

PERAN GURU DALAM MENINTEGRASIKAN PEDAGOGI KREATIF DAN LITERASI DIGITAL UNTUK MEMBENTUK GENERASI INOVATIF DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 SUKAWATI

Ni Putu Dhenaya Andarina ¹, Kadek Dita Dwi Ayuni ², Ni Kadek Anggielisna Dwi Listiani ³

^{1 2 3}Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, Indonesia

*Corresponding author: jolienaya20@gmail.com

Abstrak

Integrasi pedagogi kreatif dan literasi digital menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan untuk menghadapi tuntutan era Society 5.0, di mana peserta didik tidak hanya dituntut menguasai teknologi, tetapi juga mampu berpikir kreatif, adaptif, dan inovatif. Namun, praktik pembelajaran di banyak sekolah masih menunjukkan penggunaan teknologi yang bersifat administratif dan belum terintegrasi dengan strategi pedagogi kreatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana guru di SMA Negeri 1 Sukawati mengimplementasikan pedagogi kreatif sebagai pendekatan, memanfaatkan literasi digital sebagai sarana, dan menghasilkan generasi inovatif sebagai luaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus, melibatkan wawancara semi-terstruktur, observasi kelas, dan analisis dokumen pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik tematik untuk mengidentifikasi pola praktik, tantangan, dan strategi guru dalam pembelajaran inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pedagogi kreatif menjadi fondasi pembelajaran inovatif, literasi digital memperluas akses informasi, memfasilitasi kolaborasi, dan memungkinkan ekspresi gagasan secara kreatif, sekaligus menghadirkan tantangan seperti distraksi dan risiko penurunan etika belajar. Pendidikan karakter diterapkan sebagai langkah mitigasi agar literasi digital digunakan secara etis dan bertanggung jawab. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi pedagogi kreatif dan literasi digital secara efektif dapat membentuk generasi inovatif yang berlandaskan prinsip humanistik. Penelitian ini memberikan rujukan konseptual dan praktis bagi pengembangan pembelajaran inovatif yang berkesinambungan di era Society 5.0.

Kata kunci: *Pedagogi Kreatif, Literasi Digital, Generasi Inovatif, Pendidikan Karakter, Society 5.0.*

Pendahuluan

Era *Society 5.0* menempatkan manusia sebagai pusat pemanfaatan teknologi sehingga pendidikan menengah tidak lagi cukup berorientasi pada penguasaan perangkat digital semata, melainkan harus membentuk peserta didik yang kreatif, adaptif, inovatif, serta berlandaskan nilai kemanusiaan. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang tidak hanya untuk mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga untuk membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi, sensitivitas sosial, dan kesiapan peserta didik menghadapi perubahan. Integrasi antara pedagogi kreatif dan literasi digital menjadi kebutuhan strategis untuk menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan mendukung capaian SDGs 4 mengenai pendidikan

berkualitas. Dalam konteks penelitian ini, terdapat tiga variabel utama yang menjadi fokus, yaitu pedagogi kreatif, literasi digital, dan generasi inovatif. Pedagogi kreatif didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang dirancang guru secara sadar untuk memberi ruang eksplorasi, elaborasi, kolaborasi, refleksi, dan penciptaan karya oleh peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi kunci dalam menyiapkan peserta didik menghadapi era *Society 5.0* karena tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis penggunaan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, evaluatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan informasi digital (Chotimah *et al.*, 2025). Generasi inovatif merujuk pada peserta didik yang mampu memanfaatkan literasi digital dan pengalaman belajar kreatif untuk menghasilkan ide baru, solusi orisinal, karya yang relevan dengan kebutuhan zamannya, serta memiliki karakter reflektif, adaptif, dan kolaboratif.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih bersifat instrumental dan administratif. Teknologi lebih banyak digunakan sebagai media presentasi atau sarana pengumpulan tugas, belum diintegrasikan secara bermakna dengan strategi pedagogi kreatif yang seharusnya mampu mendorong lahirnya generasi inovatif. Kajian literatur menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran interaktif dan akses informasi, implementasinya di sekolah sering terhambat oleh kendala infrastruktur, keterampilan guru, dan penggunaan yang lebih bersifat administratif daripada pedagogis (Aliyah & Masyithoh, 2024). Sehingga masih jauh dari potensi optimalnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara bermakna. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran di era *Society 5.0* dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Sejumlah penelitian sebelumnya memang mengungkap bahwa literasi digital guru berkorelasi dengan kreativitas pembelajaran, namun sebagian besar masih memposisikan literasi digital, kreativitas, dan pedagogi sebagai aspek yang berdiri sendiri. Penelitian yang berfokus pada siswa pun umumnya menekankan hubungan kuantitatif antarvariabel tanpa menggali secara mendalam bagaimana guru merancang, mengimplementasikan, dan merefleksikan praktik pembelajaran kreatif berbasis literasi digital dalam konteks kelas nyata. Meskipun memberikan gambaran penting mengenai dampak literasi digital terhadap hasil belajar siswa, kajian-kajian tersebut cenderung memposisikan guru hanya sebagai variabel pendukung, bukan sebagai aktor sentral inovasi pembelajaran. Padahal, guru merupakan *gatekeeper* utama yang menentukan apakah teknologi dimanfaatkan secara kreatif dan bermakna atau justru hanya menjadi beban administratif.

