

PENERAPAN PEMBELAJARAN PAI BERBASIS DIGITAL LEARNING DI SMP ISLAM PARLAUNGAN WARU SIDOARJO

Milatul Hasanah¹, Amir Bandar Abdul Majid², Masfufah³

¹Universitas sunan giri Surabaya

*Email: milatulhasanah74@gmail.com

²Universitas sunan giri Surabaya

Email: amirbandarabdulmajid@gmail.com

³Universitas sunan giri Surabaya

Email: masfufah2606@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to examine the application of digital-based learning in increasing student creativity at SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo, Sidoarjo. This research is qualitative research, while data collection uses observation, interviews and documentation methods. The research results show that PAI teachers in delivering lesson material in the classroom use digital media such as PowerPoint, learning videos, and use smartphones as learning aids. By using digital media in the teaching and learning process, it can be concluded that, one of the teacher's methods is to enliven the class atmosphere so that discussions occur between students, making it easier for teachers to convey the material and students easily understanding the material. PAI subject teachers use digital media in their learning by displaying PowerPoint slides and interesting learning videos. By using digital media, the teaching and learning process becomes more effective and efficient. The use of PPT and learning videos can help students understand the material better and spark creative ideas, while smartphones facilitate wider access to information and interaction. Thus, implementing digital-based learning at SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo can be an effective strategy for increasing student creativity, which can support more active and innovative learning.

Keyword: *Digital Based Learning, Student Creativity, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kreativitas siswa di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo. Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif yang menggunakan metode dalam mengumpulkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas menggunakan media digital seperti *PowerPoint*, video pembelajaran, pemanfaatan *smartphone* sebagai alat bantu belajar. Dengan menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu metode guru untuk menghidupkan suasana kelas hingga terjadinya diskusi antar siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa mudah memahami materi. Guru

mata pelajaran PAI menggunakan media digital dalam pembelajaran tersebut dengan cara menampilkan *slide PowerPoint* serta video pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan media digital, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan PPT dan video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memicu ide-ide kreatif, sementara *smartphone* memfasilitasi akses informasi dan interaksi yang lebih luas. Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis digital di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa, yang pada dapat mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif.

Kata Kunci: *Pembelajaran Berbasis Digital, Kreativitas Siswa, Pendidikan Agama Islam*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan karena memungkinkan peserta didik menemukan bakatnya, mewujudkan potensi serta membentuk kepribadian. Sebagaimana dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara, pendidikan merupakan suatu bentuk untuk memajukan perkembangan kepribadian, otak, dan jasmani siswa. Bagian-bagian ini tidak boleh dipisahkan untuk memajukan kesempurnaan hidup anak-anak (Jayantika & Namur, 2022). Maka melalui pendidikan, setiap siswa dapat mengembangkan potensi serta membentuk kepribadian yang dimilikinya sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Memasuki abad ke-21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Mayoritas orang yang menggunakan internet di era digital ini adalah remaja. Perlu adanya pembaharuan serta penambahan pengetahuan baru di lingkungan pendidikan (Selegi & Aryaningrum, 2022). Siswa harus didorong untuk menggunakan teknologi secara lebih efektif di kelas sebagai bentuk dari kemajuan teknologi dan informasi terkini. Siswa kini mempunyai akses luas terhadap informasi pendidikan yang lebih *uptodate*.

Fenomena kecanggihan era digital menjelaskan mengapa masyarakat modern kini menganggap segala pengetahuan dan kemudahan sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Bagi yang membutuhkan dan menginginkan sangat memberikan kemudahan. Maka memberikan dampak positif terhadap pendidikan yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa (Rahma *et al.*, 2023). Pembelajaran dengan inovasi-inovasi baru yang memanfaatkan digital untuk meningkatkan kreativitas siswa sangat diperlukan untuk menghadapi era ini. Maka pembelajaran berbasis digital diharapkan siswa dapat lebih kritis dan kreatif dalam memilih informasi.

