

# Teacher Creativity in Teaching Arabic Using a Direct Method Approach Based on Digital Learning Media

## Kreativitas Guru Dalam Mengajar Bahasa Arab Dengan Menggunakan Pendekatan Metode Langsung Berbasis Media Pembelajaran Digital

Herman<sup>1)</sup>, Nurdyansyah<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup> Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [nurdyansyah@umsida.ac.id](mailto:nurdyansyah@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Teacher creativity in teaching is an important thing that cannot be separated from learning activities in every educational institution. Creative teachers are willing to take risks in trying new challenges in learning. Learning and understanding Arabic is a complex and continuous series of learning in education. With teacher creativity in teaching using a direct method approach based on digital learning media, it will make it easier for students to understand Arabic lessons. The aim of this research is how creative teachers are in teaching Arabic using a direct method approach based on digital learning media at the elementary school level. The method in this research is descriptive qualitative. The data analysis technique in this research uses interactive analysis techniques with four stages, namely; data collection, data reduction, data presentation, conclusion, and data verification. The results of this research show that teacher creativity is: 1) the teacher can master the learning material, 2) can make learning plans, 3) can determine learning methods and media, 4) can combine game-based digital media and quizzes, 5) can design appropriate learning interesting, 6) able to make learning lively and interactive, 7) can utilize the school environment as a place for learning outside the classroom so that students do not get bored while studying. The direct method is the right and effective approach and is the right and relevant solution to make the direct method a methodical approach to learning Arabic at school. Teachers can design and present interesting and informative presentations of learning material using digital media and platforms, namely; Power Point (PPT), Canva, Wordwall, Quizizz, and YouTube. In this way, teachers can have creative and collaborative skills in teaching Arabic at school.*

**Keywords** – Teacher creativity, Arabic language learning, direct methods, digital learning media

**Abstrak.** *Kreativitas guru dalam mengajar merupakan hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di setiap lembaga pendidikan. Guru yang kreatif bersedia mengambil risiko dalam mencoba tantangan baru dalam pembelajaran. Mempelajari Bahasa Arab merupakan serangkaian pembelajaran yang kompleks, dan kontinu di dalam pendidikan. Dengan kreativitas guru mengajar menggunakan pendekatan metode langsung (direct method) yang berbasis media pembelajaran digital akan membuat siswa mudah memahami pelajaran Bahasa Arab. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan metode langsung berbasis media pembelajaran digital pada tingkat sekolah dasar. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif dengan empat tahapan yaitu; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru adalah: 1) guru mampu menguasai materi pembelajaran, 2) mampu membuat perencanaan pembelajaran, 3) mampu menentukan metode dan media pembelajaran, 4) mampu mengkombinasikan media digital berbasis game dan quiz, 5) mampu mendesain pembelajaran yang menarik, 6) mampu membuat pembelajaran menjadi hidup dan interaktif, 7) mampu memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai tempat pembelajaran di luar kelas agar siswa tidak bosan dalam belajar. Metode langsung (direct method) menjadi pendekatan yang tepat dan efektif serta menjadi solusi yang tepat dan relevan untuk menjadikan metode langsung sebagai pendekatan metode dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Guru mampu mendesain dan menyajikan presentasi materi pembelajaran yang menarik dan informatif dengan menggunakan media dan platform digital yaitu; Power Point (PPT), Canva, Wordwall, Quizizz, dan YouTube. Dengan demikian guru dapat menjadi kreatif dan terampil kolaboratif dalam mengajar Bahasa Arab di sekolah.*

**Kata Kunci** – Kreativitas guru, pembelajaran bahasa Arab, metode langsung, media pembelajaran digital

## I. PENDAHULUAN

Kreativitas guru dalam mengajar merupakan peran penting bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik. Kreativitas guru merupakan kemampuan dalam menemukan pemikiran tentang gagasan dan ide dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan ilmu pendidikan. Guru yang kreatif akan terus mengembangkan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas, menyempurnakan materi, menggunakan metode, menggunakan media dan mengelola kelas dengan baik [1], [2]. Sebagai definisi pengajaran yang kreatif dalam satuan pendidikan sekolah, dapat dikatakan bahwa guru yang kreatif akan menjadikan pembelajaran terstruktur dalam menggabungkan pengetahuan yang ada dengan strategi serta proses baru untuk meningkatkan dan memperoleh hasil belajar yang maksimal dan bermanfaat [3]. Arifani dan Suryanti, (2019) menegaskan bahwa kreativitas dan keterlibatan guru berpengaruh signifikan dalam pengajaran terhadap siswa [4].

Guru yang kreatif dalam mengajar akan membuat siswa senang dan bersemangat dalam belajar. Guru yang kreatif bersedia mengambil risiko dalam mencoba tantangan baru dalam pembelajaran [3], [5] Sejatinya pembelajaran yang kreatif adalah penting bagi guru untuk perkembangan siswa secara umum dalam pembelajaran. Pentingnya memahami persepsi pendidik di masa depan adalah sebuah kreativitas, khususnya kreativitas guru dalam mengajar. Guru yang pilihan pedagogisnya didasarkan pada pemahaman, maka kreativitas merupakan aspek terpenting dalam perkembangan siswa secara umum. Hal ini lebih baik menerapkan praktik yang mendorong kreativitas guru dalam pembelajaran, sehingga dapat menunjukkan profesionalisme guru dalam pembelajaran yang aktif dan kreatif [6]. Guru memberikan kontribusi yang besar terhadap pendidikan apabila mereka menjalankan perannya dengan baik dan profesional [7].

Manajemen dalam dunia pendidikan adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan [8]. Guru dalam mengajar harus membuat sebuah perencanaan dan manajemen pembelajaran dengan baik dan benar, sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan harapan yang maksimal. Manajemen adalah proses yang dilakukan melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawalan dan evaluasi untuk menentukan capaian target pada sasaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia (SDM) yang ada di sekolah [9], [10], [11]. Manajemen pendidikan adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya dan aktivitas di lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan. [12], [13].