Oleh karena itu, penelitian ini secara komprehensif menempatkan literasi digital, pedagogi kreatif, dan pembentukan generasi inovatif sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam praktik pendidikan di SMA Negeri 1 Sukawati. Fokus

penelitian diarahkan pada bagaimana guru mengintegrasikan pedagogi kreatif sebagai pendekatan, literasi digital sebagai sarana, dan menghasilkan pembelajaran inovatif sebagai luaran, sehingga guru ditempatkan sebagai aktor sentral inovasi pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana SMA Negeri 1 Sukawati telah mengintegrasikan literasi digital dan pedagogi kreatif dalam pembelajaran serta bagaimana praktik tersebut berkontribusi pada pembentukan generasi inovatif. Sekolah ini dipilih karena telah menunjukkan penerapan yang relatif baik, sehingga memungkinkan peneliti untuk tidak hanya menggambarkan praktik ideal yang sudah berjalan, tetapi juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi serta dampak positif yang dihasilkan bagi guru dan peserta didik. Penelitian ini tidak bertujuan melakukan intervensi atau perubahan langsung pada sekolah, melainkan untuk mendokumentasikan praktik yang sudah ada, cara guru memaknai dan melaksanakan pembelajaran kreatif berbasis literasi digital, serta dinamika yang menyertainya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan konseptual maupun empiris bagi penelitian selanjutnya serta menjadi bahan perbandingan bagi sekolah lain yang ingin memahami implementasi literasi digital dan pedagogi kreatif di era *Society 5.0*.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai praktik integrasi pedagogi kreatif dan literasi digital dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas khususnya di SMA Negeri 1 Sukawati. Desain studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada penggalian pengalaman nyata guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif di era *Society 5.0*, serta bagaimana praktik tersebut berkontribusi pada pembentukan generasi inovatif. Penelitian ini tidak bertujuan melakukan intervensi, melainkan menggambarkan secara mendalam praktik yang telah berjalan. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Sukawati karena sekolah ini telah menunjukkan praktik integrasi literasi digital dan pedagogi kreatif yang relatif baik. Subjek penelitian adalah guru-guru yang aktif memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Dari keseluruhan partisipan, penelitian memberi perhatian khusus pada dua guru mata pelajaran yang paling dominan menerapkan integrasi pedagogi kreatif dan literasi digital, yaitu guru Matematika dan guru Sosiologi. Keduanya diposisikan sebagai *key informants* karena menunjukkan variasi strategi, intensitas pemanfaatan media digital, serta konsistensi dalam penerapan pedagogi kreatif. Partisipan penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: (1) aktif mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, (2) menerapkan strategi pedagogi kreatif, dan (3) bersedia menjadi informan. Penelitian dilaksanakan pada

November–Desember 2025, yang meliputi proses persiapan instrumen penelitian, pengambilan data, pengolahan data, dan verifikasi hasil penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi, dan analisis dokumen pembelajaran. Wawancara digunakan untuk menggali pemahaman guru mengenai pedagogi kreatif, literasi digital, pengalaman mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, strategi kreatif yang diterapkan, dan kendala, peluang, serta dampak yang muncul dalam praktik pembelajaran. Observasi kelas dan analisis dokumen, terutama RPP, digunakan untuk melihat kesesuaian antara perencanaan pembelajaran, pernyataan guru dalam wawancara, dan praktik yang benar-benar berlangsung di kelas. Instrumen penelitian berupa panduan wawancara semi-terstruktur yang disusun berdasarkan fokus penelitian, namun tetap memberi fleksibilitas bagi peneliti untuk mengembangkan pertanyaan lanjutan sesuai konteks jawaban informan. Setiap wawancara berlangsung selama 30–45 menit sesuai dengan ketersediaan informan. Proses penelitian didukung oleh alat berupa perangkat perekam suara digital, laptop, serta aplikasi pengolah dokumen untuk membantu dokumentasi dan analisis data, sementara bahan penelitian berupa data verbal hasil wawancara dengan guru. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik secara sistematis, yang diawali dengan mentranskripsi seluruh data wawancara ke dalam bentuk teks tertulis, dilanjutkan dengan proses pengkodean untuk mengidentifikasi bagian-bagian data yang relevan dengan fokus penelitian. Kode-kode tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema utama berdasarkan kesamaan makna dan pola yang ditemukan, dan pada tahap akhir dilakukan penafsiran temuan dengan mengaitkannya pada konteks pembelajaran serta kerangka teori yang relevan. Melalui proses ini diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik pedagogi kreatif, tingkat literasi digital guru, serta bentuk integrasi keduanya dalam pembelajaran. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memerhatikan prinsip etika penelitian, meliputi persetujuan partisipan, perlindungan kerahasiaan identitas informan, serta penerapan kejujuran akademik dalam pelaporan hasil.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui penerapan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara mendalam dengan guru, dokumen pendukung pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta hasil pengamatan langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas. Langkah ini bertujuan memastikan bahwa informasi yang diperoleh dari informan tidak hanya bersifat opini subjektif, tetapi benar-benar mencerminkan praktik nyata di lapangan. Pada guru Matematika, hasil triangulasi menunjukkan adanya kesesuaian yang kuat antara data wawancara, dokumen RPP, dan praktik pembelajaran. Penerapan pedagogi kreatif tampak melalui pendekatan *student centered learning*, penggunaan model *problem based learning*, serta pelibatan siswa dalam diskusi kelompok dan presentasi. Integrasi literasi digital juga sesuai dengan perencanaan pembelajaran