Menurut Holzberger mengemukakan pembelajaran berbasis digital merupakan penyampaian menggunakan media digital seperti teks atau gambar dikirim melalui internet untuk memfasilitasi penyampaian pembelajaran. Materi pembelajaran dan strategi pengajaran yang ditawarkan dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa, memajukan pengetahuan dan kemampuan. Meningkatkan efektivitas pengajaran atau mempromosikan pengetahuan dan keterampilan (Cahya *et al.*, 2023). Sehingga dengan adanya pembelajaran berbasis digital ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada hakikatnya pembelajaran berbasis digital adalah pendidikan yang memanfaatkan teknologi dan alat-alat digital secara kreatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis digital perlu difokuskan pada pertimbangan tambahan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang terorganisir di sekolah. Agar tetap terkini dan mengikuti pesatnya kemajuan teknologi, budaya, dan seni dalam masyarakat yang terus berubah, pembelajaran berbasis digital harus mampu menggali secara akurat berbagai macam informasi tentang berbagai jenis pengetahuan sesuai dengan bidang ilmunya (Rahma *et al.*, 2023). Oleh karena itu, dengan diperkenalkannya pembelajaran berbasis digital ke dalam kelas, siswa dapat mengakses pengetahuan yang lebih luas secara lebih menyeluruh, sehingga akan meningkatkan kreativitas dan wawasan belajarnya serta membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan penggabungan dari beberapa informasi yang didapat sebelumnya dan terwujud dalam bentuk ide atau karya yang nyata. Agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi, menarik, dan menyenangkan, setiap orang termasuk siswa membutuhkan kreativitas (Haya *et al.*, 2023). Sehingga dengan adanya kreativitas belajar dapat menciptakan suatu karya yang baru dan dapat berguna bagi siswa dalam pembelajaran.

Kreativitas merupakan aktivitas sehari-hari yang terhubung dengan tindakan individu dan kelompok dalam suatu budaya. Siswa dituntut mampu menghadapi tantangan, baik sendiri maupun berkelompok dengan cara menumbuhkan kreativitasnya (Sriyanto, 2021). Kreativitas berasal dari segala bidang, maka dapat diajarkan di sekolah. Hampir setiap orang memiliki kreativitas, walaupun dengan kadar yang berbeda-beda (Ritonga & Halimah, 2023). Salah satu bentuk kreativitas siswa yaitu siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif, tekun, percaya diri, terbuka dan memiliki motivasi yang tinggi.

Dalam hal ini, peneliti mengkhususkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama agar lebih terfokus. Di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo mencetak siswa-siswinya agar dapat berwawasan IPTEK, menguasai teknologi seperti mampu menguasai *Microsoft Office* serta mampu membuat desain sederhana dengan hal ini dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Pembelajaran berbasis digital berperan sebagai pengembang materi pelajaran yang mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Dalam upaya menyempurnakan proses belajar mengajar, sejumlah sekolah kini mulai menggunakan pembelajaran berbasis digital, SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo adalah salah satu lembaga tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Berbasis Digita

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara guru serta siswa dengan siswa lain dan sumber belajar. Proses pembelajaran memerlukan strategi, seperti penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan, kurangnya sumber informasi pembelajaran dapat menghambat pencapaian tujuan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai metode untuk menyediakan konten melalui media pembelajaran, khususnya materi pembelajaran kreatif yang membuat pembelajaran menarik dan

mengkomunikasikan materi pelajaran secara efektif kepada siswa (Firmadani, 2022).

Williams (1999) mengemukakan, Pembelajaran berbasis digital dapat didefinisikan sebagai “kumpulan besar komputer dalam jaringan yang diikat bersama sehingga banyak pengguna dapat berbagi sumber daya mereka yang luas.” Kumpulan komputer yang berjaringan dan mampu mentransmisikan data dalam bentuk teks, pesan, grafik, video, dan audio termasuk dalam uraian William tentang pembelajaran berbasis digital sebagai perangkat keras (infrastruktur) (Subroto *et al.*, 2023).

Salah satu cara untuk mengkonsep pembelajaran digital adalah sebagai jaringan komputer global yang terhubung ke jaringan komputer global lainnya. Namun istilah "pembelajaran berbasis digital" tidak hanya mengacu pada perangkat keras tetapi juga mengacu pada perangkat lunak, yang menyediakan dan menyimpan data yang selalu dapat diakses. Jaringan adalah proses menciptakan fungsi berbagi dasar menggunakan beberapa komputer yang terhubung (Anam *et al.*, 2021).

Richard E. Mayer (1997) menyatakan bahwa seseorang belajar paling baik dari kombinasi kata dan gambar. Perancang instruksional harus menggunakan kata-kata (teks atau narasi) dan visual (gambar, animasi, atau video) dari pada hanya satu saluran. Menyajikan informasi dalam berbagai format membantu pelajar memproses dan mengintegrasikan informasi dengan lebih efektif (Azis, 2020).