Salah satu indikator kreativitas guru saat ini adalah memiliki kemampuan literasi digital. Guru harus cakap dalam memanfaatkan media digital untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas [14]. Selain itu, kreativitas guru dalam mengajar adalah mampu membuat dan mempersiapkan bahan ajar atau materi pembelajaran, mengatur pengelolaan ketertiban kelas, menggunakan metode pembelajaran kreatif dan varetif, memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar [15]. Menurut Arifani et al., (2019) indikator kreativitas guru ada enam, yaitu; mampu berpikir lancar, keluwesan berpikir, mampu berfikir original, mampu merinci atau mengelaborasi, mampu meningkatkan pemahaman, dan mampu memberikan motivasi saat pembelajaran. Menurut Hellriegel & Sclocum, (2011) kreativitas adalah metode dalam memvisualisasikan, menghasilkan dan menemukan gagasan baru yang mempunyai manfaat bagi orang lain. Indikator dari kreativitas adalah munculnya ide baru, konsep baru, menemukan dan menghasilkan sesuatu yang baru [1].

Peran guru adalah sangat penting untuk memberikan motivasi dalam pembelajaran di kelas kepada siswa. Peran guru sebagai fasilitator adalah salah satu peran penting dalam proses belajar mengajar. Peran guru sebagai fasilitator bertujuan agar kelas menjadi lebih aktif dalam pembelajaran berpusat pada siswa akan menjadikan siswa belajar mandiri dan aktif di kelas [7]. Motivasi diartikan sebagai keinginan atau minat yang kuat untuk menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah, dan dapat meningkatkan praktik pengajaran untuk menghasilkan kreativitas dalam pembelajaran [17]. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas guru, diantaranya adalah pengetahuan, pengalaman, motivasi, dan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan pengalaman belajar sangat penting dalam mengembangkan kreativitas guru. Ketika mereka mempunyai dasar pengetahuan tertentu, mereka dapat menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas terjadi ketika seseorang telah menyerap cukup banyak pengetahuan, sehingga memungkinkan mereka berpikir dan menghasilkan wawasan baru dalam pembelajaran [17], [18]. Motivasi adalah bagian yang sangat penting dalam membangun kreativitas guru karena mencakup bagian dari motivator yang dapat memotivasi para siswa di sekolah yang kreatif dan mendidik.

Pembelajaran Bahasa Arab termasuk pelajaran Bahasa Asing yang tidak mudah dipahami oleh siswa. Mempelajari dan memahami Bahasa Arab merupakan serangkaian pembelajaran yang kompleks, dan kontinu di dalam pendidikan, apalagi posisi Bahasa Arab adalah termasuk Bahasa Asing setelah bahasa Ibu (Bahasa Daerah) dan Bahasa Indonesia (Bahasa Nasional) di Indonesia [19], [20]. Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode langsung adalah pembelajaran dimana Bahasa Asing yang dipelajari tidak menggunakan bahasa Ibu sebagai pengantar, tetapi pengajaran tersebut dipelajari secara langsung oleh siswa untuk dapat memahami makna secara langsung dan intensif pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas [21].

Faktor yang menyebabkan siswa tidak dapat memahami pembelajaran di kelas adalah metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat memahami mata pelajaran secara utuh. Permasalahan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah siswa belum dapat mengetahui atau memahami makna dari setiap kata ataupun kalimat dalam Bahasa Arab terkait makna dan terjemahannya secara langsung. Dengan pendekatan metode langsung dalam pembelajaran ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa di dalam kelas. Metode pengajaran langsung digunakan sebagai respon terhadap siswa dalam pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami makna dari kosakata dan kalimat tersebut [22]. Dalam pembelajaran Bahasa Arab misalnya, metode pengajaran mengacu pada prinsip-prinsip umum pengorganisasian dan strategi manajemen. Salah satunya adalah metode langsung dalam pengajaran suatu Bahasa yaitu dilakukan secara langsung untuk membangun asosiasi yang baik dan audiovisual antara ekspresi dan eksperimen, kata, frasa, idiom dan maknanya. Dengan pendekatan metode langsung dalam pembelajaran dapat menjadi interaktif antara guru dan siswa, sehingga dapat memberikan manfaat terhadap pembelajaran Bahasa Arab yang menyenangkan dan menarik melalui aktivitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas [22], [23].

Media pembelajaran digital merupakan alat sebagai media pendukung dalam pembelajaran yang edukatif, menarik, dan interaktif dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Guru pada umumnya memiliki sikap positif terhadap digitalisasi yang berkontribusi dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran digital mereka [24], [27]. Dengan demikian bahwa teknologi pendidikan dan media digital merupakan peran penting dalam pendidikan sains di seluruh dunia. Ini tidak dapat diabaikan bahwa teknologi pendidikan memiliki potensi untuk memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran siswa di sekolah [28], [30]. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk sarana menyampaikan berita kepada siswa yang dapat dinilai sangat kreatif, dan interaktif digemari siswa [31], [32]. Pembelajaran yang menarik menggunakan media interaktif melalui kreativitas guru dalam mengajar di lembaga pendidikan dapat memberikan ketertarikan dan pemahaman kepada siswa saat belajar [33]. Dengan menggunakan media pembelajaran digital yang menarik, dan interaktif akan membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat menunjang pemahaman siswa dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran saat ini banyak sekali yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru. Diantaranya adalah media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengukur pemahaman siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan [26], [31], [33]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat dicerna langsung oleh siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar [34]. Media pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan guru dalam mengkomunikasikan kepada siswa saat pembelajaran [35].

Dengan kreativitas guru mengajar menggunakan pendekatan metode langsung (*direct method*) yang berbasis media pembelajaran digital akan membuat siswa mudah memahami pelajaran Bahasa Arab. Media pembelajaran digital berbasis teknologi merupakan bagian dari pembelajaran yang diberikan kepada siswa agar dapat mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Pemanfaatan media digital saat ini semakin berkembang dan maju. Maka guru harus dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran kepada siswa [36], [37]. Dalam proses pembelajaran, selain guru ada juga unsur penting, diantaranya adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan. Agar proses belajar mengajar terlaksana dengan maksimal [38], [40]. Penerapan metode langsung dalam pembelajaran Bahasa Arab sudah sangat relevan. Karena dapat mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Arab, sehingga siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan pemahamannya dalam menguasai Bahasa tersebut dalam pembelajaran di sekolah [23].

