

## STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MENGUASAI TEKNOLOGI YANG TERINTEGRASI DI MAN 1 KOTA TANGERANG BANTEN

**Siti Munawati**

Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang Banten

[st.munawati@unis.ac.id](mailto:st.munawati@unis.ac.id)

**Hasim**

Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang Banten

[hasim@uis.ac.id](mailto:hasim@uis.ac.id)

**Rosbandi**

Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang Banten

[rosbandi@unis.ac.id](mailto:rosbandi@unis.ac.id)

### *Abstract*

*Technological developments that continue to develop require that students at MAN 1 Tangerang City, which is marked by technological developments, need to develop creativity that is in line with the times, such as an orientation towards technological progress itself with various learning applications that support them to be skilled and able to balance the use of technology in Integration is still at the implementation and adaptive level, this is to increase creative abilities. Creativity does not immediately appear in students, but a stimulus needs to be given to build creativity. Efforts to build creativity can start by giving freedom of expression, providing creative tools, inviting students to carry out activities together, motivating students to give them a lot of time and managing it, inviting them to study technology with various multimedia that supports learning and respecting and appreciating ideas. they. Media that is considered capable of helping improve student learning outcomes is media that can combine elements of images, text, animation from PowerPoint, multimedia presentations, video editors, email, WAG discussions, Canva and many other technological media. So this school can be built by creating education that is creativity-oriented, multidisciplinary curriculum, problem-based learning, design thinking, and freedom of expression with technology. The author's research method is qualitative methodology, which is a particular tradition in social knowledge that fundamentally depends on human observation. Next, in collecting data the author applied three steps, namely direct inspection of the field (observation), then interviews, and finally documentation. The data analysis carried out consisted of several stages, namely data reduction, then data presentation, and drawing conclusions.*

**Keywords:** *Applications, Technological, Creativity, Learning, Integration,*

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang terus berkembang menuntut peserta didik di MAN 1 Kota Tangerang yang di tandai dengan perkembangan teknologi perlu dilakukan adanya pengembangan kreativitas yang selaras dengan zamannya seperti orientasinya pada kemajuan teknologi itu sendiri dengan berbagai aplikasi pembelajaran yang mendukung mereka untuk terampil serta mampu mengimbangi pemanfaatan teknologi dalam integrasi memang masih berada dalam tataran implementatif dan adaptif, hal tersebut memang untuk meningkatkan kemampuan kreativitas. Kreativitas tidak serta merta muncul dalam diri peserta didik namun perlu di berikan stimulus untuk membangun kreativitas. Upaya membangun kreativitas dapat dimulai dengan memberikan kebebasan ekspresi, menyediakan alat kreatif, mengajak peserta didik untuk melakukan aktivitas bersama, memotivasi peserta didik untuk banyak memberikan mereka waktu dan mengelolanya, mengajak untuk mempelajari teknologi dengan berbagai multimedia yang mendukung pembelajaran serta menghargai dan mengapresiasi ide-ide mereka. Media

yang dianggap mampu untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media yang dapat menggabungkan unsur gambar, teks, animasi dari powerpoint, multimedia presentasi, video editor, email, WAG discussion, Canva dan masih banyak media teknologi yang lainnya. Maka di sekolah ini bisa dibangun dengan menciptakan pendidikan yang berorientasi pada kreativitas, kurikulum multidisiplin, pembelajaran berbasis masalah, pemikiran desain, dan kebebasan berekspresi dengan teknologi. Metode penelitian yang penulis lakukan adalah dengan metodologi kualitatif yang merupakan tradisi tertentu dalam pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia. Selanjutnya, dalam mengumpulkan data penulis menerapkan tiga langkah, yakni tinjauan langsung kelapangan (observasi), selanjutnya wawancara, dan terakhir dokumentasi. Analisis data yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yakni reduksi data, selanjutnya penyajian data, dan penarikan data kesimpulan.