Wagner (2005) menjelaskan metodologi pengajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pendidikan dan memfasilitasi interaksi guru-siswa. Untuk mendorong siswa mengajukan pertanyaan selama diskusi kelas dan mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, guru harus menawarkan materi pendidikan berkualitas tinggi yang sesuai dengan lingkungan kelas dan membuat strategi pembelajaran bagi siswa yang ingin menggunakan pembelajaran digital. Dengan menawarkan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif, personal, dan interaktif, pembelajaran berbasis digital menawarkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Muriani *et al.*, 2023).

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital adalah metode pengajaran yang secara efektif memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengalaman belajar siswa. Hal ini sangat menekankan pada pemberian siswa akses terhadap konten yang menarik dan menantang, penilaian formatif yang memberikan umpan balik, dan pengajaran individual untuk membantu setiap siswa mewujudkan potensi penuh mereka. Untuk membantu dan memberdayakan guru dan siswa, pembelajaran digital mencakup berbagai fitur, sumber daya, dan aplikasi. Dengan kata lain, pembelajaran digital adalah segala jenis pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital atau internet untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pengajaran yang dipimpin oleh siswa dan guru (Amaluddin & Machali, 2022).

Bentuk Pembelajaran Berbasis Digital

Terdapat beberapa bentuk-bentuk pembelajaran berbasis digital sebagai berikut:

1. PowerPoint

Aplikasi PowerPoint, atau biasa dikenal dengan PPT, digunakan untuk menghasilkan presentasi. Microsoft memproduksi PowerPoint, yang

banyak digunakan orang di seluruh dunia. Di dalamnya dapat menggabungkan teks, gambar, grafik, dan bahkan audiovisual ke dalam presentasi PowerPoint (Hendra *et al.*, 2023). Menurut Baugh (2013) PowerPoint merupakan alat yang sangat efektif untuk membantu menyampaikan informasi secara visual kepada audiens, dengan memanfaatkan teks, gambar, grafik, dan media lainnya untuk mendukung presentasi lisan. Memanfaatkan Microsoft PowerPoint dapat menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan suara, maka guru banyak memanfaatkannya. Hasilnya, siswa merasa proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Teknologi informasi dan komunikasi juga digunakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran, memungkinkan siswa belajar lebih nyaman dan guru tidak lagi menggunakan pembelajaran tradisional. Dengan memanfaatkan PowerPoint sebagai alat pengajaran diharapkan proses pembelajaran menjadi menarik, menarik perhatian siswa, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Aditya *et al.*, 2023).

2. Video pembelajaran (YouTube)

Pemanfaatan video YouTube sebagai media pembelajaran memudahkan transmisi ilmu pengetahuan dalam pembelajaran berbasis digital. Snelson mengklaim bahwa salah satu situs berbagi video yang paling banyak digunakan saat ini adalah YouTube. YouTube adalah situs web yang memungkinkan pengguna membuat, menjelajahi, menonton, berkomentar, mengajukan pertanyaan, dan berbagi video secara gratis. Karena tidak ada batasan waktu untuk mengirimkan video, YouTube dianggap sebagai sumber video online terbesar di dunia. Fakta bahwa YouTube menawarkan layanan gratis adalah keuntungan lainnya, terutama untuk menonton dan mengakses video di platform tersebut. Untuk menonton film, pengguna tidak memerlukan akun premium atau membayar biaya tertentu untuk jangka waktu tertentu. Video-video ini tersedia untuk ditonton secara gratis. Berk (2009) mengungkapkan bahwa video pembelajaran di YouTube dapat membantu menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami melalui visualisasi. Video juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memungkinkan mereka belajar dengan kecepatan mereka sendiri (Hasnawati, 2022).

3. Smartphone

Smartphone adalah ponsel pintar dengan fitur dan kemampuan kelas atas yang sebanding dengan komputer. Ponsel pintar dapat digunakan untuk berbagai macam tugas, seperti menginstal beberapa aplikasi, membuat film, menyimpan data, dan melakukan panggilan video, semua karena karakteristiknya yang canggih. Dalam bidang pendidikan, smartphone juga dimanfaatkan untuk membuat tugas, mengumpulkan sumber daya untuk mengerjakan tugas, mencari referensi atau bahan bacaan, dan memberikan informasi untuk meningkatkan pembelajaran melalui komunikasi. Sesuai pernyataan David, akan ada dorongan bagi pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan platform teknologi digital karena perkembangan digital dan kegiatan pembelajaran saling terkait erat (Murni *et al.*, 2023).

