Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5(3) 2025, Page: 132-141

Implementasi Penggunaan Teknologi Gadget untuk Membentuk Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar Kreatif the Naff Candi Sidoarjo

Winda Rizqi Pratantiwi[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]
[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka,
[2] Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Winda Rizqi Pratantiwi, e-mail: winda.pratantiwi@outlook.com

Published: May , 2025

ABSTRAK

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan potensi anak secara menyeluruh. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), bukan hanya kemampuan akademik yang perlu dikembangkan, tetapi juga aspek non-akademik seperti keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas siswa di sekolah dasar dan menganalisis bagaimana pemanfaatan teknologi gadget dapat menumbuhkan kreativitas siswa di SD The Naff Candi Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang tujuannya untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial dan mendapatkan wawasan tentang implementasi penggunaan teknologi gadget dalam membentuk kreativitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan gadget membentuk kreativitas pada siswa melalui beberapa cara. Kesimpulannya bahwa gadget memiliki potensi signifikan untuk menstimulasi dan mengembangkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Teknologi Gadget, Kreativitas Siswa, Sekolah Dasar

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu pilar strategis pembangunan suatu bangsa, memiliki peran untuk membentuk dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) (Safarudin et al., 2023). Salah satunya pendidikan dasar. Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan potensi anak secara menyeluruh. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), bukan hanya kemampuan akademik yang perlu dikembangkan, tetapi juga aspek non-akademik seperti keterampilan. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran, karena mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif, mencoba hal-hal baru, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif (Alzoubi et al., 2016). Sangat penting bagi sekolah untuk menyediakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan kreativitas sejak usia dini. Tetapi banyak sekolah dasar tidak menyediakan lingkungan yang kondusif untuk mengembangkan kreativitas (Haqiqi et al., 2024).

SD Kreatif The Naff, yang berlokasi di kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, merupakan salah satu sekolah yang menyadari pentingnya pengembangan kreativitas dalam proses belajar-mengajar. Kreativitas siswa dinilai berperan signifikan dalam membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar (Ernawati et al., 2019). Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran

yang aktif, partisipatif, dan kontekstual, sekolah ini berupaya menciptakan suasana belajar yang dapat merangsang daya pikir kreatif serta ekspresi diri siswa. Upaya ini tidak bertumpu pada kurikulum, tetapi juga pada metode pengajaran, peran guru, dan kegiatan penunjang lainnya. Salah satunya peran guru (Latif et al., 2024).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta. Munandar (1999) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, dengan cara yang unik dan berbeda. Sementara itu, Lestari dan Zakiah (2019) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan individu untuk tidak hanya menciptakan karya baru, tetapi juga menghasilkan berbagai ide pemecahan masalah. Dengan demikian, kreativitas disimpulkan sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan, solusi, atau ide yang orisinal, bermanfaat, dan fleksibel melalui proses berpikir yang lancar dan inovatif.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari adalah gadget seperti smartphone. Penggunakan gadget tidak hanya terbatas pada aktivitas sosial dan hiburan, namun telah mulai dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, termasuk di jenjang Sekolah Dasar (SD). Heinich et al. (2002) menyebutkan bahwa teknologi, termasuk gadget, berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual, audio, dan interaktivitas yang menarik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gadget diartikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis dan dirancang dengan teknologi terbaru. Menurut Haryanto (2012), menyatakan bahwa gadget adalah perangkat teknologi modern yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia, seperti smartphone, tablet, laptop, dan perangkat sejenis lainnya. Sedangkan menurut Pradana (2013), gadget merupakan alat komunkasi modern yang tidak hanya berfungsi untuk berkomunikasi, tetapi juga memliki fitul multimedia, hiburan, serta kemampuan untuk mengakses internet dan aplikasi pemelajaran. Kesimpulannya gadget adalah istilah yang digunakan untuk menyebut perangkat elektronik berukuran kecil dan praktis yang memiliki fungsi khusus dan canggih. Gadget umumnya dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia dalam berbagai bidang seperti komunikasi, hiburan, informasi, dan pembelajaran.

Pemanfaatan gadget dalam proses pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD), memberikan peluang besar untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut Suyanto (2009), teknologi digital seperti gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang memfasilitasi pengembangan kreativitas anak, karena teknologi mampu menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif. Melalui berbagai aplikasi edukatif, permainan pembelajaran, dan platform digital interaktif, siswa dapat mengekspresikan ide, mengeksplorasi imajinasi dan mengembangkan cara berpikir yang fleksibel serta orisinal. Kreativitas

merupakan salah satu kompotensi penting di abad ke-21 yang perlu ditanamkan sejak dini untuk membentuk karakter inovatif dan kemampuan memecahkan masalah secara mandiri.

