>

Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi sesuatu yang relevan dalam dunia pendidikan sekarang ini. Melalui penggunaan teknologi digital seorang guru PAK, dapat meningkatkan kreativitasnya dalam mencari dan menemukan sumber belajar yang lebih bervariasi. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan teknologi yang tepat akan mendorong dan memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

---

<sup>31</sup> Hilir, *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*, 3-6.

<sup>32</sup> Muhammad Bambang Firdaus, dkk., "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Siswa/i SMAN 1 Marangkayu," *J-PEMAS STMIK Amik Riau* 4, No. 1 (2023): 1-8.

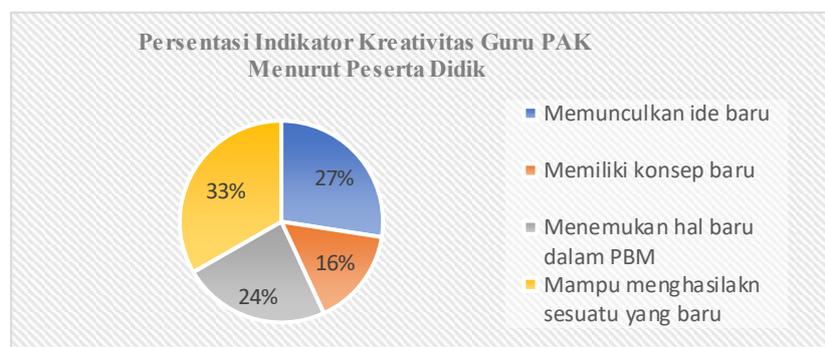
<sup>33</sup> Muhamad Danuri, "Development and Transformation of Digital Technology," *Infokam XV*, No. II (2019): 116-123.

<sup>34</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 25-30.

## Persentasi Kreativitas Guru PAK dalam Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Menurut Peserta Didik

Kreativitas seorang guru PAK dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap suasana belajar di dalam kelas. Dalam penelitian yang penulis telah lakukan selama bulan Maret, ditemukan bahwa munculnya kreativitas guru PAK menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran dalam proses belajar telah dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang disesuaikan dengan fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah.<sup>35</sup>

Berdasarkan indikator guru kreatif dari hasil wawancara dan pengamatan atau observasi secara langsung dalam kelas, penulis menemukan bahwa indikator persentasi kreativitas guru menurut peserta didik dapat dijelaskan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Persentasi indikator kreativitas guru PAK menurut peserta didik

33 % responden menyatakan bahwa guru memunculkan ide baru dalam proses pembelajaran. Ide baru dalam proses pembelajaran dapat muncul ketika guru mengelola kelas dengan maksimal. Ide baru muncul ketika suasana kelas sudah tampak kurang kondusif, misalnya proses pembelajaran terjadi pada jam pelajaran terakhir, dimana peserta didik sudah merasa jenuh dan lelah dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan atau mempelajari materi dari jam pelajaran pertama. Permainan yang bersesuaian dengan materi yang dipelajari, pada jam pelajaran terakhir, merupakan

<sup>35</sup> *Observasi Peneliti Pada Bulan Maret di SMK Wira Harapan (Bali, 2023).*

salah satu inisiatif guru untuk mengatasi kejenuhan peserta didik. Dalam kegiatan ini, permainan yang dapat dilakukan adalah permainan tebak gambar menggunakan media atau sarana berupa android dari masing-masing peserta didik.<sup>36</sup>

16 % responden menyatakan bahwa guru memiliki konsep yang baru. Seorang guru perlu memiliki wawasan yang lebih luas, untuk dapat mengembangkan ide dan konsep yang baru yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses belajar di kelas. Terkadang ada hal-lal baru yang ditanyakan peserta didik, yang kurang dapat diberikan jawaban yang lebih tepat oleh guru. Hal ini dikarenakan guru kurang memiliki konsep baru yang dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi ajar.<sup>37</sup>