2.2 KREATIVITAS SISWA

Kreativitas adalah salah satu bagian dasar dari usaha manusia. Kreativitas melibatkan seseorang dalam menemukan sesuatu yang baru secara terus menerus

dan baik dalam mengerjakan berbagai hal. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai penerapan beragam kemampuan individu, seperti pengetahuan, intuisi, atau imajinasi, untuk menghasilkan ide-ide inventif yang lebih berharga dan unggul (Haya *et al.*, 2023).

Menurut Munandar (2009) mendefinisikan kreativitas sebagai kapasitas untuk memahami kombinasi baru berdasarkan informasi atau komponen yang sudah ada sebelumnya. Interaksi antara manusia dan lingkungannya menimbulkan kreativitas. Individu dapat menumbuhkan kreativitasnya melalui pengalaman pribadi, pengetahuan, dan aspek yang sudah ada sebelumnya (Appulembang, 2021).

Kreativitas dapat dijelaskan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan imajinasi dan memanfaatkan berbagai ide, gagasan, interaksi dengan orang lain, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan hubungan dan hasil baru yang memiliki makna. Terkadang, dalam menghadapi suatu masalah yang memerlukan pemikiran kreatif, seseorang mungkin mengalami kesulitan karena terfokus hanya pada satu solusi, maka kreativitas dapat membantu menemukan jalan keluar.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Terbaru mengartikan kreativitas sebagai kemampuan berkreasi. Kapasitas kreativitas ada pada semua orang. Menjadi kreatif berarti memiliki pemikiran orisinal yang muncul dengan sendirinya dan tidak dapat dipaksakan. Menurut A. Chaedar Alwasilah dalam bukunya Ngainun Naim, kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide, produk, dan bentuk kognitif baru. Menemukan strategi pengajaran yang inovatif membantu pendidik dalam mengembangkan kreativitas siswanya. Siswa akan lebih mampu menangani tuntutan pendidikan kontemporer ketika hal ini dilakukan. Pendekatan inovatif membantu pemahaman siswa tentang kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan di abad kedua puluh satu.

Siswa dituntut memiliki dan memahami kemampuan digital seiring dengan kemajuan informasi dan teknologi saat ini. Mereka juga harus mampu memanfaatkan keterampilan tersebut agar tercipta kreativitas sehingga lebih mudah mengekspresikan kreativitas dan daya ciptanya di ranah digital karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini terlihat dari penerapan teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan masa depan di bidang pendidikan.

Kreativitas yaitu proses berfikir dimana siswa berusaha menemukan hal-hal baru untuk mendapatkan jawaban. Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak yang berbakat (Selegi & Aryaningrum, 2022). Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan segala upaya manusia lainnya khususnya dalam bidang pendidikan dapat dimungkinkan melalui kreativitas.

Selain sebagai penemuan baru, kreativitas dipandang sebagai proses yang berbeda dari aktivitas lainnya. Cara yang digunakan dalam menyelesaikan tugas atau usaha yang dijalankan mungkin dapat mengungkapkan karakter kreatif seseorang. Sikap keterbukaan terhadap hal-hal baru, ketekunan, penemuan, dan unsur kreatif lainnya diperlukan dalam menjalankan suatu tugas dari awal hingga akhir (Putri *et al.*, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan penggabungan dari beberapa informasi yang didapat

sebelumnya dan terwujud dalam bentuk ide atau karya yang nyata. Setiap manusia, termasuk siswa, memerlukan kreativitas agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi, seru, dan menyenangkan. Kreativitas dapat dikembangkan sesuai kemampuan masing-masing siswa. Sehingga setiap siswa dapat belajar untuk menggunakan pemahamannya untuk meningkatkan kreativitas, baik secara pribadi maupun kelompok.