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan baik, sehingga siswa dapat bersemangat dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas [41]. Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk melahirkan sesuatu ide dan gagasan baru berupa karya nyata [42]. Istilah kreativitas dapat diartikan sebagai penerapan gagasan baru untuk mencapai pengajaran yang efektif di dalam kelas [43], [44]. Kreativitas guru merupakan daya kreatif untuk dapat membentuk milieu pembelajaran yang menyenangkan, sehingga tercipta milieu pembelajaran yang kondusif [45]. Kreativitas guru sangat penting, karena dapat mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak membosankan dalam belajar di dalam kelas. Dengan adanya guru yang kreatif, akan tercipta milieu belajar siswa untuk berkreasi.

Penelitian tentang kreativitas guru sudah banyak dilakukan diantaranya adalah oleh Nurmiati et al., (2021) bahwa siswa mempunyai minat belajar Bahasa Arab melalui proses pembelajaran dengan metode dan media yang digunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru terhadap materi yang diajarkan dan siswa

sangat antusias. Dalam penelitian Rahim, (2022) bahwa kreativitas guru yang mengawal inisiatif pendidikan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, mengelola pengaturan kelas, penggunaan berbagai metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan evaluasi guru dengan menggunakan tes lisan dan tes tertulis. Dalam penelitian Ardiyan et al., (2022) bahwa guru dengan adversity quotient Climbers memiliki kreativitas lebih tinggi. Guru penggerak berprestasi memiliki Kreativitas lebih tinggi. Guru dengan Adversity Climbers tidak memiliki kreativitas yang lebih tinggi. Dalam penelitian Rahma et al., (2023) terdapat permasalahan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, karena kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi. Masalah tersebut juga dialami guru muda maupun guru yang sudah lanjut usia. Dalam penelitian Sitepu, (2021) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Namun pada kenyataannya, masih ada guru yang tidak kreatif dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dalam belajar di kelas. Guru yang tidak kreatif dalam penggunaan media pembelajaran digital akan membuat siswa sulit dalam memahami pelajaran. Guru yang mengajarnya monoton tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif, membuat siswa bosan dalam belajar di dalam kelas. Siswa yang jenuh dalam belajar, maka akan sulit memahami pelajaran yang disampaikan guru di dalam kelas. Pelajaran bahasa Arab merupakan bahasa Asing yang diterapkan sebagai mata pelajaran pada tingkat sekolah dasar. Karena termasuk Bahasa Asing, maka pembelajaran harus menarik dan interaktif, sehingga siswa senang mengikuti pembelajaran dan mudah memahami pelajaran. Oleh sebab itu, solusi yang dapat dilakukan adalah menjadikan media digital sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan Aeni et al., (2022) bahwa Media pembelajaran interaktif dapat membantu seorang guru untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah dan mampu memotivasi untuk meningkatkan belajar siswa, sehingga siswa senang belajar dan mudah memahami pembelajaran di kelas.

Penelitian ini penting dilakukan, karena kreativitas guru dalam mengajar merupakan kunci utama dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan kepada siswa, sehingga siswa mudah memahami pelajaran di kelas. Pembelajaran dengan pendekatan metode langsung dan media pembelajaran digital akan lebih menyenangkan siswa belajar dan mudah memahami pembelajaran di kelas. Hal ini adalah untuk memahami kesenjangan pada realita kreativitas guru dalam mengajar pada satuan lembaga pendidikan sekolah dasar terhadap kreativitas guru. Kontribusi teoritisnya adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran baru dalam kreativitas guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah bagaimana kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan metode langsung berbasis media pembelajaran digital pada tingkat sekolah dasar.

## II. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengkaji dan menganalisis kejadian, fenomena, dan keadaan secara sosial. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggambarkan suatu perbuatan, tingkah laku maupun sifat yang diamati, dikenal dengan berbagai data deskriptif [49], [50]. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 4 Zamzam Sukodono Sidoarjo yang merupakan informan utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini ada dua jenis sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari lapangan dan narasumber yang terlibat dalam penelitian ini. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber data dokumen, buku laporan, jurnal ilmiah, dan lainnya [19].

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah teknik memperoleh data empiris dan informasi yang diperlukan. Dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian ini yaitu; guru pengajar Bahasa Arab. Wawancara adalah teknik memperoleh data primer tentang objek penelitian dengan melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan yaitu guru pengajar pelajaran Bahasa Arab dan siswa kelas I-VI. Adapun jumlah guru yang diambil sebagai sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 guru pengajar Bahasa Arab, 1 Waka Kurikulum dan 16 Siswa kelas I - VI. Dokumentasi adalah teknik memperoleh data sekunder berupa foto, gambar, buku arsip, buku laporan, jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian [51]. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif dengan empat tahapan yaitu; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data [52], [53].

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab adalah guru dapat membuat rencana pembelajaran guna menyiapkan materi yang diajarkan. Dari perencanaan tersebut guru dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pertemuan yang sudah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Supaya pembelajaran menjadi hidup dan kreatif maka guru mengkombinasikan beberapa media pembelajaran digital yang dapat dikemas secara interaktif yaitu pembelajaran berbasis game atau quiz agar siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran tersebut dan lebih tertantang untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas, dan guru juga dapat memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai tempat untuk pembelajaran di luar kelas agar siswa tidak bosan dalam belajar. Hal ini dikarenakan kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab menjadi hal utama dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pemahaman dan penguasaan guru terhadap materi pembelajaran Bahasa Arab sudah cukup baik dan dapat dipahami oleh siswa. Tetapi tidak semua guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Karena sebagian guru belum mampu menguasai dan mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri dan ada sebagian guru masih terkendala oleh waktu untuk dapat memaksimalkan media digital sebagai media pembelajaran langsung di dalam kelas.

Hal ini didukung dari pernyataan Rahim, (2022) bahwa kreativitas dalam pembelajaran merupakan upaya seorang guru untuk mengasah ide dan gagasannya dalam melakukan aktivitasnya. Kreativitas guru dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, dan aktif [54]. Sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang diinginkan. Kreativitas guru dapat menunjukkan keterampilan dan kemampuannya dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang variatif dan interaktif. Karena guru lebih dari sekadar pengajar tetapi terlibat dalam interaksi pembelajaran antara guru dan siswa di dalam kelas. Kreativitas guru dalam mengajar merupakan hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di setiap lembaga pendidikan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan harapan yang efektif dan menyenangkan [55], [56].