Sekolah Dasar Kreatif The Naff merupakan salah satu sekolah dasar yang mulai mengintegrasikan penggunaan teknologi gadget ke dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan termasuk gadget berperan sebagai alat bantu yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk tumbuhnya kreativitas, selama digunakan secara terarah dan pedagogis (Miarso, 2004). Melalui pendekatan yang terstruktur dan pengawasan yang baik, sekolah ini berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuhnya kreativitas siswa. Penggunaan gadget tidak hanya difokuskan pada pencapaian akademik, tetapi juga sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan-kegiatan belajar yang menyenangkan dan menantang.

Indikator dari implementasi penggunaan teknologi gadget yaitu memanfaatkan gadget dalam proses belajar, memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa, dan mampu mengoperasikan gadget secara produktif. Indiator dari Kreativitas siswa yaitu mampu menghasilkan ide baru dalam berkarya, mampu mengekspresikan diri, dan mampu menggunakan imajinasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi gadget dapat menumbuhkan kreativitas siswa di SD The Naff Candi Sidoarjo. Selain tu, penelitian ini juga akan menggali pendekatan dan strategi yang digunakan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran kreatif, serta menilai dampaknya terhadap perkembangan potensi siswa secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah alternatif dalam memperkaya pemahaman, serta juga bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian semisal perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain (Safarudin et al., 2023). Pendekatan kualitatif tujuannya untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial dan mendapatkan wawasan tentang implementasi penggunaan teknologi gadget dalam membentuk kreativitas siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjawab beberapa issue atau objek akan suatu fenomena terutama di dalam cabang ilmu sosial (Safarudin et al., 2023). Studi kasus bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang implementasi penggunaan teknologi gadget di Sekolah Dasar Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua teknik utama, observasi dan wawancara. Observasi yakni pengamatan langsung terhadap siswa dan guru dalam menggunakan teknologi gadget di sekolah. Wawancara yakni yang dilaksanakan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui pengalaman dan pendapat mereka tentang penggunaan teknologi gadget dalam membentuk kreativitas.

Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat menghasilkan informasi yang komprehensif dan valid mengenai implementasi penggunaan teknologi gadget dalam membentuk kreativitas siswa di Sekolah Dasar Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif, dan produk-produk kreatif yang unik dan bermanfaat. Kreativitas bisa diterapkan dalam berbagai bidang seperti seni, musik, sastra, teknologi, dan lain-lain. Kreativitas pada siswa sangat penting untuk dikembangkan karena dapat membantu mereka menjadi inovatif, percaya diri, dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Indikator dari kreativitas siswa meliputi :

1. Menghasilkan Ide Baru dalam Berkarya

   Menghasilkan ide baru dalam berkarya adalah proses kreatif yang melibatkan kemampuan untuk memikirkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya atau memecahkan masalah dengan cara yang unik. Dari hasil wawancara bersama bu Sila menjelaskan bahwa menghasilkan ide baru dalam berkarya di SD Kreatif The Naff adalah menciptakan sesuatu yang unik dan orisinal, mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa, meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, menghasilkan karya yang inovatif dan bermanfaat. Bu Sila menyebutkan bahwa SD Kreatif The Naff mendorong siswa untuk berpkir kreatif dan menghasilkan ide-ide baru dalam berbagai bidang seperti seni, desain, teknologi. Peneliti berobservasi bawasanya menghasilkan ide baru dalam berkarya adalah proses kreatif yang melibatkan kemampuan berpikir divergen dan konvergen, kemampuan untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan unik, proses yang melibatkan eskperimen dan refleksi, hasil dari interaksi antara pengetahuan, pengalaman, dan inspirasi. Menghasilkan ide baru dalam berkarya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti, lingkungan yang mendukung kreativitas, kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis, kemampuan untuk mengambil resiko dalam mencoba hal-hal baru, motivasi dan minat yang kuat dalam bidang yang dikerjakan. Maka disimpulkan menghasilkan ide baru dalam berkarya adalah proses kreatif yang melibatkan kemampuan berpikir divergen, eksperimen, serta refleksi untuk menciptakan solusi yang inovatif dan unik. Menghasilkan ide baru dalam berkarya dapat membantu individu menciptakan karya yang orisinal dan bermanfaat.

