



## PERAN GURU KREATIF: IMPLEMENTASI SMART TABLETS UNTUK MATERI IPAS TENTANG SEJARAH KERAJAAN DI INDONESIA

Wahid Bayu Permana<sup>1\*</sup>, Tutuk Ningsih<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi PGMI, Pascasarjana UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. Jawa Tengah, Indonesia.

\*Email korespondensi : wahidbayupermana@gmail.com<sup>1</sup>

Diterima Juni 2024; Disetujui Desember 2024; Dipublikasi 31 Januari 2025

**Abstract:** *The purpose of this study is to outline how innovative educators are utilizing smart tablets as a teaching tool for Natural and Social Sciences (IPAS) content pertaining to Indonesian kingdom history at MIN 1 Banyumas. Twenty-five fifth-grade kids made up the sample used in this study. Purposive sampling was the method employed to choose students who participated in science education using smart tablets. This study used documentation, teacher and student interviews, and observation as data gathering methods. Interviews were conducted to see how teachers and students felt about using smart tablets, observations were made to observe how technology was used in the classroom, and documentation was done to back up the findings. To thoroughly explain the use of smart tablets in Indonesian royal history education, the gathered data was examined using a qualitative descriptive methodology. According to the study's findings, using smart tablets can help teachers develop more engaging and interactive lessons while also boosting students' enthusiasm and engagement with royal history content. Teachers can use technology in innovative ways to help pupils grasp difficult subjects. According to the study's findings, MIN 1 Banyumas' use of smart tablets in science instruction has improved student engagement, learning quality, and digital literacy.*

**Keywords :** *Creative teacher, Industrial Revolution 5.0, Canva, Smart tablet, natural and social science learning( IPAS).*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan bagaimana pendidik inovatif memanfaatkan tablet pintar sebagai alat pengajaran konten Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berkaitan dengan sejarah kerajaan Indonesia di MIN 1 Banyumas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua puluh lima anak kelas lima. Purposive sampling adalah metode yang digunakan untuk memilih siswa yang berpartisipasi dalam pendidikan sains menggunakan tablet pintar. Penelitian ini menggunakan dokumentasi, wawancara guru dan siswa, serta observasi sebagai metode pengumpulan data. Wawancara dilakukan untuk melihat bagaimana perasaan guru dan siswa tentang penggunaan tablet pintar, observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana teknologi digunakan di kelas, dan dokumentasi dilakukan untuk mendukung temuan tersebut. Untuk menjelaskan secara menyeluruh penggunaan tablet pintar dalam pendidikan sejarah kerajaan Indonesia, data yang dikumpulkan diperiksa menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Menurut temuan penelitian, penggunaan tablet pintar dapat membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sekaligus meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dengan konten sejarah kerajaan. Guru dapat menggunakan teknologi dengan cara yang inovatif untuk membantu siswa memahami mata pelajaran yang sulit. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan tablet pintar di MIN 1 Banyumas dalam pembelajaran sains telah meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran, dan literasi digital.

**Kata kunci :** *Guru kreatif, Revolusi Industri 5.0, Canva, Smart tablets, Pembelajaran IPAS*

## PENDAHULUAN

Revolusi industri 5.0 telah membawa perubahan besar dalam dunia teknologi termasuk Pendidikan. Persoalan pendidikan formal saat ini adalah komponen formal kurikulum lebih diprioritaskan dibandingkan isi atau substansinya. Society 5.0 merupakan era yang merepresentasikan keadaan masyarakat saat ini karena hadir di Industri 4.0, artinya teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Di satu sisi, sulit untuk mengatakan bahwa Jepang cukup kompetitif dalam teknologi kecerdasan buatan. Perkembangan dunia teknologi saat ini mengharuskan semua lembaga termasuk pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi haruslah turut menjawabnya (Teknowijoyo & Marpelina, 2022)

Kontekstualisasi model pendidikan merupakan salah satu cara terciptanya pendidikan yang berkualitas dan berkarakter saat ini. Society 5.0 merupakan era di mana masyarakat menjadi penyeimbang antara ruang maya dan ruang nyata. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa society5.0 merupakan masyarakat yang memecahkan permasalahan sosial yang penuh warna melalui layanan sistem digital yang mengintegrasikan ruang virtual dan ruang nyata. (Alamsyah et al, 2022)

Dalam era yang didorong oleh digitalisasi, kecerdasan buatan, dan konektivitas yang semakin luas, peran guru kreatif menjadi sangat penting. Dalam ranah pendidikan terutama di sekolah pasti ada proses belajar mengajar.