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dengan guru pengajar Bahasa Arab menunjukkan bahwa guru sebelum memulai pembelajaran guru menertibkan dan mengkondisikan siswa. Kemudian guru menyapa siswa dengan menggunakan Bahasa Arab dan juga *ice breaking* untuk menstimulus agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru memulai dengan mengucapkan salam dan basmalah. Ini adalah masuk pada pembelajaran Bahasa Arab serta memberikan kosakata baru (*Mufradat*). Kemudian guru melafalkan kosa kata tersebut, dan siswa menirukan hingga tiga kali. Guru menanyakan kepada siswa makna dari kosakata tersebut, jika siswa menahu maknanya, maka guru memberikan apresiasi dengan ucapan oke kamu pintar, jika siswa tidak ada yang menahu maka guru menggunakan media yang berhubungan dengan makna kosa kata tersebut. Kemudian menampilkan di layar LCD dalam bentuk gambar, maka siswa langsung dapat memahami makna dari kosa tersebut. Berikutnya guru menjelaskan secara singkat dan jelas tentang materi yang diajarkan. Kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku paket dan membacanya bersama-sama. Kemudian guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya. Dalam hal ini adalah siswa dapat bertanya kepada guru, jika siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru kemudian menjawab dan menjelaskan kembali kepada siswa yang bersangkutan. Kemudian guru memberikan refleksi pembelajaran dengan lisan yang berbentuk pertanyaan kepada siswa. Guru menunjuk satu sampai tiga siswa untuk menjawab soal refleksi guna memastikan bahwa pelajaran yang disampaikan sudah dapat dipahami oleh siswa. Guru kemudian memotivasi agar siswa tetap semangat dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah dan menutup dengan hamdalah dan salam. Berdasarkan hasil wawancara penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab adalah guru membuat rencana pembelajaran guna menyiapkan materi yang diajarkan. Kemudian dari perencanaan tersebut guru dapat menentukan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pertemuan yang sudah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Supaya pembelajaran menjadi hidup dan kreatif maka guru dapat mengkombinasikan beberapa media pembelajaran yang dapat dikemas secara interaktif yaitu pembelajaran berbasis game atau quiz agar siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran tersebut dan lebih tertantang untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab adalah guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, guru dapat menghidupkan pembelajaran di dalam kelas, guru dapat menstimulus siswa agar aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, guru dapat menggerakkan siswa untuk berpikir kritis, guru dapat menggunakan pendekatan dalam pembelajaran secara variatif. Tetapi Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran digital yang sudah ada serta pengembangan terhadap model atau strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini dikarenakan adanya kendala dan kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, sehingga memerlukan pelatihan khusus untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang sudah ada di platform media digital saat ini. Dari hasil temuan dokumentasi adalah bahwa guru sudah dibekali dengan pelatihan cara penggunaan media pembelajaran digital di awal tahun ajaran baru oleh bagian kurikulum untuk dapat membuat dan

menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa di sekolah. Namun belum diberikan pelatihan khusus untuk guru Bahasa Arab dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri di sekolah.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa guru pengajar Bahasa Arab mampu mengajar dengan baik, mampu menguasai materi pembelajaran Bahasa Arab dengan baik, mampu membuat perencanaan pembelajaran dengan baik, mampu menggunakan media pembelajaran digital, mampu membuat pembelajaran menjadi hidup dan interaktif, mampu menstimulus siswa supaya aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini adalah guru menjadi peran penting dalam membangun kreativitas dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Febriyanti et al., (2021) kreativitas guru dapat menunjukkan bahwa fleksibilitas dan kelancaran guru dalam menggunakan media pembelajaran digital di dalam pembelajaran yang sangat baik dan dapat dilihat dari media digital yang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung di sekolah.

Manajemen pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan dan proses yang dirancang untuk mengelola perencanaan dan pengorganisasian sebagai aspek pembelajaran di suatu institusi pendidikan. Tujuan utama manajemen pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal. Ada beberapa aspek penting dalam manajemen pembelajaran adalah perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian aktivitas pembelajaran dan evaluasi [8], [9], [11]. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran Bahasa Arab adalah guru dapat membuat rencana pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode pembelajaran, menyiapkan materi pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, refleksi dan evaluasi pembelajaran dengan baik. Sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang matang dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu memahami materi pembelajaran Bahasa Arab di kelas secara maksimal.

*Direct method* sering disebut sebagai metode langsung adalah cara menyajikan materi pelajaran Bahasa Asing di mana guru langsung menggunakan Bahasa Asing tersebut sebagai Bahasa pengantar, tanpa menggunakan Bahasa siswa sedikitpun dalam mengajar. Jika ada kosa kata atau kalimat yang sulit dipahami oleh siswa, maka guru dapat mengartikan dengan menggunakan media bergambar, mendemonstrasikan, dan menunjukkan media alat yang ada di dalam kelas [57]. Selain itu, metode langsung (*direct method*) dapat diartikan sebagai penerapan pembelajaran Bahasa Asing dalam pembelajaran [23]. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa guru pengajar Bahasa Arab menggunakan metode langsung (*direct method*) sebagai metode pembelajaran Bahasa Arab untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut. Sehingga guru dapat mengajarkan dengan baik dan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan antusias ber penuh semangat. Hal ini adalah karena guru dapat melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan metode langsung (*direct method*) dalam pembelajaran menjadi sangat efektif artinya bahwa siswa dapat memahami makna kosa kata (*mufradat*) ataupun kalimat secara langsung. Sehingga menjadi solusi yang tepat dan relevan untuk menjadikan metode langsung (*direct method*) sebagai pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas. Dengan pendekatan metode langsung (*direct method*) yang digunakan oleh guru dapat memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran Bahasa Arab kepada siswa di sekolah. Oleh sebab itu pendekatan metode langsung adalah sangat relevan untuk pembelajaran Bahasa Arab karena termasuk bagian dari Bahasa Asing, sehingga guru pengajar Bahasa Arab dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian pendekatan metode langsung (*direct method*) sudah digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas, yaitu guru menggunakan Bahasa Arab dan diselingi dengan Bahasa Indonesia untuk dapat dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan baik antara guru dan siswa (Syamsiani, 2022). Media pembelajaran digital saat ini mencakup berbagai jenis teknologi dan platform yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran digital ini terus berkembang seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan, menciptakan berbagai peluang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Saat ini adalah serba berbasis digital, karena termasuk era digital yang setiap guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran digital, maka pembelajaran dapat membuat siswa senang dalam belajar [15], [30], [46], [47].