24 % responden menyatakan bahwa guru menemukan hal baru dalam proses belajar mengajar. Guru yang kreatif tidak hanya mampu menemukan atau merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses belajar mengajar bersama dalam kelas. Guru yang kreatif akan menemukan hal baru dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam proses wawancara dan observasi langsung, ditemukan bahwa menurut mereka guru PAK telah menemukan hal baru dalam proses belajar mengajar, melalui bentuk diskusi kelas dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam bentuk pembuatan poster dengan aplikasi canva yang dilakukan langsung oleh peserta didik dalam kelas pada saat proses pembelajaran.<sup>38</sup>

33 % responden menyatakan bahwa guru mampu menghasilkan sesuatu yang baru. Salah satu indikator penting seorang guru sebagai pendidik yang kreatif adalah mampu menghasilkan hal baru. Hal baru yang dimaksud, dapat berkaitan dengan sarana atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dirancang oleh guru harus bersesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan teknologi digital adalah salah satu upaya yang dilakukan oleh

---

<sup>36</sup> *Observasi Peneliti Pada Bulan Maret di SMK Wira Harapan* (Bali, 2023).

<sup>37</sup> *Observasi Peneliti Pada Bulan Maret di SMK Wira Harapan* (Bali, 2023).

<sup>38</sup> *Observasi Peneliti Pada Bulan April di SMK Wira Harapan* (Bali, 2023).

seorang guru PAK dalam merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>39</sup>



Gambar 2. Kreativitas guru PAK menggunakan teknologi digital menurut peserta didik

Dalam wawancara yang penulis lakukan pada peserta didik di semua kelas X Pariwisata ditemukan bahwa, menurut peserta didik guru PAK sudah mampu menghasilkan hal baru melalui penyiapan dan penggunaan media yang beragam sesuai kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang dianggap baru oleh peserta didik adalah media pembelajaran dengan audio visual menggunakan plotagon dan buku elektronik yang dibuat oleh guru dengan aplikasi flipbook. Peserta didik sangat terbantu untuk lebih memahami materi melalui media pembelajaran yang mereka anggap baru yang hanya mereka dapatkan dalam proses pembelajaran di kelas Pendidikan Agama Kristen.

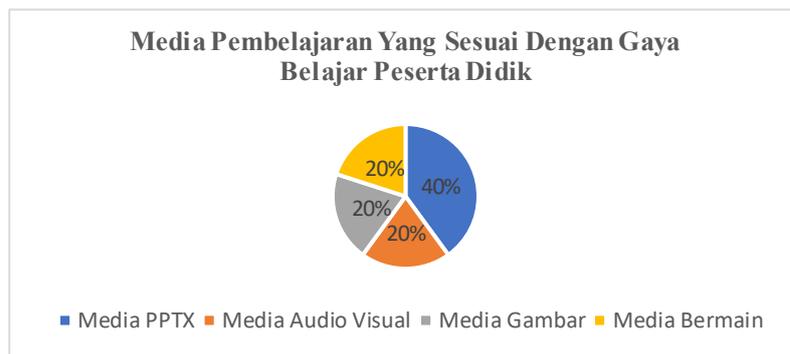
Dari pemaparan tentang persentasi kreativitas guru PAK dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran menurut peserta didik, dapat dilihat bahwa kreativitas seorang guru sangat mempengaruhi suasana belajar dan dapat turut menumbuhkan kreativitas perserta didik dalam proses belajar di kelas serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran PAK.

Guru PAK perlu lebih memaksimalkan diri dalam penggunaan media teknologi digital sehingga peserta didik dapat menemukan dan merasakan kreativitas guru melalui ide-ide baru yang dimunculkan guru dalam proses pembelajaran, menemukan hal baru

<sup>39</sup> *Observasi Peneliti Pada Bulan April di SMK Wira Harapan (Bali, 2023).*

dalam proses pembelajaran dan mampu menghasilkan sesuatu yang baru yang ditunjukkan melalui karya guru dalam merancang media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar di kelas. Kreativitas guru PAK, dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru mampu berkolaborasi untuk memanfaatkan teknologi digital dan pemanfaatan sumber belajar yang dimiliki, sehingga akan didapat kreativitas yang lebih maksimal dalam penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