Proses mengajar merupakan proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan (guru). Namun terkadang banyak siswa yang bosan dengan proses pembelajaran disebabkan karena informasi yang ditawarkan dan cara penyampaiannya kurang menarik baik dikarenakan faktor materi yang disampaikan dan cara penyampaian materi kepada siswa kurang menarik. Menurut Sanjaya (2006:52) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan belajar. Oleh karena itu, guna mengoptimalkan proses pembelajaran, unsur-unsur tersebut harus direncanakan dan dirancang secara matang. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pendidikan, demikian disampaikan Sanjaya. Oleh karena itu, media pendidikan yang digunakan oleh siswa harus berkualitas tinggi dan relevan agar mereka dapat memahami materi pelajaran dan mencapai potensi maksimalnya. (Najahah & Oemar, 2016). Guru kreatif memiliki tanggung jawab yang besar untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan dan peluang yang dihadirkan oleh revolusi industri 5.0.

Melalui keterampilan kreativitas, literasi digital, pemikiran kritis, kolaborasi, dan kemampuan mengelola perubahan, guru kreatif dapat membimbing siswa menjadi inovator, pemimpin, dan pemecah masalah yang sukses di era ini. Sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk menginspirasi siswa dan menanamkan cita-cita terkait pengembangan karakter, seperti penggunaan kemajuan teknologi secara bertanggung jawab. Menurut (Rahmatullah et al., 2020) anva adalah program desain online yang menawarkan templat dan sumber daya untuk membuat presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, spanduk, dan banyak lagi. Menurut Garris Pelangi aplikasi ini memberikan sejumlah keunggulan, seperti desain yang menarik (Khairani &

Mudinillah, 2022) Penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan kolaborasi, pemecahan masalah, dan proyek-proyek kreatif, akan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kreativitas yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. PjBL menurut Buck Institute For Education (BIE) sebagai pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk lebih mengekspresikan kreativitasnya guna meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, (Angganata et al., 2023)..

## **KAJIAN PUSTAKA**

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tonra, dkk (2022) output kegiatan ini adanya peningkatan kompetensi guru menggunakan *canva* di SD Islamiyah 6 Kota Ternate. Selanjutnya penelitian lain yang telah dilakukan oleh Heryani, dkk (2021) mendapatkan hasil bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS di SD kelas tinggi berpengaruh terhadap paradigma pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar dan literasi digital pada peserta didik. Penelitian Khairani dan Mudinillah (2022) mendapatkan hasil bahwa media *Canva* berbantu QR Code berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 220 Gresik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih terarah dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan dorongan siswa, serta membantu siswa meningkatkan keterampilannya. Dengan demikian, pokok bahasan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah fungsi pendidik kreatif dalam menyesuaikan diri dengan perubahan yang dibawa oleh revolusi industri kelima. Sementara itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh kemampuan yang mereka perlukan untuk Revolusi Industri 5.0 mendatang.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian pada hakikatnya adalah cara ilmiah untuk memperoleh data untuk penerapan dan tujuan tertentu. Menurut Sugiyono Penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengkarakterisasi fakta dan karakteristik secara sistematis. Data yang mendalam dan bermakna diperoleh melalui penerapan metodologi kualitatif. Interpretasi ini didasarkan pada informasi nyata (Laksana et al., 2023). Penelitian deskriptif kualitatif menurut Nana Syaodih Sukmadinata adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan fenomena yang ada (alami atau buatan), tetapi tidak menawarkan pengobatan, modifikasi, atau perubahan; melainkan hanya menggambarkan suatu keadaan sebagaimana adanya (Arti, 2020). Peneliti menggunakan pendekatan studi deskriptif kualitatif yang bersumber dari penjelasan beberapa ahli, sehingga menghasilkan penjelasan atau gambaran menyeluruh tentang peran guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran *Canva* di kelas IV Utsman Bin Affan MIN 1 Banyumas.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga teknik utama, yaitu dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan bukti tertulis atau materi

---

Peran Guru Kreatif: Implementasi Smart Tablets....  
(Permana & Ningsih, 2025)

yang relevan, seperti rencana pelajaran dan materi yang digunakan dalam pembelajaran dengan tablet pintar. Hal ini mendukung analisis terhadap proses penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah kerajaan Indonesia.