Berdasarkan hasil observasi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital adalah sangat variatif dan kreatif diantaranya adalah *Power Point (PPT)*, *Canva*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *YouTube*. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan kepada siswa saat pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan senang mengikuti pembelajaran. Guru mampu mendesain materi pembelajaran Bahasa Arab yang kreatif dan informatif dari media digital yang digunakan. Oleh sebab itu, media tersebut sangat penting digunakan karena guru dapat mendesain pembelajaran yang interaktif agar pembelajaran hidup dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara bahwa ada tiga guru yang terkendala dalam menggunakan media

pembelajaran digital. Hal tersebut dikarenakan waktu pembelajaran yang singkat di dalam kelas, sehingga penggunaan media digital belum dapat maksimal. Meskipun sarana dan fasilitas media digital sudah disiapkan sekolah di ruang kelas masing-masing. Tetapi guru membutuhkan waktu dalam mengkondisikan siswa untuk siap belajar, sehingga guru belum siap untuk menggunakan media pembelajaran digital saat pembelajaran berlangsung. Adapun media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran Bahasa Arab di dalam kelas adalah sebagai berikut;

*PowerPoint* (PPT) adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Ini adalah salah satu alat atau media yang ada di dalam *Microsoft Office* yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran presentasi visual. *PowerPoint* dapat digunakan untuk membuat slide yang berisi teks, gambar, grafik, diagram, dan elemen multimedia lainnya dalam presentasi pembelajaran di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media *PowerPoint*, guru dapat membuat presentasi pembelajaran yang menarik dan informatif. Setiap slide dapat berisi teks, gambar, grafik, atau elemen lainnya, sehingga guru dapat mengatur tata letak, desain, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik presentasi dalam pembelajar [58], [61]. Hasil observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan bahwa Media *PowerPoint* ini digunakan guru adalah untuk media pembelajaran di dalam kelas sebagai penyajian presentasi pembelajaran yang menarik dan dapat menampilkan bentuk gambar dengan penjelasan singkat dan informatif. Sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan interaktif. Karena siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru secara langsung di dalam kelas. Dengan demikian bahwa guru mampu menggunakannya dengan baik dan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias, sehingga pembelajaran Bahasa Arab dapat dipahami oleh siswa secara langsung.

*Canva* adalah sebuah platform desain grafis berbasis aplikasi dan website yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis desain presentasi materi dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan seseorang yang tidak memiliki keahlian desain grafis dalam membuat presentasi konten visual yang menarik. Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai template dan elemen yang dapat digunakan dalam membuat desain presentasi pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga menjadikan pembelajaran menyenangkan bagi siswa karena media ini dapat menjadikan presentasi pembelajaran menjadi menarik [62], [64]. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan media ini adalah untuk menyajikan presentasi pembelajaran yang unik dan menarik, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat dan antusias, karena guru menyiapkan materi pembelajaran dengan baik dan membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan media ini, siswa lebih mudah memahami pembelajaran, karena dapat memberikan penjelasan secara langsung melalui gambar yang ditampilkan, sehingga siswa menahu makna dari kata-kata atau kalimat dalam Bahasa Arab.

*Wordwall* merupakan salah satu dari banyak media pembelajaran digital yang telah muncul di era teknologi saat ini. *WordWall* adalah situs *website* yang dapat digunakan guru dalam membuat berbagai media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif [65], [66]. Hasil observasi dan wawancara dengan pengajar yang bersangkutan menunjukkan bahwa guru menggunakan media ini untuk merefleksi mata pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias dan menyenangkan. Guru menyajikan quiz melalui *Wordwall* yang beraneka macam template yang disediakan oleh *Wordwall*. Kemudian guru membuat game quiz dalam bentuk *open the box* dengan bentuk soal game pilihan ganda, siswa dapat menentukan jawaban sesuai dengan perintah soal yang diminta. Pada refleksi ini guru membuat kelompok satu, dua dan tiga sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas masing-masing. Kemudian guru menampilkan melalui layar LCD dan membuka game quiz. Guru menunjuk kelompok yang paling tertib untuk memilih angka soal pada kotak *open the box*, angka yang dipilih, kemudian guru mengklik kotak tersebut, maka akan muncul soal beserta jawabannya, kemudian kelompok tersebut diminta menyebutkan jawaban yang benar. Jika jawaban benar, guru memberikan nilai 100 pada kelompok tersebut, jika salah mendapatkan nilai nol, sehingga membuat kelompok yang lain berlomba-lomba untuk lebih tertib dan antusias. Pembelajaran pun menjadi sangat menyenangkan bagi siswa karena harus berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai terbaik dari masing-masing kelompok.

*Quizizz* adalah platform pembelajaran online yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis interaktif untuk siswa. Platform ini sama seperti media pembelajaran online lainnya, *Quizizz* dapat digunakan dalam membuat soal pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan singkat, dan bentuk pertanyaan lainnya untuk dijawab oleh siswa. Siswa dapat mengakses platform ini melalui website yang terkoneksi dengan jaringan internet [31]. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan media ini untuk merefleksi mata pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru di sekolah, atau berbentuk tugas pekerjaan rumah sehingga siswa dapat mengakses pada halaman website untuk dapat mengerjakan soal yang diberikan guru melalui link di *group WhatsApp*. Sehingga siswa dengan mudah dapat mengerjakan dan menjawab dengan mudah dan fleksibel dalam menggunakannya.