### Bentuk Media Pembelajaran yang Relevan dengan Kebutuhan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran PAK di SMK Wira Harapan



Gambar 3. Media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara bersama peserta didik, yang ditunjukkan dalam diagram di atas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

40 % responden menyatakan senang belajar sambil melihat gambar-gambar yang dibuat melalui media *power point*. Peserta didik yang memiliki gaya belajar berbasis *power point animasi*, mereka memiliki kesenangan belajar melalui gambar-gambar. Dalam *power point animasi*, materi ajar yang ditampilkan berupa gabungan gambar, bentuk dan tulisan yang berisi inti-inti dari materi pelajaran yang dibahas. Jadi guru menerangkan dengan lebih singkat dan menjelaskan melalui gambar, tulisan dan bentuk yang sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas di kelas.<sup>40</sup>

20 % responden menyatakan senang belajar sambil menggambar. Peserta didik yang senang menggambar, dalam proses belajar mereka akan memahami materi sambil membuat gambar. Dalam kegiatan belajar mengajar guru memberi kesempatan peserta

<sup>40</sup> *Observasi dan Wawancara Pada Bulan April di SMK Wira Harapan (Bali, 2023).*

didik untuk belajar sambil membuat gambar yang dituangkan dalam bentuk poster, melalui aplikasi canva yang dapat diakses oleh semua peserta didik melalui android mereka.<sup>41</sup>

20 % responden menyatakan senang belajar melalui mendengarkan video. Peserta didik yang senang belajar dengan mendengarkan video, disiapkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan gambar tokoh animasi yang dapat bergerak dan berbicara sesuai dengan pengaturan yang dibuat. Selain itu mereka yang senang belajar melalui mendengarkan video diberi kesempatan untuk mengakses materi pelajaran yang disajikan melalui video-video dari youtube.<sup>42</sup>

20 % responden menyatakan senang belajar sambil bermain. Peserta didik yang senang belajar sambil bermain adalah mereka yang cenderung senang bersantai dalam belajar. Belajar sambil bermain biasanya dilakukan pada saat suasana kelas tampak membosankan. Permainan yang dilakukan dapat berupa permainan menggunakan pemanfaatan teknologi digital atau bersifat tradisional tanpa pemanfaatan teknologi digital. Permainan dengan pemanfaatan teknologi dilakukan dengan bantuan android yang dimiliki oleh peserta didik.<sup>43</sup>

Dalam proses belajar menggunakan beragam media melalui teknologi digital, tidak hanya meningkatkan kreativitas guru sebagai penggerak proses pembelajaran dalam kelas, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa antusias peserta didik dalam belajar, pikiran kritis dan kreatif serta menumbuhkan sikap gotong royong dalam lingkungan belajar.<sup>44</sup> dan lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.<sup>45</sup> Bentuk media pembelajaran dalam pemanfaatan teknologi digital yang digunakan guru PAK SMK Wira Harapan, dalam proses pembelajaran di kelas, antara lain:

Media pembelajaran berbasis *Microsoft power point*; mengantisipasi kreativitas guru yang hanya memanfaatkan *power point* dengan template yang tersedia di dalam

<sup>41</sup> *Observasi dan Wawancara Pada Bulan April di SMK Wira Harapan* (Bali, 2023).

<sup>42</sup> *Observasi dan Wawancara Pada Bulan April di SMK Wira Harapan* (Bali, 2023).

<sup>43</sup> *Observasi dan Wawancara Pada Bulan April di SMK Wira Harapan* (Bali, 2023).

<sup>44</sup> Aрги Eko Siswanto, dkk., "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, No. 3 (2022): 166-178.