   Berdasarkan data diatas maka menghasilkan ide baru dalam berkarya adalah proses kreatif yang melibatkan kemampuan berpikir divergen, eksperimen, serta refleksi untuk menciptakan solusi yang inovatif dan unik, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan, kemampuan berfikir kritis, dan motivasi. Dan itu relevan dengan teori menurut Evanti et al. (2024) bawasannya orang kreatif lebih terbuka mengenai hal-hal baru, ide-ide baru dan pendangan berbeda yang membelikan mereka inspirasi untuk menciptakan hal-hal yang baru dan teori menurut Sari et al., (2024) menunjukkan

bahwa kreativitas merupakan bagian dari upaya individu yang dapat menjadi sebuah seni ketika diwujudkan melalui tindakan atau karya tertentu. Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan menghasilkan ide baru dalam berkarya adalah proses kreatif lebih terbuka mengenai hal-hal baru, ide-ide baru dan padangan berbeda yang memberikan mereka inspirasi untuk menciptakan hal-hal baru dan melibatkan kemampuan berpikir divergen, eksperimen, serta refleksi untuk menciptakan solusi yang inovatif dan unik, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan, kemampuan berfikir kritis, dan motivasi.

2. Mengekspresikan Diri

Mengekspresikan diri adalah proses mengungkapkan perasaan, pikiran, dan ide-ide seseorang melalui berbagai cara seperti bahasa, seni, gerakan tubuh, kreativitas. Mengekspresikan diri dapat membantu seseorang mengungkapkan perasaan dan emosi, mengembangkan kreativitas imajinasi, dan meningkatkan kepercayaan diri. Mengekspresikan diri pada siswa adalah proses mengungkapkan perasaan, pikiran, dan ide-ide mereka melalui berbagai cara seperti kreativitas seni, menulis, presentasi, gerakan tubuh. Mengekspresikan diri pada siswa dapat membantu meningkatkan kreativitas dan imajinasi, mengembangkan kepercayaan diri dan ekspresi diri, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama, mengembangkan identitas dan kepribadian. Dari hasil wawancara dengan bu Sila menjelaskan bahwa mengekspresikan diri di SD Kreatif The Naff adalah mengekspresikan ide dan kreativitas, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif, meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berkomunikasi, mengekspresikan emosi dan perasaan melalui karya seni dan kreativitas, mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi dengan teman-teman. SD Kreatif THE Naff memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Peneliti berobservasi bahwa mengekspresikan diri adalah proses mengeluarkan ide dan perasaan melalui berbagai bentuk ekspresi, cara untuk menunjukkan identitas dan kepribadian individu, proses kreatif yang melibatkan kemampuan berfikir, imajinasi, dan inovasi, meningkatkan kepercayaan diri, mengeluarkan emosi dan perasaan. Dengan demikian mengekspresikan diri dapat di membantu individu mengembangkan kemampuan kreatif, meningkatkan kepercayaan diri, dan menunjukkan identitas mereka. Maka disimpulkan bahwa mengekspresikan diri adalah mengeluarkan ide, perasaan, dan emosi melalui berbagai bentuk ekspresi, seperti seni, musik, tulisan, atau gerakan, untuk menunjukkan identitas dan kepribadian individu, serta meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan data diatas maka mengekspresikan diri adalah mengeluarkan ide, perasaan, dan emosi melalui berbagai bentuk ekspresi, seperti seni, musik, tulisan, atau gerakan, untuk menunjukkan identitas dan kepribadian individu, serta meningkatkan kepercayaan diri. Dan itu relevan dengan teori menurut Hani'ah (2023) mengekspresikan diri merupakan proses ketika seseorang mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dialami olehnya dan teori menurut Hardiyanti

(2020) menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara ekspresi yang berbeda, karena perbedaan dalam aspek pertumbuhan, persepsi, dan tingkat pemahaman masing-masing. Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan mengekspresikan diri adalah proses ketika seseorang mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dialami olehnya, mengeluarkan ide, perasaan, dan emosi melalui berbagai bentuk ekspresi, seperti seni, musik, tulisan, atau gerakan, untuk menunjukkan identitas dan kepribadian individu, serta meningkatkan kepercayaan diri.