**Kata kunci:** Aplikasi, Teknologi, Kreativitas, Pembelajaran, Integrasi

## A. Pendahuluan

Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran. Karena dapat melatih peserta didik untuk tidak bergantung pada orang lain. Kreativitas peserta didik dalam belajar akan sangat mempengaruhinya untuk memperoleh suatu keberhasilan. Peserta didik yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka ia akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran.<sup>1</sup> Era globalisasi dan dinamika perubahan yang cepat menuntut peserta didik mampu menguasai keterampilan adaptasi dan inovasi yang kompleks.<sup>2</sup>

Penelitian ini yang menjadi obyek penulisannya di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Tangerang, yang dalam sejarahnya bermula dari Madrasah Aliyah swasta Filial Serang berdiri tahun 1987 dipimpin oleh Drs. H. Saeful Millah pada

tahun 1990, nama madrasah tersebut berubah menjadi Madrasah Aliyah persiapan Negeri dipimpin oleh Abubakar Polem, B.A. pada tanggal 25 Oktober 1993 status madrasah berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Tangerang berdasarkan surat Keputusan Menteri Agama nomor 244 tahun 1993. MAN 1 kota Tangerang merupakan lembaga pendidikan Islam di Kota Tangerang di bawah lingkungan Kementerian Agama Kota Tangerang, diharapkan dapat melahirkan generasi yang berprestasi dan berakhlakul karimah, mampu mengaktualisasikan diri dengan menanamkan nilai-nilai Islam sebagai landasan hidup sehingga memiliki jiwa kreativitas, menguasai teknologi dan ilmu pengetahuan serta berintegritas.<sup>3</sup>

Terkait dengan kreativitas merupakan hasil dari interaksi terhadap lingkungan yang membentuk kepribadian. Lingkungan dapat mendukung maupun menghambat berkembangnya kreativitas.

---

<sup>1</sup> Faizah, Akhmad Zaenudin, Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV DI MIN Bener Purworejo, Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume X Edisi 1 2020

<sup>2</sup> Mashudi, M., Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah

<https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>  
Pendidikan Islam), 4(1), 93–114, 2021

<sup>3</sup> Profil, MAN 1 Kota Tangerang, Jl. Lamda Raya No.1, RT.005/RW.005, Karawaci Baru, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15116

Adanya kreativitas dalam diri peserta didik dapat digunakan untuk menjalani kehidupannya, berani menghadapi permasalahan yang ada dan mampu mencari alternatif pemecahannya, sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat.<sup>4</sup>

Bidang pendidikan, Teknologi yang terintegrasikan dan digunakan dalam berbagai dimensi. Dalam bidang pembelajaran, penelitian, dan metode pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, di MAN 1 Kota Tangerang ini penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan dan mencapai mutu pendidikan. Pendidikan sangat membutuhkan sentuhan teknologi dan informasi dalam proses pembelajarannya sehingga dapat menghadirkan peningkatan karakter.

## B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan dengan deskriptif kualitatif untuk menganalisis pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di MAN 1 Kota Tangerang. Metode penelitian kualitatif ini yang mana merupakan tradisi tertentu dalam pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Selanjutnya, dalam mengumpulkan data penulis menerapkan tiga langkah, yakni tinjauan langsung kelapangan (observasi), selanjutnya wawancara, dan terakhir dokumentasi. Analisis data yang dilakukan terdiri dari

beberapa tahap, yakni reduksi data, selanjutnya penyajian data, dan penarikan data kesimpulan.<sup>5</sup>