<sup>45</sup> Lukman Asha, "Persepsi Siswa Terhadap Kolaborasi Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, No. 1 (2022): 16-29.

laptop, yang terkesan biasa, tanpa animasi dan gambar, maka dalam proses pembelajaran sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, penulis juga telah mencoba menyajikan pemanfaatan media pembelajaran melalui PPTX (*Power Point Presentation*), dengan tampilan *slide* yang menarik, disertai animasi, gambar, video yang mendukung materi pelajaran.

Membuat buku bahan ajar elektronik (*e-book*); *Ebook* diakses dengan bantuan *link* melalui pemanfaatan aplikasi *flipbook pdf*, yang diakses secara gratis. Pembuatannya dimulai dari penyiapan materi ajar dalam bentuk dokumen word yang kemudian dikonversi dalam bentuk pdf lalu *flipbook*. Tampilannya seperti buku cetak dengan dilengkapi visualisasi berupa gambar, warna dan bagan. Membuat presentasi dengan memanfaatkan fitur *Slidesgo*; *Slidesgo* adalah salah satu fitur yang menyediakan *template* persentasi berbasis *power point* yang dapat diakses melalui media internet. Selain itu juga membuat materi ajar berupa poster dengan menggunakan aplikasi *canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi pengolah desain grafis yang penggunaannya sangat mudah, praktis dan juga gratis. Media pembelajaran berbasis audio visual, melalui *plotagon*. Kapasitas video animasi tergantung seberapa panjang percakapan yang dituliskan dalam konten, pemilihan latar belakang dan audio yang disisipkan di dalam cerita tersebut.

### **Faktor Penghambat Kreativitas Guru dalam Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di SMK Wira Harapan**

Faktor-faktor yang menjadi penghambat kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran, yang penulis dapat dari hasil obsevasi dan wawancara antara lain: (1) Faktor usia. Kreativitas seseorang juga dipengaruhi oleh faktor usia, dimana usia yang lebih senior cenderung telah terbiasa dengan proses belajar yang konvensional sehingga kurang percaya diri untuk berkolaborasi dengan pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan jaman. (2) Kurang paham dalam menggunakan media teknologi digital yang lebih beragam. Pemahaman yang kurang dalam menggunakan teknologi digital dapat memberi rasa putus asa dan juga menimbulkan pemikiran yang sempit, yang membuat seorang guru hanya puas dengan apa yang dia bisa lakukan. (3) Suasana belajar di kelas. Suasana pembelajaran di dalam kelas, maksudnya adalah, ketika proses belajar dilakukan pada jam pelajaran pertama dan kedua, peserta

didik tampak masih semangat untuk belajar, maka kreativitas yang seadanya pun akan tampak baik.

Sedangkan suasana belajar akan berbeda pada jam pelajaran terakhir, dimana peserta didik sudah merasa lelah, bosan dan cenderung kurang aktif dalam proses belajar, maka guru pasti akan berupaya untuk lebih kreatif dalam mengajar, agar suasana dalam kelas menjadi lebih kondusif, bersemangat dan tetap bermakna. (4) Alokasi waktu pembelajaran, karena waktu belajar yang lebih pendek membuat guru tergesa-gesa seolah ingin cepat menyelesaikan materi pembelajaran agar dapat melanjutkan ke materi ajar yang baru, sebelum jadwal sumatif akhir tahun dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shinta Hidayani, dkk. bahwa salah satu penghambat kreativitas adalah kurangnya jam pembelajaran sehingga guru harus memaksimalkan proses belajar di kelas.<sup>46</sup>

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut, antara lain: (1) Memperkaya pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran (2) Dorongan untuk mau belajar. Guru PAK harus mampu mengoptimalkan dirinya untuk melek terhadap teknologi sebagai daya dukung untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik, karena pendekatan ini sangat relevan ditengah generasi milenial.<sup>47</sup> (3) Kolaborasi atau kerjasama antar guru tim pengajar. Kolaborasi menjadi sarana bagi seorang guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan bahan ajar, termasuk didalamnya media yang digunakan, menemukan ide-ide baru dalam proses belajar mengajar dan membuka ruang diskusi antara guru mata pelajaran lain, yang memiliki keterkaitan dengan materi ajar yang dibahas dalam pembelajaran PAK.<sup>48</sup>

Faktor-faktor yang menjadi penghambat kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital dapat diatasi dengan upaya dari dalam diri seorang guru untuk menjadi kreatif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan

---

<sup>46</sup> Handayani, Suherman, dan Masnur, "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP di KelasV SDN 123 Banti."