Unsur-unsur kreativitas siswa

Pada hakikatnya setiap individu mempunyai kreativitas, sehingga perlu ditingkatkan dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas. Menurut Munandar (1999) unsur-unsur dalam melihat kreativitas yaitu:

1. Keterampilan berfikir lancar (*Frequency*) yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan serta penyelesaian permasalahan.
2. Keterampilan berfikir luwes (*Flexibility*) yaitu kemampuan memberikan pertanyaan atau pernyataan yang bervariasi saat pembelajaran.
3. Keterampilan berfikir rasional (*Originality*) yaitu kemampuan menciptakan hal-hal baru saat pembelajaran.
4. Keterampilan mengelaborasi (*Elaboration*) yaitu kemampuan memerinci secara detail dari suatu gagasan menjadi lebih menarik saat pembelajaran (Safi'i, 2009).

Menurut Munandar, kreativitas ditandai dengan rasa ingin tahu yang dalam dan luas, kecenderungan mengajukan pertanyaan yang mendalam, banyaknya ide atau saran mengenai suatu masalah, kebebasan berpendapat, apresiasi yang mendalam terhadap keindahan, kemampuan berpikir imajinatif dan kemampuan kreatif dalam pemecahan masalah dan ekspresi ide (Sanjaya *et al.*, 2022).

Menarik kesimpulan dari unsur-unsur kreativitas, dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah kapasitas seseorang untuk berpikir lancar, luwes serta orisinal untuk menghasilkan perubahan baru dalam perilaku mereka secara keseluruhan dan mereka berusaha untuk mencari pendekatan baru terhadap masalah.

2.3 Pendidikan Agama Islam

Al-Ghazali menegaskan bahwa memperoleh pendidikan yang layak merupakan salah satu cara mendekatkan diri kepada Allah SWT. Manusia dapat memperoleh kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat melalui pendidikan. Keagamaan juga dapat disebarkan melalui pendidikan. Oleh karena itu, untuk melakukan hal ini, bidang pendidikan perlu fokus pada beberapa isu yang sangat penting. Al-Ghazali berpendapat bahwa ilmu pengetahuan harus mendapat penghormatan tertinggi dalam pendidikan. Oleh karena itu, rasa hormat terhadap pengetahuan tidak dapat dihindari.

Kesimpulan dari pengertian pendidikan di atas, yaitu pendidikan adalah proses terstruktur yang bertujuan mengembangkan potensi, kemampuan, dan nilai-nilai individu, memungkinkan mereka untuk memahami dunia dan berkontribusi positif dalam masyarakat. Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana mendekatkan diri kepada Allah SWT dan mencapai kebahagiaan di dunia serta akhirat, dengan penekanan pada penghormatan terhadap ilmu pengetahuan sebagai aspek utama dalam pendidikan.

Pendidikan Agama Islam adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan, membimbing, dan menanamkan nilai-nilai agama Islam kepada peserta didik. Pendidikan ini mencakup pengetahuan tentang keyakinan, ibadah, akhlak, dan muamalah sesuai dengan ajaran Islam (Rukmiati, 2022).

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis, yang dilaksanakan di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo. Dengan sumber data sekunder yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo serta data primer berupa dokumen, arsip, buku, dan sumber-sumber lainnya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain observasi non partisipan yaitu peneliti mengamati subjek atau situasi tanpa ikut terlibat langsung dalam aktivitas yang diamati, serta wawancara pada penelitian ini sebagai penyempurna observasi untuk mendapatkan data dan dokumentasi untuk penguat penelitian.

Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman dikenal sebagai model interaktif, yang mencakup tiga alur kegiatan utama yaitu, 1. Reduksi data, peneliti memilih hal-hal pokok dan memusatkan perhatian pada hal yang penting. 2. peneliti menyusun dan menyajikan informasi yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang mudah dipahami dan dianalisis. 3. Kesimpulan Pada tahap ini, peneliti menyampaikan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh (Sahir, 2022).

4. HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan yang peneliti laksanakan di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sekolah telah menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan berbagai bentuk, hampir semua guru menggunakannya meskipun tidak seratus persen guru menerapkannya dalam pembelajaran. Salah program sekolah, telah menerapkan absen digital kepada siswa hal ini ditujukan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pencatatan kehadiran, memungkinkan pemantauan *real-time*, serta mempermudah proses administrasi, Sekolah juga menampilkan tayangan profil serta kegiatan-kegiatan sekolah dalam bentuk video yang di tampilkan di tv digital, siswa juga ikut terlibat dalam pendokumentasian setiap kegiatan. Selain itu sekolah juga sudah menerapkan ujian berbasis android saat ujian berlangsung dengan memanfaatkan aplikasi tertentu. Aplikasi yang memiliki fitur keamanan untuk memastikan tidak ada kecurangan selama ujian, seperti pembatasan akses ke aplikasi lain di HP.