3. Menggunakan Imajinasi

Mengunakan imajinasi adalah kemampuan untuk menciptakan gambaran atau konsep mental yang tidak ada dalam kenyataan, dengan menggunakan pikiran dan kreativitas untuk menghasilkan ide-ide baru, cerita, atau solusi. Menggunakan imajinasi pada siswa adalah kemampuan untuk menciptakan gambaran atau konsep mental yang tidak ada dalam kenyataan, dengan menggunakan pikiran dan kreativitas untuk menghasilkan ide-ide baru, cerita, atau solusi. Dengan menggunakan imajinasi siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menghasilkan karya yang unik dan orisinal, serta meningkatkan kemampuan belajar dan berkembang. Dari hasil wawancara dengan bu Sila menjelaskan bahwa menggunakan imajinasi adalah menciptakan gambaran atau konsep, mengembangkan ide-ide baru, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, menghasilkan karya yang unik dan orisinal. Menggunakan imajinasi dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menghasilkan karya yang unik dan orisinal. Peneliti berobservasi bahwa mengunakan imajinasi adalah proses menciptakan gambaran mental, kemampuan untuk berfikir kreatif dan menghasilkan ide-ide, mengembangkan kemampuan problem-solving, meningkatkan kemampuan. Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan imajinasi adalah proses menciptakan gambaran mental yang tidak ada dalam kenyataan untuk mengembangkan ide-ide baru, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan menghasilkan karya yang unik dan orisinal.

Berdasarkan data di atas maka menggunakan imajinasi adalah menggunakan imajinasi adalah proses menciptakan gambaran mental yang tidak ada dalam kenyataan untuk mengembangkan ide-ide baru, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan menghasilkan karya yang unik dan orisinal. Dan itu relevan dengan teori menurut Saragih et al. (2021) imajinasi diartikan sebagai kekuatan potensial yang telah memberikan kontribusi berharga bagi lahirnya pengetahuan dan teori menurut Zultrianti et al., (2023) berpendapat bahwa imajinasi tanpa kreativitas tidak akan menghasilkan karya, sementara kreativitas tanpa dorongan imajinasi hanya akan menghasilkan karya yang biasa dan kurang memiliki daya cipta maupun keunikan. Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan menggunakan imajinasi adalah kekuatan potensial yang telah memberikan kontribusi berharga bagi lahirnya pengetahuan dan proses menciptakan gambaran mental yang tidak ada dalam kenyataan untuk mengembangkan ide-ide baru, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan menghasilkan karya yang unik dan orisinal.

Penggunaan teknologi gadget adalah pemanfaatan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, atau perangkat lainnya untuk berbagai keperluan seperti komunikasi, informasi, hiburan, produktivitas. Implementasi penggunaan teknologi gadget adalah penerapan teknologi gadget dalam berbagai aspek kehidupan seperti sosial, kesehatan, pekerjaan, dan pendidikan. Indikator dari penggunaan teknologi gadget meliputi :

1. Memanfaatkan Gadget dalam Belajar

   Memanfaatkan gadget dalam belajar adalah menggunakan perangkat teknologi seperti smartphone atau tablet untuk mengakses sumber belajar, mengikuti kelas online, membuat catatan, berlatih keterampilan, berkolaborasi. Dari hasil wawancara dengan bu Sila menjelaskan bahwa memanfaatkan gadget dalam belajar adalah mengakses sumber belajar secara online dan meningkatkan aksesibilitas informasi, meningkatkan efisiensi dalam mencari informasi dan mengerjakan tugas, mengembangkan keterampilan melalui aplikasi edukasi dan sumber belajar online, meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan mengatur waktu belajar. Peneliti berobservasi bahwa memanfaatkan gadget dalam belajar adalah meningkatkan aksesibilitas informasi dan sumber belajar online, meningkatkan efisiensi dalam mencari informasi dan mengerjakan tugas, mengembangkan keterampilan melalui aplikasi edukasi dan sumber online, meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan mengatur belajar, meningkatkan interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan gadget dalam belajar adalah menggunakan perangkat teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas informasi, efisiensi belajar, keterampilan, kemampuan belajar mandiri dan interaksi dalam proses belajar.