<sup>47</sup> Ambarita, *Pendidikan Karakter Kolaboratif*, 70-72.

<sup>48</sup> Yuni Kasmawati, "Peningkatan Kompetensi Melalui Kolaborasi: Suatu Tinjauan Teoritis Terhadap Guru," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 8, No. 2 (2020): 136-142.

---

kemampuan dalam menggunakan teknologi digital. Misalnya mengikuti webinar, *workshop*, pelatihan-pelatihan peningkatan kompetensi, serta kemauan untuk melakukan kolaborasi bersama dengan tim pengajar PAK ataupun bersama guru dari mata pelajaran lainnya atau melalui tutor teman sebaya.<sup>49</sup>

## KESIMPULAN

Kreativitas guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, perlu ditingkatkan dan dilatih. Sebab, kreativitas guru sangat membatu proses pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Media yang menarik mesti diikuti oleh kemampuan guru dalam menggunakannya, artinya jika guru kurang mampu merancang sendiri dan menggunakannya dalam proses belajar di kelas, maka sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Merancang sendiri sambil memperhatikan dan menyesuaikan dengan keadaan belajar peserta didik pada masing-masing kelas.

Bentuk media pembelajaran teknologi digital yang relevan bagi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran PAK antara lain: media pembelajaran berbasis power point animasi; internet dengan pembuatan ebook dan materi ajar berbentuk poster melalui aplikasi canva; media berbasis audio visual melalui *plotagon*; dan media pembelajaran berbasis *android*.

Faktor penghambat kreativitas guru menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran antara lain faktor usia; kurangnya kemampuan atau keterampilan guru untuk menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk menghasilkan media belajar yang lebih bervariasi, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik; suasana belajar dalam kelas dan alokasi waktu pembelajaran yang lebih singkat. Hal ini, dapat diatasi dengan dorongan atau motivasi dari dalam diri seorang guru untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan terkait media pembelajaran berbasis digital serta kemauan untuk belajar dan berkolaborasi.

---

<sup>49</sup> Maria Hartiani Gisela Ado, "Kendala Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Harapan Bangsa" 7, No. 2 (2024): 81-84.

**REFERENSI**

- Ado, Maria Hartiani Gisela. "Kendala Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Harapan Bangsa" 7, No. 2 (2024): 81-84.
- Ambarita, Jenri. *Pendidikan Karakter Kolaboratif*. Palembang: Intelligi, 2021.
- . *Pendidikan Karakter Kolaboratif (Sinergitas Peran Keluarga, Guru Pendidikan Agama Kristen dan Teknologi)*. Palembang: Intelligi, 2021.
- Ambarwati, Naumi, Penta Astar Prasetya, dan Ketut Ariasa. *Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Bagi Peningkatan Potensi Peserta Didik*. Palembang: Intelligi, 2022.
- Arisanti, Vena, Ruliati, Sri Mulyani, Naumi, Rusmini, I Luh Agnes, Penta Astari, dan Jeperis Nahampun. *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Merdeka Belajar*. Palembang: Palembang: Intelligi, 2021.
- Asha, Lukman. "Persepsi Siswa Terhadap Kolaborasi Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, No. 1 (2022): 16.
- Benyamin, Priskila Issak, Ucok P Sinaga, dan Febie Yolla Gracia. "Penggunaan 'Platform' Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Era Disrupsi." *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, No. 1 (2021): 60-68.
- Creswell, John W. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Danuri, Muhamad. "Development and Transformation of Digital Technology." *Infokam XV*, No. II (2019): 116-123.
- Ensi, Imam Syafi'i, dan Endang Ekowati. "Kreativitas Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar." *Jurnal Manajemen dan Pendidikan* 02, No. 03 (2023): 104-115.
- Firdaus, Muhammad Bambang, Herman Santoso Pakpahan, Anton Prafanto, dan Muh Fathir Fahrezah. "Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital Untuk Siswa/i SMAN 1 Marangkayu." *J-PEMAS STMIK Amik Riau* 4, No. 1 (2023): 1-8.
- Ghifar, Riyadhhel, Adi E. Yusuf, Sumardi, dan Farida Wulandari. "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah dan Iklim Organisasi." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 7, No. 2 (2019): 790-799.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Handayani, Shinta Sri Eva, Suherman Suherman, dan Masnur Masnur. "Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBdP di Kelas V SDN 123 Banti." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, No. 2 (2021): 26-37.
- Hasanah, Febrina Usmah, Charles, Zulfani Sesmiarni, dan Supratman Zakir. "Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas

- VII di MTSS Fastabiqul Khairat Gunung Malintang Kab. Lima Puluh Kota.” *JUBPI: Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1, No. 1 (2023): 108-121.
- Hasugian, Johannes Waldes., dan Syalam Hendky, “Spiritualitas Pendidik Kristen dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik.” *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 6, No. 1 (2021): 24-31.
- Hellriege, and Slocum. *Organizational Behavior 13th Edition*. South-Western Cengage Learning: USA., 2011.
- Herlina, Pina, dan Erwin Rahayu Saputra. “Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” *Jurnal BASICED* 6, No. 2 (2022): 1800-1908.
- Hilir, Alwi. *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Hulbat, Rahmad. “Kreativitas Gura PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 3 Hulu Sungai Tengah.” *ADIBA: Journal OF Education* 3, No. 1 (2023): 55-63.
- Joenaidy, Abdul Muis. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana, 2019.
- Kasmawati, Yuni. “Peningkatan Kompetensi Melalui Kolaborasi : Suatu Tinjauan Teoritis Terhadap Guru.” *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 8, No. 2 (2020): 136-142.
- Rantung, Djoys Anneke, dan Fredik Melkias Boiliu. “Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Yang Antisipatif di Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Shanan* 4, No. 1 (2020): 93-107.
- Siahaya, Agusthina, dan Jenri Ambarita. “Eksistensi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid 19.” *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 19, No. 1 (2021): 67-84.
- Sihotang, Hermanto. “Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19.” *IMMANUEL: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, No. 2 (2020): 63-75.
- Siswanto, Argi Eko, Nadia Dama Yanti, Vika Notalia Isa, dan Silvina Noviyanti. “Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran SBDP di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, No. 3 (2022): 166-178.
- Sopakua, Samel, Wilhelmus Labobar, dan Feby Latuihamallo. “Hubungan Metode Diskusi Kelompok dengan Motivasi Belajar Terhadap Daya Serap Peserta Didik Pada Pembelajaran PAK dan Budi Pekerti.” *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran* 1, No. 2 (2021): 130-147.
- Sugiono. *Metodelogi Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Telaumbanua, Noni Asriyana, Delipiter Lase, dan Amurisi Ndraha. “Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala.” *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1, No. 1 (2021): 10-20.
- Usman, Husaini: Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi

Aksara, 2008.

Zebua, Deshilda. "Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Kasih Anugrah, Jakarta Barat." *Voice of HAMI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 2, No. 2 (2020): 127-140.

*Observasi dan Wawancara Pada Bulan April di SMK Wira Harapan. Bali, 2023.*

*Observasi Peneliti Pada Bulan April di SMK Wira Harapan. Bali, 2023.*

*Observasi Peneliti Pada Bulan Maret di SMK Wira Harapan. Bali, 2023.*

*Wawancara dengan Guru PAK SMK Wira Harapan, Tanggal 17 Maret. Bali, 2023.*

*Wawancara dengan Kepala Sekolah SMK Wira Harapan, Tanggal 20 Maret. Bali, 2023.*

*Wawancara dengan Waka Kurikulum SMK Wira Harapan, Tanggal 17 Maret. Bali, 2023.*