Hal tersebut mengidentifikasi hal-hal yang relevan, dengan makna baik dalam beragamnya keadaan dunia manusia, beragam tindakan, beragam kepercayaan dan minat berfokus pada perbedaan bentuk-bentuk hal yang menimbulkan perbedaan makna.<sup>6</sup> Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model analisis isi dari *library reseach* juga. Langkah analisis dimulai dari pengumpulan data kepustakaan melalui buku-buku dan jurnal, kemudian lanjut tahap reduksi data, dimana peneliti melakukan filterisasi pada sumber data yang berhubungan dengan fokus penelitian,<sup>7</sup> yaitu terkait kreativitas peserta didik MAN 1 Kota Tangerang.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembaharuan dalam sebuah proses pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Pengembangan dan transformasi dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sebuah keniscayaan, dari sebuah sistem dan proses pembelajaran yang konvensional yang dianggap sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman yang secara masif dan intensif terus berkembang yang di pengaruhi oleh kemajuan teknologi. Pembelajaran yang dilakukan sebagaimana biasanya melalui tatap muka ataupun melalui jejaring media lainya namun di bubuhi sebuah media teknologi sebagai mediator untuk transfer ilmu pengetahuan.<sup>8</sup>

<sup>4</sup> Novriyanto, T. S. H., & et al, *Perkembangan Peserta Didik*, Pradina Pustaka, 2022

<sup>5</sup> Sugiyono, D., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 2013

<sup>6</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat: CV Jejak, 2018, h. 7-8

<sup>7</sup> Hamzah, A, *Metode Penelitian Kepustakaan Library Research*. Literasi Nusantara, 2020

<sup>8</sup> Khomarudin, Na'imah, *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi*

Perubahan dalam pola dan proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk dapat memberikan inovasi dalam mengikuti dinamika perubahan dan perkembangan zaman yang begitu masif yang dipengaruhi oleh pertumbuhan dan perkembangan teknologi.<sup>9</sup> Perubahan ini juga memerlukan kreativitas dalam penguasaan teknologinya baik dari peserta didik maupun gurunya.

Untuk menghadapi tantangan global yang kompleks dan perubahan yang cepat menjadi imperatif. Penelitian ini bukan semata eksplorasi akademis, melainkan suatu upaya konkret yang bertujuan membimbing transformasi pendidikan. Melalui pendalaman yang komprehensif, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan strategi pembelajaran inovatif dengan kreativitas yang menguraikan faktor-faktor yang berperan dalam perkembangan kreativitas peserta didik tersebut, juga kemampuan beradaptasi, kerjasama tim, dan kemauan untuk terus belajar, membentuk dasar ketangguhan individu di era yang dinamis ini.<sup>10</sup>

Pemahaman mendalam ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap daya saing global suatu bangsa. Penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan tentang peran pendidikan sebagai katalisator perubahan, tetapi juga membentuk individu agar lebih responsif terhadap tuntutan zaman.

Kreativitas menjadi jawaban bagi permasalahan yang ada dilingkungan

sekitar. Kreativitas bukan sekadar aspek artistik, melainkan mencakup penerapan ide-ide baru dalam berbagai konteks, termasuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.<sup>11</sup> Ketika seseorang yang memiliki kreativitas dapat melihat berbagai solusi di setiap masalah yang ada. Namun untuk bisa membentuk manusia dengan memiliki kreativitas yang tinggi faktor eksternal juga ikut serta dalam mendukung perkembangan kreativitas seseorang dalam hal ini lingkungan. Interaksi yang terjadi dilingkungan rumah dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas seseorang.

Teknologi yang digunakan MAN 1 Kota Tangerang bisa membantu proses pembelajaran di antaranya: power point, multimedia presentasi, video editor, email, WAGdiscussion dan masih banyak media teknologi yang lainnya. Di antaranya yang digunakan dan yang sekarang sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah website, blog, micro blogging site, electronic mail (e-mail), Yahoo Messenger (YM), Google talk (Gtalk), google classroom, edmodo, kahoot, scoology, Canva, serta yang saat ini sedang di gandrungi semua kalangan adalah jejaring sosial, yang menjadi variasi dalam pembelajaran di kelas.