*YouTube* adalah sebuah *platform online* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menonton, mengunggah, dan berbagi video pada link atau channel *Youtube*. Media *Youtube* menjadi pilihan terbaik untuk berbagi video dan keperluan pembelajaran, karena sangat relevan untuk digunakan sebagai media pembelajaran digital dan mudah

diakses melalui internet. Dengan demikian *Youtube* dapat dijadikan sumber media pembelajaran digital dengan menyajikan praktik dan pemberian contoh visual dengan menggunakan video kepada siswa saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran [67], [68]. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media *Youtube* digunakan adalah untuk menyajikan materi pembelajaran yang berbentuk video *online* yang berkaitan pada judul materi yang akan diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Karena media *Youtube* dapat menghadirkan video visual yang mudah dipahami oleh siswa saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Dengan demikian Pembelajaran Bahasa Arab memerlukan bahan ajar yang menarik dan sesuai perkembangan zaman saat ini agar pembelajaran di dalam kelas tidak monoton atau membosankan siswa. Media pembelajaran Bahasa Arab dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi atau hal lainnya yang mendukung. Aplikasi atau media yang dapat digunakan adalah *Power Point* (PPT), *Canva*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *YouTube*. Dengan media digital ini guru dapat membuat dan mendesain pembelajaran visual dan komunikatif, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran dan juga menyenangkan. Hal ini dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif guru dalam mengajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital terbukti dapat memberikan keefektifan dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan interaktif dan juga menyenangkan.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam mengajar Bahasa Arab adalah guru mampu menguasai materi pembelajaran, mampu membuat perencanaan pembelajaran, mampu menentukan metode dan media pembelajaran, mampu mengkombinasikan media digital berbasis game dan quiz, mampu mendesain materi pembelajaran yang menarik, mampu membuat pembelajaran menjadi hidup dan interaktif dalam pembelajaran di dalam kelas, dan mampu memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai tempat untuk pembelajaran di luar kelas agar siswa tidak bosan dalam belajar. Metode langsung (*direct method*) diartikan sebagai penerapan pembelajaran Bahasa Asing dalam pembelajaran, dan menjadi pendekatan yang tepat dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab serta menjadi solusi yang tepat dan relevan untuk menjadikan metode langsung (*direct method*) sebagai pendekatan metode dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah. Dengan penggunaan media pembelajaran digital ini guru mampu mendesain dan menyajikan presentasi materi pembelajaran yang menarik dan informatif. Media dan platform digital yang digunakan adalah *Power Point* (PPT), *Canva*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *YouTube*. Dengan demikian guru dapat menjadi kreatif dan terampil kolaboratif dalam mengajar Bahasa Arab di sekolah. Peneliti menyarankan pada penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian pada inovasi dan pengembangan media pembelajaran digital, sehingga penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti yang akan datang dalam menggali ide-ide kreatif guru dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah atas izin Allah, penelitian ini selesai tepat pada waktunya. Tiada kata yang pantas kami ucapkan selain rasa syukur dan terima kasih kami haturkan kepada seluruh civitas akademika UMSIDA yang telah mengajarkan dan mengarahkan kepada kami untuk menyelesaikan artikel ini. Terkhusus kepada pembimbing saya bapak Dr. Nurdyansyah, M.Pd yang telah membimbing dalam penulisan artikel ini hingga selesai. Kepada kepala sekolah, guru dan karyawan SD Muhammadiyah 4 Zamzam Sukodono yang telah mendukung dan mensupport penulisan artikel ini hingga selesai dengan baik.

#### REFERENCE

- [1] R. Ghifar, A. E. Yusuf, S. Sumardi, and F. Wulandari, "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pengembangan Supervisi Kepala Sekolah Dan Iklim Organisasi," *J. Manaj. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 790–799, 2019, doi: 10.33751/jmp.v7i2.1328.
- [2] U. Nuraini, "The Creativity of Teachers Using Online Learning Media in Pandemic Covid-19," vol. 30, no. 1, pp. 63–73, 2023, doi: 10.15548/jt.v30i1.737.
- [3] K. Ismayilova and K. Bolander Laksov, "Teaching Creatively in Higher Education: The Roles of Personal Attributes and Environment," *Scand. J. Educ. Res.*, vol. 67, no. 4, pp. 536–548, 2023, doi: 10.1080/00313831.2022.2042732.
- [4] H. Lee, "The Journal of Asia TEFL," *J. Asia TEFL*, vol. 19, no. 1, pp. 163–179, 2022, doi: 10.18823/asiatefl.2022.19.1.10.163.

- [5] S. Tümen Akyıldız and V. Çelik, "Thinking outside the box: Turkish EFL teachers' perceptions of creativity," *Think. Ski. Creat.*, vol. 36, May 2020, doi: 10.1016/j.tsc.2020.100649.
- [6] M. Levanon, "The possibility to be creative is the reason I want to teach': Pre-service teachers' perceptions of creative teaching and philosophical education," *Soc. Sci. Humanit. Open*, vol. 4, no. 1, p. 100190, 2021, doi: 10.1016/j.ssaho.2021.100190.
- [7] E. Nengsih, M. K. Ikhsan, S. Barat, and P. Guru, "Penerapan Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Proses Belajar Mengajar Bahasa Inggris. The Implementation of the Teachers' Role as the Facilitator in Teaching Learning Process," 2000.
- [8] D. Yansyah *et al.*, "Implementasi Manajemen Pendidikan Islam pada Lembaga Pendidikan di Era Globalisasi," *J. Educ.*, vol. 05, no. 04, pp. 17097–17103, 2023.
- [9] N. Faiqah, "Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah 2 Playen Yogyakarta)," *J. At-Tafkir*, vol. X, no. 1, pp. 64–85, 2017.
- [10] A. M. Y. S. Mustopa and I. Iswanti, "Pengembangan Manajemen Lembaga Pendidikan Islam di Era Disrupsi," *J. Al-Qalam J. Kaji. Islam Pendidik.*, vol. 15, no. 1, pp. 1–12, 2023, doi: 10.47435/al-qalam.v15i1.1565.
- [11] S. T. Tamaji, "Manajemen Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Stud. Keagamaan, Pendidik. Dan Hum.*, vol. 5, no. 1, pp. 107–122, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/1084/648>
- [12] U. Langeningtias, A. M. Putra, U. Nurwachidah, and U. M. Malang, "Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah," *Manaj. Pendidik. Berbas. Madrasah*, vol. 2, no. 7, pp. 1–14, 2021.
- [13] Neny Sulviana, Happy Fitria, and Achmad Wahidy, "Manajemen Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran," *Jambura J. Educ. Manag.*, no. 2, pp. 15–31, 2021, doi: 10.37411/jjem.v2i1.624.
- [14] W. S. Sulaini, R. Novianti, and R. Kurnia, "Hubungan Literasi Digital Guru Dengan Kreativitas Mengajar di TK se-Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 611–621, 2023.
- [15] E. Febriyanti, Y. Kusmarni, and T. Ma'mur, "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA Di Kota Bandung)," *FACTUM J. Sej. dan Pendidik. Sej.*, vol. 10, no. 2, pp. 147–154, 2021, doi: 10.17509/factum.v10i2.38891.
- [16] Y. Arifani, F. N. M. Khaja, S. Suryanti, and A. Wardhono, "The Influence of Blended In-service Teacher Professional Training on EFL Teacher Creativity and Teaching Effectiveness," *3L Lang. Linguist. Lit.*, vol. 25, no. 3, pp. 126–136, 2019, doi: 10.17576/3L-2019-2503-10.
- [17] D. N. Hidayat, Fitriah, Mahlil, and J. Mason, "Factors Impacting English Teachers' Creativity in Teaching English as a Foreign Language in Indonesia," *Stud. English Lang. Educ.*, vol. 10, no. 1, pp. 155–173, 2023, doi: 10.24815/siele.v10i1.26145.
- [18] A. J. Cropley, "Creativity and cognition: Producing effective novelty," *Roepers Rev.*, vol. 21, no. 4, pp. 253–260, May 1999, doi: 10.1080/02783199909553972.
- [19] S. Aliyya Laubaha, Z. Yasin, and M. Zikran Adam, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah," *Assuthur J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, pp. 98–108, 2022, doi: 10.58194/as.v1i2.475.
- [20] A. Ruhendi and N. Kosim, "Developing Arabic Language Teachers' Competence and Performance Through Teacher Profession Education," *J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 37–50, 2022, doi: 10.15575/jpi.v8i1.18243.
- [21] A. Qudrotulloh, D. H. Sudjani, and S. Indra, "Direct Method: Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Menggunakan Metode Langsung Pembelajaran Bahasa Arab," *Tatsqifiy J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 2, no. 2, pp. 119–131, 2021, doi: 10.30997/tjpb.v2i2.4241.
- [22] S. Shermamatova, "Teaching English Through the Direct Method," *Orient. Renaiss. Innov. Educ. Nat. Soc. Sci.*, vol. 4, p. 6304685, 2023.
- [23] Arif Muh, "Metode Langsung ( Direct Method ) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Lisan J. Bhs. dan*