   Berdasarkan data di atas maka memanfaatkan gadget dalam belajar adalah menggunakan perangkat teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas informasi, efisiensi belajar, keterampilan, kemampuan belajar mandiri dan interaksi dalam proses belajar. Dan itu relevan dengan teori menurut Kurniawati (2020) siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget, seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit dan teori menurut Anggriani (2020) teknologi merupakan proses peningkatan nilai tambah yang menghasilkan produk sebagai integral dari suatu sistem, terutama gadget yang bisa digunakan semua kalangan. Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan memanfaatkan gadget dalam belajar adalah proses siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget, seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit dan menggunakan perangkat teknologi untuk meningkatkan aksesibilitas informasi, efisiensi belajar, keterampilan, kemampuan belajar mandiri dan interaksi dalam proses belajar.

2. Memanfaatkan Aplikasi Edukatif yang Digunakan Siswa

   Memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa adalah pemanfaatan apliasi yang digunakan siswa yang dilakukan dengan berbagai cara yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses

belajar mereka. Aplikasi edukatif dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Dari hasil wawancara dengan bu Sila menjelaskan bahwa memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa adalah sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar, memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi, dan membantu siswa memahami konsep secara lebih interaktif dan menarik. Peneliti berobservasi bahwa memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa adalah peningkatan keterlibatan dan motivasi, pembelajaran yang lebih mandiri, pemahaman konsep yang lebih baik, peningkatan hasil belajar, pengembangan keterampilan digital, pembelajaran yang lebih fleksibel, adanya variasi dalam penggunaan, potensi untuk pembelajaran kolaboratif, tantangan dan hambatan. Maka dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa adalah sebuah pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran melalui berbagai cara. Dari hasil wawancara bu Sila dan observasi peneliti, terlihat benang merah bahwa aplikasi edukatif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, mendorong kemandirian belajar, memperdalam pemahaman konsep, mendukung personalisasi pembelajaran, mengembangkan keterampilan digital, potensial untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan data di atas maka memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa adalah sebuah pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran melalui berbagai cara. Dan itu relevan dengan teori menurut Beto (2020) Aplikasi edukatif merupakan salah satu pemecah masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menebus batas ruang dan waktu dan teori menurut Ningrum (2021) integritasinya pun makin kuat pada masa globalisasi teknologi. Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa adalah salah satu pemecah masalah dalam dunia pendidikan, karena dapat menebus batas ruang dan waktu dan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran melalui berbagai cara.

3. Mengoperasikan Gadget secara Produktif

Mengoperasikan gadget secara produktif adalah memanfanfaaatkan perangkat teknologi dengan tujuan yang jelas, terarah, dan signifikan, alih-alih hanya untuk hiburan pasif atau penggunaan tanpa tujuan yang jelas. Menggunakan gadget sebagai alat untuk menngkatkan efisiensi dan efektivitas, mempelajari hal baru dan mengembangkan diri, menciptakan konten dan berkarya, berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif, mengelola informasi dan pengetahuan, mengotomatisasi tugas-tugas rutin. Dari hasil wawancara dengan bu Sila menjelaskan bahwa mengoperasikan gadget secara produktif adalah memanfaatkan perangkat teknologi secara sadar dan terarah untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, atau pengembangan diri, bukan hanya untuk hiburan semata. Berdasarkan observasi seorang peneliti, mengoperasikan gadget secara produktif terlihat dalam beberapa perilaku dan pola penggunaan siswa, diantaranya yaitu penggunaan aplikasi

yang relevan, pencarian informasi yang terarah, organisasi dan managemen waktu, pembuatan konten yang berkualitas, komenikasi yang efisien, fokus dan minimnya distraksi, penggunaan fitur produktivitas, pembelajaran mandiri dan eksplorasi, evaluasi dan refleksi. Maka dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan perangkat teknologi secara sadar, terarah, dan efisien untuk mencapai tujuan yang konstruktif, terutama dalam konteks belajar dan pengembangan diri dengan meminimalkan distraksi dan memaksimalkan fitur-fitur yang mendukung produktivitas.

Berdasarkan data di atas maka mengoperasikan gadget secara produktif adalah memanfaatkan perangkat teknologi secara sadar, terarah, dan efisien untuk mencapai tujuan yang konstruktif, terutama dalam konteks belajar dan pengembangan diri dengan meminimalkan distraksi dan memaksimalkan fitur-fitur yang mendukung produktivitas. Dan itu relevan dengan teori menurut Sari et al. (2024) bahwa mengoperasikan gadget secara produktif berarti memanfaatkan perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam pekerjaan, belajar, atau kegiatan sehari-hari dan teori menurut Ginting & Wahyuni (2024) sekolah perlu merancang program edukatif yang menarik bagi siswa untuk mengoptimalkan penggunaan gadget secara produktif. Dari teori tersebut maka dapat disimpulkan mengoperasikan gadget secara produktif adalah memanfaatkan perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam pekerjaan, belajar, atau kegiatan sehari-hari dan memanfaatkan perangkat teknologi secara sadar, terarah, dan efisien untuk mencapai tujuan yang konstruktif, terutama dalam konteks belajar dan pengembangan diri dengan meminimalkan distraksi dan memaksimalkan fitur-fitur yang mendukung produktivitas.