Dari data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia presentasi cukup banyak dan tinggi. Penyampaian materi misalnya mengenai presentasi adalah salah satu cara dan

---

Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat, Jurnal Eduesos, Vol. IX, No. 2

<sup>9</sup> Tekege Martinus, (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *JURNALFATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, Volume 2, No.1 Juli 2017, hal.40-52

<sup>10</sup> Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S., Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2 (1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>

<sup>11</sup> Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H., *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar* (Deepublish). 2018

metode dalam pembelajaran dan pemanfaatan multimedia untuk presentasi menjadi pilihan terbanyak dibandingkan dengan metode lainnya. Penggunaan multimedia dengan kreativitas untuk presentasi sangat berpengaruh yang cukup signifikan, kreativitas yang melibatkan kemampuan untuk berpikir divergen, menggabungkan informasi lintasdisiplin, dan menghasilkan solusi baru, menjadi unsur kritis dalam menghadapi dinamika perubahan tersebut.<sup>12</sup> Pemanfaatan teknologi untuk presentasi dimanfaatkan oleh guru, maupun peserta didik di MAN 1 Kota Tangerang, untuk menyampaikan dan mempresentasikan materi kegiatan belajar maupun tugas-tugas yang telah diberikan. Melalui pemanfaatan teknologi untuk presentasi pendidik dan peserta didik akan membantu dalam hal efisiensi waktu, hal tersebut disebabkan materi yang disampaikan tidak perlu lagi di tulis di papan tulis untuk di sampaikan kepada peserta didik selain itu juga peserta didik mempunyai lebih banyak waktu untuk berkomunikasi, berdialog bahkan bertanya terkait materi yang di sampaikan.

Salah satu dalam teknologi yang digunakan itu memainkan peran yang sangat luar biasa untuk mendukung terjadinya proses belajar yang baik. Berikut ini beberapa hal positif yang dapat terlahir dari penggabungan teknologi dalam proses pembelajaran; Aktif, peserta didik dapat berperan secara aktif dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar yang berkesan

dan berarti. Penggunaan teknologi seperti pembuatan presentasi dengan powerpoint, pelaporan dengan Ms Word, browsing internet akan membuat peserta lebih aktif.<sup>13</sup> Hasilnya juga menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran khususnya dengan penggunaan teknologi bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik di MAN 1 Kota Tangerang. Pemanfaatan multimedia untuk presentasi dalam kegiatan pembelajaran bermaksud untuk mengakomodir secara maksimal pemanfaatan elemen indra yang ada pada peserta didik baik yang audio, visual, ataupun audio visual. Untuk itu sangat dibutuhkan kreativitas guru untuk mensiasati agar tujuan pembelajaran tetap tercapai walaupun dengan daya dukung teknologi pembelajaran yang masih terbatas. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing peserta didiknya.<sup>14</sup> Di tengah persoalan terbatasnya media dari teknologi pembelajaran sebagai daya dukung proses pembelajaran, yang dilakukan oleh pendidik adalah mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didiknya yang dapat membantu untuk menghadapi persoalan persoalan di sekolah tersebut. Menjejalkan bahan pengetahuan semata-mata tidak akan menolong anak didik. Guru dituntut untuk kreatif mengelola pembelajaran dengan daya dukung terbatas.

Interkasi dan lingkungan indikator penting dalam membangun dan

---

<sup>12</sup> Guepedia. Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., Saloom, G., Ndorang, T. A., Sukwika, T., Nurlily, L., Suroyo, Mulya, R., & Lisnasari, S. F. Pengembangan Kreativitas Siswa., 2022

<sup>13</sup> Suyatno. (2016). Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama. <https://>

[bdk.semarang.kemenag.go.id/integrasi-teknologi-informasi-dalam-pembelajaran-pendidikan-agama-islam/](http://bdk.semarang.kemenag.go.id/integrasi-teknologi-informasi-dalam-pembelajaran-pendidikan-agama-islam/)