Media pembelajaran dengan menggunakan Powerpoint telah banyak digunakan guru di SMP Islam Parlaungan termasuk guru Pendidikan Agama Islam, karena powerpoint dapat menampilkan informasi berupa teks dan gambar. Pada proses pembelajaran guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, menggunakan pembelajaran dengan media berbasis digital seperti ppt, smartphone serta Video dari You Tube sebagai pengetahuan awal terkait dengan materi pelajaran. Media digital ini mudah dioperasikan karena perangkat sudah tersedia di sekolah, menarik, dan hampir semua guru mampu menggunakannya. Pembelajaran ini bertujuan dalam memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah dalam menyampaikan pertanyaan serta pernyataan karena ketertarikan terhadap materi yang di sampaikan dengan memanfaatkan digital ini.

Saat proses pembelajaran berlangsung guru memanfaatkan media powerpoint untuk menjelaskan materi yang telah disiapkan. Lalu setelah itu guru

menanyakan video terkait materi yang dibutuhkan. Terlihat ketertarikan dan perhatian siswa yang saat pembelajaran menggunakan video menjadi semakin baik. Siswa memperhatikan video yang ditampilkan oleh guru dengan penuh perhatian. Sebelum video diputar, siswa tampak kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, terlihat tidak tertarik dan bosan karena materi disajikan dengan cara yang kurang bervariasi. Namun saat pembelajaran menampilkan video siswa merasa senang mengikuti pembelajaran siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena setelah penayangan video pembelajaran siswa diminta untuk menyimpulkan terkait video tersebut dan menanyakan ketika ada penjelasan yang kurang dipahami.

Pada sesi selanjutnya sesi diskusi guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan diberikan permasalahan untuk melakukan tanya jawab. Sebagai tambahan referensi guru memperbolehkan siswa untuk menggunakan hp sebagai penguat jawaban namun harus dari sumber yang jelas. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa memang sangat aktif dalam proses memecahkan masalah semua siswa ikut serta dalam diskusi. Setelah melakukan diskusi guru memberikan penguatan terhadap materi. Lalu untuk penugasan guru meminta siswa untuk membuat poster desain sederhana dari materi yang telah diajarkan, hal ini dapat memicu kreativitas siswa dalam menciptakan sesuatu yang baru serta menggabungkan dari beberapa informasi yang didapat sebelumnya dan terwujud dalam bentuk karya.

Hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran berbasis digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, keterlibatan aktif siswa, dan keterampilan berfikir kritis. Pembelajaran berbasis digital menyediakan akses ke berbagai sumber belajar yang interaktif dan multimedia, memungkinkan siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan menarik. Pembelajaran berbasis digital juga mendukung kolaborasi dan komunikasi antar siswa melalui platform, memperkaya diskusi dan kerja tim. Selain itu, fitur-fitur dalam perangkat lunak dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan individual siswa, memberikan materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal dan terukur.

Pembelajaran berbasis digital sangat cocok sebagai media Pendidikan Agama Islam karena memiliki keunggulan dibandingkan metode konvensional. Media ini memungkinkan penyajian materi yang lebih lengkap, mudah, dan cepat, sehingga membantu menjaga konsentrasi siswa. Tampilan yang lebih menarik dengan warna, musik, dan grafik meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta menambahkan *realisme* yang dapat merangsang kreativitas mereka. Respon cepat terhadap interaksi siswa juga memberikan nilai penguatan dalam pembelajaran, dan pengembangan kreativitas siswa membantu mencapai hasil belajar yang optimal.

Penerapan pembelajaran berbasis digital dimana media pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, merangsang daya kreativitas berpikir siswa. Penggunaan pembelajaran berbasis digital diharapkan dapat memaksimalkan potensi kreativitas siswa. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi cenderung berbeda karena mereka mampu menyelesaikan masalah dengan cepat dan tanggap terhadap situasi yang ada. Keterlaksanaan dalam penerapan berbasis digital ini sudah terbilang cukup baik, hal tersebut dapat dibuktikan dari kemampuan siswa dalam mencapai indikator atau unsur-unsur dari kreativitas siswa. Sesuai dengan teori munandar (2009) adapun unsur-unsur dari kreativitas siswa yaitu:

1. Keterampilan berfikir lancar (*Frequency*), siswa dapat mencetuskan banyak gagasan saat guru memberikan permasalahan pada pembelajaran.