- Pengajarannya*, vol. 4, no. 1, pp. 44–56, 2019.
- [24] T. Aagaard, “Teacher educator in a digital age: A study of Toril transformative agency,” *Nord. J. Digit. Lit.*, vol. 17, pp. 31–45, 2022, doi: <https://doi.org/10.18261/njdl.17.1.3>.
- [25] D. D. Agyei, “Analysis of Technology Integration in Teacher Education in Ghana Education in Ghana,” *J. Glob. Initiat. J. Glob. Initiat. Policy J. Glob. Initiat.*, vol. 8, no. 1, pp. 69–86, 2013, [Online]. Available: <http://digitalcommons.kennesaw.edu/jgi%5Cnhttp://digitalcommons.kennesaw.edu/jgi/vol8/iss1/5>
- [26] F. Daryanes, D. Darmadi, K. Fikri, and I. Sayuti, “Heliyon The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student ’ s problem-solving ability,” *Heliyon*, vol. 9, no. 4, p. e15082, 2023, doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e15082.
- [27] I. Nagel, G. B. Guðmundsdóttir, and H. W. Afdal, “Teacher educators’ professional agency in facilitating professional digital competence,” *Teach. Teach. Educ.*, vol. 132, 2023, doi: 10.1016/j.tate.2023.104238.
- [28] D. Hillmayr, L. Ziernwald, F. Reinhold, S. I. Hofer, and K. M. Reiss, “The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis,” *Comput. Educ.*, vol. 153, no. September 2018, p. 103897, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103897.
- [29] T. Schubatzky, J. Burde, R. Gro, and C. Haagen-schützenh, “Computers & Education Predicting the development of digital media PCK / TPACK : The role of PCK , motivation to use digital media , interest in and previous experience with digital media,” vol. 206, no. August, 2023, doi: 10.1016/j.compedu.2023.104900.
- [30] Nurdyansyah and L. Riananda, “Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo,” *Proc. Int. Res. Clin. Sci. Publ. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 929–940, 2016, [Online]. Available: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/1137/781>
- [31] F. Fadiyah, A. Fuadi, N. Nurjannah, I. Irmayanti, and W. Lita, “Quizizz Application-Based Interactive Learning Media Development Workshop for Junior High School Teacher,” *Pengabd. J. Abdimas*, vol. 1, no. 2, pp. 59–65, 2023, doi: 10.55849/abdimas.v1i2.157.
- [32] D. Fenton, “Preparing Elementary Preservice Teachers to Integrate Technology: Examining the Effects of a New Science Course Sequence with Technology Infusion,” *Electron. J. Res. Sci. Math. Educ.*, vol. 26, no. 1, pp. 23–32, 2021, [Online]. Available: <http://tpack.org/>
- [33] A. Wijayanti, W. F. Lestari, A. L. Zahroini, A. S. D. Puspitasari, A. S. N. Pradana, and C. Ulya, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA,” *J. Pendidikan, Sains Sos. dan Agama*, vol. 8, no. 1, pp. 202–212, 2022, doi: 10.53565/pssa.v8i1.449.
- [34] Syamsiani Syamsiani, “Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan,” *CENDEKIA J. Ilmu Sos. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 35–44, 2022, doi: 10.55606/cendekia.v2i3.274.
- [35] N. Novitasari *et al.*, “Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar,” vol. 4, no. 1, pp. 245–258, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.142.
- [36] W. S. Juliana, F. R. Hadi, and D. Marlina, “Efektivitas media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa SD kelas IV,” *Pros. Konf. Ilm. Dasar*, vol. 3, pp. 729–734, 2022.
- [37] J. M. H. Nenohai, S. S. Garak, C. K. Ekowati, and P. A. Udil, “Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang,” *J. Nas. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 101–110, 2021, doi: 10.47747/jnpm.v2i2.574.
- [38] A. P. Najla, O. S. Hidayat, U. Hasanah, U. N. Jakarta, M. Pembelajaran, and B. Inggris, “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran ‘ Wording ’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Sekolah,” no. Syaprizal, pp. 109–117, 2019.
- [39] M. G. dan P. H. Susilo, “Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (tik) studi kasus di tk muslimat nu maslakul huda,” vol. 8, no. 1, 2019.
- [40] G. W. N. Wibowo, A. D. F. Cahya, and ..., “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar),” *J. ....*, vol. 1,