<sup>14</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak, Jakarta: Kencana Prenada, 2012, h.11

menumbuhkan kreativitas peserta didik namun untuk melakukan hal demikian perlu adanya strategi atau pendekatan yang digunakan guna merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik di MAN 1 Kota Tangerang. Ada beberapa hal yang perlu di perhatikan ketika memulai untuk membangun jiwa kreativitas peserta didik diantaranya: *Pertama*, Berikan Kebebasan Ekspresi. Biarkan peserta didik mengungkapkan dirinya sendiri tanpa banyak batasan. Biarkan mereka bermain, menciptakan, dan mengemukakan ide-ide mereka dengan cara mereka sendiri. Hal ini perlu disadari sedini mungkin sehingga jiwa kreativitas peserta didik mulai muncul pada dirinya sendiri.

*Kedua*, Sediakan Alat Kreatif. Fasilitasi peserta didik dengan berbagai alat yang dapat mendukung pertumbuhan kreativitasnya. Tidak perlu alat-alat yang mahal tapi bagaimana alat tersebut menjadi fasilitator bagi peserta didik dalam merangsang kinerja otaknya dan pastikan peserta didik memiliki akses ke berbagai jenis alat kreatif seperti teknologi ini.

*Ketiga*, Dorong Pertanyaan dan Penelitian. Beri tahu peserta didik bahwa tidak ada pertanyaan yang bodoh. Dorong mereka untuk selalu bertanya dan mencari jawaban. Ini membantu mengasah pikiran analitis dan rasa ingin tahu. Hal ini sering terabaikan bagi orang tua atau guru dalam mendidik, banyaknya pertanyaan yang dilontarkan kepada peserta didik kadang membuat bingung dan pusing sendiri. Padahal dalam melakukan hal itu karena untuk memulai berpikir analitisnya sehingga perlu kesadaran bahwa peserta didik untuk selalu bertanya sehingga rasa keingintahuan tinggi dan akan menumbuhkan kreativitas dalam diri peserta didik.

*Keempat*,

Ajak peserta didik terlibat dalam Aktivitas. Membatasi peserta didik dengan berbagai aktivitas karena pertimbangan belum dewasa menjadi suatu kebiasaan masyarakat dengan asumsi bahwa mengganggu dan menghambat aktivitas yang dilakukan. Padahal dengan melibatkan peserta pada setiap aktivitas dengan batas kewajaran akan memicu dirinya untuk lebih berkembang.

*Kelima*, Biarkan mereka mengelola waktu luang. Terlalu mendisiplinkan peserta didik juga kurang bagus maka berikan peserta didik waktu untuk bersantai tanpa jadwal yang ketat dapat memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri dan menciptakan sesuatu yang baru. *Keenam*, berikan pengalaman di terbuka dalam penggunaan teknologi. Teknologi yang sesuai dengan aturan main yang benar memberikan berbagai kesempatan untuk pengamatan dan eksplorasi.

*Ketujuh*, biarkan mereka membaca hal-hal yang terkait dengan teknologi. membaca memperluas dunia imajinasi peserta didik. Buku-buku kreatif dan termasuk cerita fantasi dengan kemajuan teknologi dapat membantu membangkitkan ide-ide baru.

*Kedelapan*, dorong dalam mendemonstrasikan bermain menggunakan berbagai aplikasi dalam teknologi dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Berikan aplikasi dari teknologi untuk yang dapat mengembakan teknologi seperti aplikasi Canva dari edit video, foto, logo, cara mendesain grafis yang menarik, dan mendukung membuat hal-hal dari aplikasi teknologi itu. Namun dalam kegiatan ini peserta didik selalu dalam pengawasan karena jangan sampai melewati batas dari yang diharapkan.