Tahap ini setelah guru menjelaskan materi menggunakan slide PPT, guru memberikan suatu permasalahan terkait materi kepada siswa untuk mencari solusinya. Dengan adanya pertukaran pendapat antara siswa sehingga mencapai titik terang maka siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang guru berikan. Kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam keterampilan berfikir lancarnya karena siswa sudah mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban serta penyelesaian masalah atau pertanyaan. Pembelajaran berbasis digital sangat signifikan dalam meningkatkan kreativitas pada keterampilan berpikir lancar siswa. Para siswa merasa lebih percaya diri dan terbiasa untuk bertanya serta memberikan pendapat selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan handphone yang digunakan sebagai alat untuk mencari sumber referensi yang beragam, membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini memberikan wawasan tambahan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.

2. Keterampilan berfikir luwes (*Flexibility*), siswa dapat memberikan pertanyaan atau pernyataan yang bervariasi saat pembelajaran.

Pada tahap ini pembelajaran tidak semata-mata guru sebagai satu-satunya sumber informasi melainkan akan membawa siswa untuk berpartisipasi aktif, karena siswa akan diminta melakukan diskusi dan berinteraksi dengan teman, menyampaikan pendapat selama pembelajaran. Dengan diskusi siswa lebih mudah menghasilkan pertanyaan dan pernyataan yang bervariasi serta dapat melatih siswa dalam melihat suatu permasalahan dengan sudut pandang yang luas. Maka dari itu siswa dapat berfikir luwes, karena berfikir luwes merupakan salah satu unsur dari kemampuan berfikir kreatif.

3. Keterampilan berfikir rasional (*Originality*) siswa dapat menciptakan hal-hal baru saat pembelajaran.

Pada tahap ini guru memberikan tugas seperti membuat poster dengan membuat desain sederhana untuk meningkatkan kreativitas siswa, siswa dapat menghasilkan karya namun tetap terkait dengan materi pembelajaran. Siswa menggunakan smartphone dalam pembuatan tugas dan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana untuk membuat poster. Dalam pembuatan poster dapat meningkatkan kreativitas siswa saat pemilihan kesesuaian dengan materi, kecocokan warna, serta pemilihan kata yang sekiranya dapat mudah dipahami. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan siswa yang mengindikasikan bahwa Canva dapat memudahkan siswa saat membuat poster, sehingga siswa tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk peralatan dan bahan.

4. Keterampilan mengelaborasi (*Elaboration*), siswa dapat memerinci secara detail dari suatu gagasan menjadi lebih menarik saat pembelajaran.

Pada tahap ini guru meminta siswa mengaitkan materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memperkaya gagasan menjadi lebih mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memperkaya pengetahuannya. Lalu di akhir pembelajaran guru meminta siswa untuk menarik kesimpulan pada pembelajaran, hal ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memperinci detail-detail dari suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.

Dalam unsur-unsur dari kreativitas siswa, semuanya termasuk dalam proses pembelajaran berbasis digital, akan tetapi tidak semua siswa mencapai

aspek tersebut karena beberapa dari siswa masih ada yang kurang aktif. Dari hasil pengamatan peneliti dalam penelitian di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo di kelas VIII. Peningkatan kreativitas tersebut sudah dilakukan dengan baik dari tahapan awal hingga tahapan akhir sudah terlaksana dengan baik.

Setiap siswa mempunyai potensi untuk berkreasi, dan kreativitas lebih terfokus pada pengembangan kemampuan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif merupakan upaya pendidik untuk menginspirasi siswa untuk mengekspresikan diri melalui perubahan kemampuan belajar kognitif, afektif, psikomotorik. Penerapan pembelajaran kreatif diupayakan guru dalam proses pembelajaran yang fokus pada pengembangan kemampuan siswa agar dapat memahami dan menerapkan semua hal yang pelajari. (Appulembang, 2021).

Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Parlaungan berusaha tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mendorong kreativitas siswa di kelas. Dengan meningkatkan kreativitas, siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kebebasan berpikir, memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah secara mandiri.

5. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian maka dapat disimpulkan beberapa hal penting, yaitu SMP Islam Parlaungan Kecamatan Waru Sidoarjo telah menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan berbagai bentuk, hampir semua guru menggunakan meskipun tidak seratus persen guru menerapkannya dalam pembelajaran. Salah satu program sekolah yang telah diterapkan yaitu absen digital kepada siswa serta ujian menggunakan smartphone. Untuk penerapan proses pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam guru menggunakan powerpoint dalam memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas serta prestasi akademik siswa, dengan demikian penggunaan PowerPoint. Selain itu pemanfaatan video pembelajaran melalui YouTube dapat membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan antusias dalam proses belajar, hal ini dapat dilihat dari cara siswa memperhatikan dengan seksama pada materi yang diberikan, dan siswa juga semakin aktif dalam pembelajaran. Guru Pendidikan Agama Islam juga memanfaatkan Hp atau smartphone dapat memudahkan dalam pembelajaran karena smartphone mempunyai fitur-fitur yang canggih dan dapat mengakses berbagai aplikasi maka penggunaan smartphone yang baik akan sangat membantu siswa dalam menunjang pembelajaran.

Aspek kreativitas di SMP Islam Parlaungan Waru Sidoarjo sudah berkembang dan sudah terealisasi dengan baik dengan penerapan pembelajaran berbasis digital. Dalam penerapannya siswa sudah dapat memecahkan masalah ketika guru memberikan permasalahan pada materi pendidikan agama islam, menyampaikan pertanyaan yang bervariasi dan pendapat saat diskusi. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan kelancaran berpikir mereka. Siswa dapat menciptakan hal-hal baru saat pembelajaran dengan penugasan yang diunggah ke media sosial. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan berkreasi dengan teknologi. Dan tugas seperti membuat presentasi (ppt) atau poster desain sederhana membantu siswa mengembangkan kreativitas. Siswa belajar mengkombinasikan warna, elemen desain, dan pemilihan kata yang tepat untuk menyampaikan materi secara efektif. Lalu

terakhir siswa dapat menyimpulkan materi pembelajaran menggunakan bahasa sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14–20.
- Amaluddin, M. R., & Machali, I. (2022). Pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran di SMA Babussalam Pekanbaru.
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87.
- Appulembang, Y. A. (2021). Norma Kreativitas Menggunakan Torrance Test of Creativity Thinking Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41–57.
- Azis, T. N. (2020). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1(2), 308–318.
- Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21. In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Firmadani, F. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fauziyah, Nur Laily, Nabil, and Aldian Syah. “Analisis Sumber Literasi Keagamaan Guru PAI Terhadap Siswa Dalam Mencegah Radikalisme Di Kabupaten Bekasi.” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* Vol 11 (2022): 503–17.
- Hasnawati. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. *Edukasi*, 8(2), 157–170.
- Haya, A. F., Kurniawati, K., Hardiyanti, N., & Saputri, I. A. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(5), 850–862.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Jayantika, I. G. A. T., & Namur, G. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 284–291.
- Muriani, M., Rahmatika, D., & Yeni, D. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 11(2), 1–4.
- Murni, D., Jamna, J., Handican, R., & Solfema, S. (2023). Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Matematika: Bagaimana Persepsi Mahasiswa? *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 590–603.
- Putri, I. I. M., Rmiyanti, R., & Ningsih, E. R. (2020). Realisasi Gerakan Literasi Digital Sebagai Implementasi Gerakan Literasi Nasional Di Sekolah

- Muhammadiyah Pangkalan Bun. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 87–99.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611.
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32.
- Rukmiati, E. (2022). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Literasi Digital. *Jurnal An Nur STAI Almuhammad Cepu*, 12(2), 101–108.
- Safi'i, A. (2009). Creative learning. In *Ecologist*.
- Sahir, H. S. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Sanjaya, A., Tefbana, A., & Nainggolan, D. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Luxnos*, 8(2), 268–278.
- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan Video Tutorial Alat Peraga Edukasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 77–89.
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan 4c dengan Literasi Digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125–142.
- Sufyan, Anas, Nabil. “Pengaruh Program Literasi Terhadap Karakter Peserta Didik (Studi Korelasional Di SMAN 83 Jakarta).” *Al Marhalah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol 8 No 1 (2024): 101–119.
- Subroto, D. E., Supriandi, 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.