- no. 2, pp. 76–80, 2023, doi: 10.56854/jphb.v1i2.56.
- [41] A. Rahim, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Tak. J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 77–82, 2022, doi: 10.35326/taksonomi.v2i2.2717.
- [42] Nurmiati, Takdir, Sardiyannah, and Laeli Qadrianti, “Hubungan Kreativitas Guru dengan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik,” *J. Naskhi J. Kaji. Pendidik. dan Bhs. Arab*, vol. 3, no. 2, pp. 105–117, 2021, doi: 10.47435/naskhi.v3i2.697.
- [43] L. Ardiyan, S. Purba, P. Siburian, and O. Sinaga, “Perbedaan Kreativitas Guru Ditinjau Dari Tingkat Adversity Quotient Dan Status Guru Penggerak,” *J. Syntax Transform.*, vol. 3, no. 06, pp. 822–831, 2022, doi: 10.46799/jst.v3i6.564.
- [44] H. Khodabakhshzadeh, M. Hosseinnia, H. A. Moghadam, and F. Ahmadi, “EFL teachers’ creativity and their teaching’s effectiveness: A structural equation modelling approach,” *Int. J. Instr.*, vol. 11, no. 1, pp. 227–238, 2018, doi: 10.12973/iji.2018.11116a.
- [45] K. Azizah Mukhtar, “Pengaruh Kepemimpinan Kepala Madrasah dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Kreativitas Guru MTsN se-Kabupaten Madiun,” *Southeast Asian J. Islam. Educ. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–23, 2020, doi: 10.21154/sajiem.v1i1.2.
- [46] F. A. Rahma, H. S. Harjono, and U. Sulisty, “Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *J. Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 603–611, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4653.
- [47] E. N. Sitepu, “Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *Mahesa*, vol. 1, no. 1, pp. 242–248, 2021, doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.
- [48] A. N. Aeni, D. Djuanda, M. Maulana, R. Nursaadah, and S. B. P. Sopian, “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 6, p. 1835, 2022, doi: 10.33578/jpfpk.v11i6.9313.
- [49] T. N. A. Azizah, S. Arifin, and I. Puspitasari, “Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 5, pp. 3168–3175, 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i5.1655.
- [50] R. A. R. Aryaningrat and A. N. Hidayat, “Manajemen Pengorganisasian Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan (LKP) Cambridge Post Kecamatan Majalaya – Kabupaten Bandung,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 13–20, 2023.
- [51] M. N. Annur, A. F., Mulyani, T., Kartikawati, A., Fadhilah, “Mitra PGMI :,” *Mitra PGMI J. Kependidikan MI*, vol. 8, pp. 100–110, 2022.
- [52] Z. Zulyusri, I. Elfira, L. Lufri, and T. A. Santosa, “Literature Study: Utilization of the PjBL Model in Science Education to Improve Creativity and Critical Thinking Skills,” *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 9, no. 1, pp. 133–143, 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i1.2555.
- [53] N. R. Langgi and S. Susilaningsih, “Analisis Implementasi Pendidikan Keuangan pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2429–2438, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1625.
- [54] I. A. Hadi, “Kreativitas Guru Pai Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” vol. 6, no. 1, pp. 8–37, 2022.
- [55] M. Dahlan R, A. Abristadevi, and N. Lutfiah Riyadi3, “Pengaruh Kreativitas Guru Pai Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik,” *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 3475–3483, 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.3417.
- [56] M. Mulyoto, R. Madhakomala, and R. Rugaiyah, “Kreativitas Guru Di Era Vuca : Literatur Review Secara Sistematis Dan Analisis Bibliometric,” *Educ. J. Bhayangkara*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2023, doi: 10.31599/edukarya.v3i1.2191.
- [57] M. R. Fauzi, “Implementasi Metode Langsung dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Pondok Pesantren Syamsul ‘ Ulum Sukabumi The Implementation of Direct Method in Arabic Teaching and Learning at

- Syamsul ‘ Ulum Boarding School Sukabumi Muhammad Ridwan Fauzi Sekolah Tinggi Aga,” *J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 01, no. 01, pp. 1–13, 2019.
- [58] I. M. Mahmudah, “Proceeding of International Conference on Arabic Language ( INCALA ) Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Yang Menarik,” *KONASBARA*, vol. 2022, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/1346>
- [59] A. Novita and M. Munawir, “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 1378–1386, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1947.
- [60] R. Agustien, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Microsoft Powerpoint bagi Siswa Mi Islamiyah Babakan”.,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 6, no. 3, pp. 542–550, 2023.
- [61] Z. Miftah, “Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Kelas VIII,” *Argopuro J. Multidisiplin Ilmu Bhs.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2023.
- [62] Amrina, Adam Mudinillah, and D. N. I. Isnain, “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Inform. dan Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–65, 2022, doi: 10.25008/jitp.v1i2.14.
- [63] A. Usamah and A. F. Lutfi, “Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Canva Untuk SD Aisiyah Kuningan,” *Bitnet J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 63–72, 2022, doi: 10.33084/bitnet.v7i2.4279.
- [64] T. Enramika, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan pendidik abad 21,” *Integr. Lang. Educ. Shap. Islam. Characters*, vol. 2, no. 2, pp. 563–572, 2023.
- [65] E. Elhefni, A. I. Al Ihwanah, H. S. Adib, R. Ariani, and R. Safitri, “Use of Word Wall Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools,” *AL-ISHLAH J. Pendidik.*, vol. 15, no. 2, pp. 1556–1562, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i2.1447.
- [66] F. Nuraeni and D. A. N. , Puji Rahayu, Buldan Hasyim, Debi Septiani, Den Ajeng Khuluqiyah, “Application of Wordwall as Learning Media Interactive in Elementary School,” *J. Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2023.
- [67] H. Hamidah and M. Marsiah, “Pembelajaran Maharah Al-Istima’ dengan Memanfaatkan Media Youtube: Problematika dan Solusi,” *Al-Ta’rib J. Ilm. Program. Stud. Pendidik. Bhs. Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 8, no. 2, pp. 147–160, 2020, doi: 10.23971/altarib.v8i2.2282.
- [68] H. Rahmasari, “Penggunaan Media Youtube sebagai Solusi Media Pembelajaran Bahasa Arab di Masa Pandemi,” *Maharaat J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 23–41, 2021, doi: 10.18196/mht.v3i1.11362.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*