*Kesembilan*, hargai dan

dukung ide mereka. Berikan pujian dan dukungan positif ketika peserta didik berbagi ide atau karya mereka. Ini akan meningkatkan kepercayaan diri dan semangat kreatif mereka.<sup>15</sup> Dengan adanya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran maka setidaknya tujuan pemanfaatan teknologi dapat berjalan. Setidaknya secara umum manfaat teknologi pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat teknologi dalam pembelajaran, yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, teknologi memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, teknologi dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>16</sup>

Strategi dalam mengaplikasikan dan peningkatan di dalam bidang ilmu teknologi diharapkan selalu diintegrasikan dalam proses belajar mengajar untuk memacu peningkatan kecakapan peserta didik di MAN 1 Kota Tangerang, dalam pemanfaatan teknologi. Elemen-elemen yang perlu di tingkatkan adalah: akses dari pemanfaatan teknologi, output dari pemanfaatan teknologi, dan

dampak dari pemanfaatan teknologi. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang terprogram dan sistematis dapat memacu pada level pembelajaran berbasis teknologi, dimana pada masing-masing level ditinjau dari faktor: infrastruktur, sumber daya manusia, konten, pembelajaran, serta kebijakan dan programnya.

### D. Simpulan

Pemanfaatan teknologi dalam integrasi masih berada dalam tataran implementatif dan adaptif, seperti pemanfaatan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta kualitas individu para peserta didik dalam hal pemanfaatan teknologi lebih bijak dan baik. Pembelajaran menggunakan teknologi memberikan peluang peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet dan aplikasi yang tersedia. Peserta didik juga dapat mengasah soft skill terkait teknologi yang sudah di miliki. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik, kreatif dan sumber informasi dapat didapat lebih banyak. Media yang di anggap mampu untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media yang dapat menggabungkan unsur gambar, teks, animasi dari powerpoint, multimedia presentasi, video editor, email, WAG

---

<sup>15</sup> Huswatul Hasanah, Nur Faizi, Asep Wijaya, Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21, Pionir: Jurnal Pendidikan, Volume 12 No. 3, 2023

<sup>16</sup> Nike Anggrain, Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Kecamatan Talo Kabupaten Seluma, Jurnal An-Nizom, Vol. 2, No. 2, Agustus 2017

discussion dan masih banyak media teknologi yang lainnya. Di antaranya yang digunakan dan yang sekarang sedang marak bahkan menjadi fenomena adalah website, blog, micro blogging site, electronic mail (e-mail), Yahoo Messenger (YM), Google talk (Gtalk), google classroom, edmodo, kahoot, scoology, Canva, serta yang saat ini sedang di gandrungi semua kalangan adalah jejaring sosial, yang menjadi variasi dalam pembelajaran di kelas.

### E. Daftar Pustaka

- Anggito Albi dan Johan (2018). *Setiawan, Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat: CV Jejak
- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar* (Deepublish)
- Faizah, Akhmad Zaenudin (2020), *Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV DI MIN Bener Purworejo*, Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume X Edisi 1.
- Psychological Testing. New York: McMillan.
- Guepedia. Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., Saloom, G., Ndorang, T. A., Sukwika, T., Nurlily, L., Suroyo, Mulya, R., & Lisnasari, S. F. (2022) *Pengembangan Kreativitas Siswa*
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan Library Research*, Literasi Nusantara
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S., (2020). *Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran*. Manazhim, 2 (1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Hasanah Huswatul, Nur Faizi, Asep Wijaya, (2023) *Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21*, Pionir: Jurnal Pendidikan, Volume 12 No. 3
- Khomarudin, Na'imah, *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Ilmu Teknologi Dan Masyarakat*, Jurnal Edueksos, Vol. IX, No. 2
- Martinus Tekege, (2017) *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire*. JURNALFATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa, Volume 2, No. 1 Juli
- Mashudi, M., (2021) *Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21*. Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187> Pendidikan Islam), 4(1), 93–114
- Novriyanto, T. S. H., & et al, (2022) *Perkembangan Peserta Didik*, Pradina Pustaka
- Profil, MAN 1 Kota Tangerang, Jl. Lamda Raya No.1, RT.005/RW.005, Karawaci Baru, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15116
- Sugiyono, D., (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*