KESIMPULAN

Simpulan dari Indiator Kreativitas siswa yaitu kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide yang baru, beragam, unik, dan bernilai, serta kemampuan untuk memecahkan masalah dengan cara yang orisinal dan inovatif. Indikator-indikator kreativitas seperti mampu menghasilkan ide baru dalam berkarya, mampu mengekspresikan diri, dan mampu menggunakan imajinasi, secara bersama-sama mencerminkan potensi siswa untuk berfikir di luar batas konvensional dan menghasilkan solusi atau gagasan yang bermanfaat. Indikator-indikator ini penting dalam pendidikan untuk mendorong siswa menjadi pemikir yang inovatif dan problem solver yang handal.

Simpulan dari Indiator implementasi penggunaan gadget yaitu tingkat dan cara perangkat teknologi gadget dimanfaatkan secara nyata dalam suatu pendidikan untuk mencapai tujuan yang spesifik. Indikator-indikator implementasi penggunaan gadget adalah memanfaatkan gadget dalam proses belajar, memanfaatkan aplikasi edukatif yang digunakan siswa, dan mampu mengoperasikan gadget secara produktif. Implementasi yang berhasil ditandai dengan adopsi yang luas, penggunaan yang sering dan

bervariasi, integrasi yang mulus, efektivitas dalam mencapai tujuan dan dukungan yang memadai bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Alzoubi, E. S. S. (2016). Disclosure Quality and Earnings Management: Evidence from Jordan. *Accounting Research Journal, 29*(4), 429-456.

Anggriani, Y. (2020). Pemanfaatan Gadget dalam Meningkatkan Minat Baca Anak di Keluarga. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan*, *10*(2), 138.

Beto, C. (2020). Mengenal Aplikasi Edukasi dan Perannya Untuk Kemajuan Siswa. *Depoedu*. https://www.depoedu.com/2020/04/15/edu-talk/mengenal-aplikasi-edukasi-dan-perannya-untuk-kemajuan-siswa/

Evanti, S. A., Handayaningrum, W., & Rahayu, E. W. (2024). Korelasi Imajinasi dan Kreativitas Peserta Didik SMP dalam Berkarya Ilustrasi. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, *9*(1), 33–42.

Ginting, S. H. N., & Wahyuni, D. (2024). Implementasi Program Edukasi Gadget pada Anak Usia Dini Berbasis Multimedia di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *1*(2), 15–20.

Hani'ah, M. (2023). *Panduan Mengelola Keberanian Mengekspresikan Diri* (1st ed.). Laksana.

Haqiqi, M. F., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Lingkungan Sekolah, Kemandirian dan Waktu Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang. *JIPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *23*(2), 52–62.

Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi Bermain Berdasarkan Kegiatan Seni Lukis untuk Stimulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(2), 134–139.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 78–84.

Latif, A., Darmawan, D., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Pengaruh Lingkungan Sekolah, Kompetensi Guru dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa MA Al Fatich Tambak Osowilangun Surabaya. *JIPI: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *23*(2), 290–299.

Ningrum, K. (2021). *Tradisi Hajat Huluwotan di Desa Mekarsari Kecamatan Pasirjambu Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat* [Skripsi]. UIN Raden Intan Lampung.

Safarudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, *3*(2), 9680–9694.

Saragih, A. K., Manik, N. S., & Samosir, R. R. Y. (2021). Hubungan Imajinasi dengan Karya Sastra Novel. *Asas: Jurnal Sastra*, *2*(3), 100.

Sari, P., Iqbal, M., & Iskandar. (2024). Analisis Arah Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran di SDN 3 KUTACANE. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 166–187.

Sari, W. S. K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *6*(1), 23–31.

Zultrianti, M., Supriatna, N., Disman, D., Gunawan, A., & Hendayani, S. (2023). Imajinasi Kreatif dalam Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar, Penting Kah? *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 1926–1936.