Wawancara dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa untuk memperoleh wawasan tentang persepsi mereka terhadap penggunaan tablet pintar dalam pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih dalam perasaan dan pendapat mereka mengenai efektivitas teknologi dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan keterlibatan siswa.

Selain itu, observasi juga digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk mengamati langsung bagaimana penggunaan tablet pintar diimplementasikan dalam kelas. Peneliti mengamati bagaimana guru mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta interaksi antara siswa dan teknologi tersebut. Melalui observasi ini, peneliti dapat mencatat dinamika kelas dan memahami bagaimana tablet pintar dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah kerajaan Indonesia. Gabungan ketiga metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan tablet pintar terhadap proses belajar mengajar di MIN 1 Banyumas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Revolusi Industri 5.0 Karakteristik Dan Tantangan Yang Dihadapi

Hasil pembahasan merupakan hasil penelitian yang telah dianalisa. Setiap gambar harus diberikan keterangan di bawah gambar. Keterangan pada tabel diberikan di atas tabel. Keterangan dituliskan dengan huruf kecil kecuali pada karakter pertama pada tiap kalimat. Seluruh gambar harus diberi penomoran secara berurutan. Gambar diletakkan di tengah halaman (*center alignment*), sedangkan tabel diawali di pinggir kiri (*left alignment*) halaman.

Tulisan Tabel, Gambar, dan keterangannya menggunakan huruf *Times New Roman bold 9 pt*. Sumber tabel dan gambar diletakkan di bawah tabel ataupun gambar dengan ukuran *Times New Roman 9pt*. Keterangan pada tabel juga ditulis dengan huruf besar di awal saja demikian juga dengan judul-judul dalam tabel.

Keterangan pada gambar harus terlihat di bawah gambar. Semua keterangan yang menyertainya ditulis dengan huruf besar di awal saja.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan tablet pintar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MIN 1 Banyumas, khususnya dalam materi sejarah kerajaan Indonesia, berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan. Melalui teknologi ini, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan antusiasme serta keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan tablet pintar, karena perangkat ini memudahkan mereka dalam memahami topik sejarah yang sebelumnya dianggap sulit. Kemajuan teknologi di Era Society 5.0 telah mengubah pendidikan Indonesia secara signifikan. Dalam Society 5.0, teknologi dan manusia hidup berdampingan. Manusia adalah pusatnya dan teknologi sebagai dasarnya (Anggreini & Priyojadmiko, 2022). Banyak negara yang berupaya menjadikan masyarakatnya sebagai Manusia 5.0 yang mampu bersaing dalam Revolusi Industri 4.0. Indonesia juga telah merencanakan tindakan

---

untuk mengatasi permasalahan dan kesulitan ini. Strategi ini memadukan upaya peningkatan profil pelajar Pancasila dengan profil pelajar Pancasila. mendarah daging pada siswa Indonesia mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan/atau profesional. Sehingga ketika mereka lulus sekolah dan terjun ke masyarakat, mereka bisa menjadi warga negara 5.0 seutuhnya yang mampu menghadapi kerasnya dunia kerja di era revolusi industri 4.0. (Masitoh & Nursalim, 2023).

Literasi digital siswa meningkat akibat penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Hal ini sangat mungkin terjadi jika pendidik menciptakan proses pembelajaran yang mengharuskan siswa menggunakan dan mempraktikkan langsung perangkat teknologi dalam mendukung kegiatan pembelajaran berbasis media. Pada dasarnya, siswa perlu didorong untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran konten materi IPS jika mereka ingin menjadi lebih melek digital. (Heryani et al., 2022)

### **Peran Guru Kreatif**

Kemampuan suatu negara untuk berhasil mengatasi permasalahan yang ditimbulkan oleh Society 5.0 sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya, khususnya profesor dan dosen. Seorang guru harus mampu menginspirasi anak untuk belajar secara bebas dengan bertindak sebagai mentor, inspirator, fasilitator, dan pembelajar sejati. Semua siswa Indonesia dapat memperoleh manfaat dari pendidikan berkualitas tinggi ketika mereka memiliki kebebasan untuk belajar. Melalui peningkatan infrastruktur dan pengajaran berbasis teknologi, gagasan pembelajaran otonom bertujuan untuk memperluas akses dan layanan di bidang pendidikan. Akibatnya, pembelajaran otonom sangat relevan dengan kebutuhan siswa dan persyaratan pendidikan di abad kedua puluh satu. Karena pendidikan yang diarahkan pada diri sendiri merupakan hal mendasar bagi pembelajaran mandiri (Daga, 2021).

Guru kreatif berperan dalam mengembangkan keterampilan kreativitas siswa, termasuk pemikiran out-of-the-box, kemampuan berinovasi, dan keterampilan desain. Hal ini membantu siswa menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan baru dan menciptakan solusi yang inovatif. DePorter & Hernarcki menyatakan ada lima langkah dalam proses kreatif. Pertama adalah tahap persiapan. Masalah, tujuan, atau tantangan harus ditentukan selama tahap persiapan. Tahap inkubasi adalah yang kedua. Pengolahan informasi dan penataan mentalnya merupakan tahap inkubasi. Iluminasi adalah tahap ketiga. Ide-ide mulai muncul seiring dengan kemajuan tahap iluminasi. Verifikasi adalah langkah keempat. Langkah kelima adalah penerapan, di mana dipastikan apakah solusi tersebut benar-benar menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, bagaimana mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi yang telah ditetapkan pada tahap verifikasi (Ismail, 2019). Menumbuhkan inovasi guru merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi sektor pendidikan, menurut Cece Wijaya (1991:189). Untuk memotivasi siswa belajar, guru harus kreatif dalam pendekatan belajar mengajar (Pentury, 2017). Guru seyogyanya memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, termasuk kemampuan bekerja dalam tim, berbagi ide, dan membangun hubungan interpersonal yang kuat. Keterampilan ini penting dalam menghadapi tantangan kompleks dan dalam mewujudkan inovasi, mengembangkan kemampuan siswa mengelola perubahan, termasuk fleksibilitas, adaptabilitas, dan kemampuan belajar sepanjang hayat dalam lingkungan yang dinamis.

## **Membangun Keterampilan Kreativitas**

Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan tablet pintar tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan literasi digital mereka. Dengan sering menggunakan teknologi dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan perangkat digital untuk mencari informasi dan memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi tablet pintar dalam pembelajaran IPAS di MIN 1 Banyumas telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran, dan kemampuan literasi digital mereka, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap sejarah kerajaan Indonesia.

Kriteria kemandirian belajar mengajar dapat dipenuhi oleh guru yang kreatif dalam menciptakan pedagogi yang beragam. Kriteria tersebut meliputi kemampuan mengolah potensi belajar siswa sehingga menghasilkan siswa yang berkemampuan juga memiliki otonomi dan kebebasan dalam mengembangkan minat, bakat dan potensi dirinya. Dalam pandangan filsuf Yunani, konsep kreativitas mengandung kebebasan untuk berfikir, bertindak dan menghasilkan suatu karya. Menghasilkan peserta didik yang bisa mengenali potensi mereka, menyesuaikan pendidikan dengan minat mereka, termasuk memecahkan masalah secara kreatif dengan caranya sendiri menjadi sasaran pedagogi kreatif. Siswa kreatif bisa dihasilkan oleh guru kreatif yang mampu memanfaatkan imajinasinya dalam mengembangkan pembelajaran (Supriatna, 2020).

Sebagai kompetensi unggulan, tindakan kreatif manusia tidak semata-mata hanya untuk kepentingan manusia dalam memanfaatkan sumber belajar atau potensi sumber daya alam. Kreativitas juga harus diarahkan untuk kepentingan kesinambungan atau kelestarian kehidupan umat manusia dengan lingkungan hidup sebagai daya dukungnya.

Media merupakan alat yang powerful untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Untuk mendapatkan pendidikan yang menyenangkan dalam suasana formal, seseorang harus memahami model, taktik, strategi, dan alat pembelajaran. Seseorang juga harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang berbagai sifat yang dimiliki siswa secara alami. Oleh karena itu, pengajar memainkan peran penting dalam memperkenalkan siswa pada keragaman budaya Indonesia yang kaya sejak usia muda. Menawarkan sumber daya pendidikan yang menarik untuk membangkitkan minat siswa selama kelas adalah salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk memperkenalkan dan memotivasi siswa untuk melestarikan keragaman budaya. Seperti yang diungkapkan Susanto (2014:312) yang menegaskan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan sosialnya, menjadikannya alat yang sangat diperlukan dalam pengajaran IPS (Hamzah & Baalwi, 2022). Dengan demikian, para pendidik juga harus menyadari adanya perbedaan karakter di antara mereka tidak dapat dihindari.

Peran guru kreatif dalam menghadapi revolusi industri 5.0 salah satunya melalui media pembelajaran smart tablets yang dibuat dengan aplikasi Canva pada materi tentang Kerajaan- kerajaan di Indonesia Pelajaran IPS kelas IV. Media pembelajaran smart tablets adalah media belajar berbentuk menyerupai smart tablets digital yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Disinilah sangat diperlukannya media

pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar. Selain peningkatan prestasi belajar hal lain yang lebih penting adalah siswa mampu memahami materi pembelajaran dan menerapkannya pada kehidupannya sehari-hari. Smart tablets tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia bisa menjadi alat bantu yang bermanfaat untuk pembelajaran. Smart tablets ini berisi informasi ringkas dan menarik tentang suatu materi pelajaran, dalam hal ini materi tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia.

Strategi pembelajaran menggunakan Canva pada materi “Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia”

Media pendidikan merupakan sarana penyampaian pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan informasi (Dewi et al., 2023) Secara umum media pendidikan merupakan instrumen yang menunjang proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan minat siswa dan menunjang proses belajar dengan merangsang pikiran, emosi, dan bakatnya.

Komponen penting dari lanskap pendidikan adalah peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan pesan dari pengirim kepada penerima guna menggugah minat belajar siswa dan mendorong pikiran, perasaan, dan perhatiannya dianggap sebagai media pembelajaran. Selain itu, media dapat meningkatkan kesenangan dan kegairahan belajar. Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan. Menurut uraian yang diberikan di atas, media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang membantu peserta didik dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan bakat atau keterampilannya (Tafonao, 2018). Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi sebagai landasan untuk menanamkan ide-ide pada siswa dan memberi mereka pemahaman mendasar tentang tema-tema IPS yang kemudian dikontekstualisasikan dalam situasi dunia nyata. Siswa belajar tentang alam, memperoleh keterampilan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tidak memihak melalui pendidikan sains (Saputra et al., 2023).

Untuk menghasilkan materi pengajaran yang mematuhi standar kontemporer, menggunakan program desain grafis yang mudah digunakan seperti Canva adalah solusi yang sangat efisien. Selain menawarkan fleksibilitas kepada desainer materi pendidikan, Canva menawarkan sejumlah fitur yang memfasilitasi integrasi komponen visual yang menarik dan instruktif bagi guru. Popularitas Canva sebagai alat pendidikan menunjukkan betapa teknologi yang lebih mudah dinavigasi dapat membantu siswa mengingat informasi yang diajarkan. Kita dapat membangun sistem yang fleksibel, inklusif, dan sangat kompetitif dengan meningkatkan hubungan antara teknologi dan pendidikan. Hal ini benar-benar akan membantu membentuk masa depan yang lebih baik (Rahmawati et al., 2024) Hasil penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran Canva di kelas IV Utsman Bin Affan MIN 1 Banyumas. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru, observasi langsung di kelas, serta tinjauan pustaka, ditemukan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Canva digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran yang memerlukan elemen visual, seperti matematika dan bahasa Indonesia, untuk membuat presentasi, infografis, dan poster edukatif. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan visual, terutama dalam mengatasi konsep-konsep yang

---

Peran Guru Kreatif: Implementasi Smart Tablets....

(Permana & Ningsih, 2025)

sulit.

### Langkah-langkah implementasi

Langkah awal perencanaan adalah analisis terhadap media, hal ini dilakukan untuk menilai tingkat pemanfaatan media untuk diintegrasikan ke dalam praktik pendidikan. Hal ini memerlukan pemeriksaan literatur yang relevan untuk mengidentifikasi komponen-komponen penting yang diperlukan dalam media. Selanjutnya analisis kurikulum melibatkan evaluasi kurikulum saat ini untuk memastikan keselarasan dengan perkembangan media pendidikan. Kajian ini mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tolok ukur atau indikator yang harus dipenuhi. Terakhir analisis materi dilakukan untuk memastikan konten pendidikan yang akan dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan untuk tujuan pembelajaran.

Proses pengembangan media smart tablets diawali dengan mencari referensi materi, membuat rancangan konsep, mempersiapkan alat dan bahan termasuk materi yang sudah di cetak, selanjutnya membuat isi mini book sesuai dengan rencana konsep atau storyboard yang sudah dibuat (hasil cetakan dirangkai sedemikian rupa secara manual hingga membentuk sebuah smart tablets), kemudian membuat cover smart tablets dan menggabungkan atau menyatukan isi materi smart tablets dengan cover.

Langkah pelaksanaan yaitu siswa diberikan materi terlebih dahulu. Siswa disuruh mengingat atau menghafalkan. Kemudian buku ditutup dan membuka aplikasi canva melalui computer untuk menentukan Bersama guru template yang akan digunakan dalam membuat smart tablets yaitu membuka aplikasi canva bersama siswa untuk menentukan model atau template yang diinginkan, setelah itu guru memilih worksheet, memilih gambar tablet, menambahkan shape, menyusun seperti tab dan menyisipkan teks. Kemudian mengunduh dan mencetak/ print.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Sebelumnya Guru telah menyiapkan soal dan jawaban yang akan dibagikan dan dikerjakan siswa. Kemudian siswa dibagikan lembar soal yang sudah guru buat dan lembar jawaban (page yang tidak urut). Setelah itu siswa mulai menggunting jawaban sesuai pola.





**Gambar 2.** Proses Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva*

Kemudian siswa menjodohkan setiap jawaban yang telah digunting pada lembar soal. Jika sudah yakin, siswa diarahkan untuk menempel jawaban tersebut dengan lem, bagian yang coklat yg dilem dan jangan sampai menutupi pertanyaan. Langkah selanjutnya yang merupakan Langkah terakhir guru mengintruksikan jika tugas sudah selesai untuk dikoreks dengan cara siswa diarahkan untuk berpasangan dengan teman untuk mengajukan pertanyaan dan koreksi jawaban dengan *smart tablet* atau tablet pintar tersebut. Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *smart tablets* dalam pembelajaran IPS di kelas IV MIN 1 Banyumas mempermudah tugas guru dan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam penilaian pembelajaran IPS dengan baik hingga selesai. Media ini juga memudahkan dalam penyusunan penilaian, sehingga bagi guru, penggunaan smart tablets membantu proses pembelajaran terutama dalam mengevaluasi hasil belajar IPS dengan lebih efisien. Selain itu, bagi siswa, penggunaan media ini meningkatkan minat mereka dalam mengevaluasi hasil belajar mereka sendiri.

Pada tingkat sekolah dasar, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengkonkretkan konsep-konsep yang cenderung abstrak, mengingat karakteristik peserta didik pada tingkat tersebut cenderung memiliki kemampuan kognitif yang operasional konkret. Hal ini membuat mereka sulit dalam memproses informasi yang bersifat abstrak secara langsung. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara lebih interaktif dan aktif di kelas, tetapi juga memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Media tersebut dapat membantu siswa dalam mengamati materi, merangsang pemikiran mereka sendiri, dan mendorong terbentuknya konsep-konsep yang didasarkan pada pemahaman pribadi, sehingga memperkuat efektivitas kegiatan pembelajaran (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penggunaan tablet pintar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MIN 1 Banyumas, khususnya dalam materi sejarah kerajaan Indonesia, memberikan kontribusi yang signifikan

terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini membantu meningkatkan antusiasme siswa dan keterlibatan mereka dalam materi yang diajarkan, menjadikan pembelajaran lebih hidup dan mudah diikuti. Sebelumnya, materi sejarah kerajaan Indonesia yang sering dianggap sulit, dapat lebih dipahami oleh siswa berkat kemudahan akses informasi yang diberikan oleh tablet pintar. Dengan demikian, siswa merasa lebih termotivasi dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap topik tersebut.

Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini juga mengungkapkan dampak positif tablet pintar terhadap literasi digital siswa. Penggunaan perangkat ini secara rutin dalam kelas membantu siswa mengembangkan keterampilan digital mereka, yang sangat penting di era teknologi saat ini. Dengan tablet pintar, siswa dapat lebih mudah mengakses berbagai sumber daya digital, mencari informasi, dan mempelajari materi secara lebih mendalam. Keterampilan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka dalam pelajaran, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin terhubung secara digital. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi tablet pintar dalam pembelajaran IPAS di MIN 1 Banyumas telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kualitas pembelajaran, dan literasi digital mereka, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap sejarah kerajaan Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membawa perubahan positif yang mendalam dalam cara siswa belajar dan memahami materi pelajaran..

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk mengoptimalkan penggunaan tablet pintar dalam pembelajaran di MIN 1 Banyumas dan sekolah lain. Pertama, penting untuk meningkatkan pelatihan guru agar mereka lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Selain itu, penyediaan konten pembelajaran yang lebih bervariasi dan mendukung materi yang diajarkan, seperti aplikasi untuk sejarah kerajaan Indonesia, dapat memperkaya pengalaman siswa. Selanjutnya, peningkatan infrastruktur teknologi, termasuk pengadaan perangkat yang memadai dan perawatan rutin, akan memastikan akses yang setara bagi seluruh siswa. Evaluasi dan pemantauan rutin juga diperlukan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Terakhir, penguatan literasi digital siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, perlu dilakukan melalui tugas berbasis teknologi. Dengan langkah-langkah ini, penggunaan tablet pintar diharapkan dapat lebih maksimal, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Alamsyah, Burhamzah, M., Fatimah, S., & Asri, W. K. (2022). Peran Guru Dalam Menghadapi Era Society 5.0: Apakah Sebatas Tantangan Atau Perubahan?. *Maruki Journal*, 1(1), 50–59.

- Angganata, I. P., Hudiah, A., & Sulfiati, S. (2023). Best Practice Penggunaan Project Based Learning Dalam Mengatasi Permasalahan Belajar Siswa. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 327–332.
- Anggreini, D., & Priyojadmiko, E. (2022). Peran Guru Dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Pada Era Omicron Dan Era Society 5.0.
- Aristiawan., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2023). Profil Pelajar Pancasila Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0 Dan Human Society 5.0 Dalam Kajian Filsafat Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1) 84-92.
- Arti, M. (2020). Tantangan Sekolah Dan Peran Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bahasa Yang Efektif Di Era 4.0 Menuju Masyarakat 5.0.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.
- Dewi, D. L. I., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Scrabble Materi Wawancara Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5312–5323. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8737>
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI ASASUL MUTTAQIN. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1) 26-31.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sd kelas tinggi. *Jurnal pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Ismail, I. (2019). GURU KREATIF; Suatu Tinjauan Teoritis. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 11(2), 15–30. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v11i2.425>
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran Ips Kelas 4 Sd 23 Rambatan. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29–42.
- Laksana, R. B., Anugrah, A. S., & Hetilaniar, H. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 5 Pedamaran. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 13(2), 517.

- Najahah, I., & Oemar, E. A. B. (2016). Perancangan Buku Pop-Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah Dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(3) 494-501.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. Faktor: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3) 265-272.
- Rahmawati, L. ., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D. ., Widyatiningtyas, R. ., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129–136.
- Saefullah, A., Fadli, A., Nuryahati, Agustina, I., & Abas, F. (2023). Implementasi Prinsip Pareto Dan Penentuan Biaya Usaha Seblak Naha Rindu. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 20(1),
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Supriatna, N. (2020) *Pedagogi Kreatif Menumbuhkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Ips*, Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio*, 16(2),173–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>
- Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

---

▪ *How to cite this paper :*

- Permana, W.B. & Ningsih, T. (2025). Peran Guru Kreatif: Implementasi *Smart Tablets* Untuk Materi IPAS Tentang Sejarah Kerajaan Di Indonesia. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 157–168.