dalam RPP, antara lain melalui pemanfaatan LMS sekolah, Quizizz, YouTube, dan LKPD digital. Sementara itu, pada guru Sosiologi, hasil triangulasi juga menunjukkan konsistensi antara wawancara, dokumen RPP, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Literasi digital diposisikan sebagai solusi atas menurunnya minat siswa terhadap buku cetak dan keterbatasan koleksi pustaka, yang diwujudkan melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar digital seperti artikel jurnal, berita *online*, dan video pembelajaran pada materi globalisasi dan perkembangan teknologi. Pedagogi kreatif tampak melalui keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, analisis kasus sosial, dan presentasi, yang mendorong mereka mengaitkan fenomena nyata dengan materi pelajaran. Dengan demikian, triangulasi pada kedua guru menunjukkan bahwa pengakuan mereka dalam wawancara selaras dengan dokumen perencanaan dan praktik pembelajaran, sekaligus menggambarkan implementasi pedagogi kreatif berbasis literasi digital di kelas. Selain triangulasi teknik, triangulasi sumber juga diterapkan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari lima orang guru sebagai informan penelitian. Perbandingan ini bertujuan mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan cara guru mengintegrasikan pedagogi kreatif dan literasi digital dalam pembelajaran, sehingga data tidak hanya bergantung pada satu sumber tunggal dan memiliki validitas yang lebih kuat.

Hasil dan Pembahasan

1. Pedagogi Kreatif sebagai Fondasi Pembelajaran Inovatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran inovatif di SMA Negeri 1 Sukawati berangkat dari pedagogi kreatif yang dirancang guru, bukan semata-mata oleh penggunaan teknologi. Pedagogi kreatif tampak melalui penerapan pembelajaran berpusat pada peserta didik, penggunaan model *problem based learning*, *project based learning*, diskusi kelompok, presentasi, dan penciptaan karya. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi berperan sebagai perancang pengalaman belajar, fasilitator, serta pemberi *scaffolding* ketika siswa mengalami kesulitan. Dengan pola ini, peserta didik didorong untuk merencanakan, menggali informasi, mengkonstruksi pemahaman, berkolaborasi, hingga menghasilkan produk pembelajaran.

Implementasi pedagogi kreatif melibatkan berbagai mata pelajaran, terutama Matematika dan Sosiologi sebagai dua contoh paling menonjol. Pada pembelajaran Matematika, kreativitas dikembangkan melalui pemecahan masalah kontekstual dan penggunaan media digital interaktif, sementara pada pembelajaran Sosiologi kreativitas muncul melalui analisis fenomena sosial, diskusi kasus, dan presentasi temuan siswa. Guru Sosiologi juga melaporkan peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa; sekitar 70% siswa menunjukkan minat bertanya yang lebih tinggi, rasa ingin tahu meningkat, dan prestasi belajar membaik. Ketika siswa diberi ruang untuk berdiskusi dan mengaitkan materi dengan realitas sosial di sekitarnya, mereka menjadi jauh lebih antusias. Mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi

merasa terlibat secara emosional dan intelektual. Hal ini menunjukkan bahwa pedagogi kreatif tidak hanya mengubah metode mengajar, tetapi juga menghadirkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam pembelajaran.

Keberhasilan pedagogi kreatif tersebut didukung secara kuat oleh kompetensi inovatif guru. Hal ini tercermin dari berbagai pengakuan profesional yang diperoleh melalui kejuaraan pengembangan media pembelajaran, antara lain Juara 1 Implementasi Quizizz dalam Pembelajaran PGRI Provinsi Bali tahun 2021, Juara 2 Media Pembelajaran Matematika tingkat Nasional tahun 2022 melalui karya *Math Virtual Exhibition*, serta Juara 3 Media Pembelajaran Matematika tingkat Nasional tahun 2024 melalui karya *Komik Interaktif Plus*. Prestasi-prestasi tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga mampu merancang media dan strategi pembelajaran yang inovatif serta diakui secara luas. Artikel lain juga menekankan bahwa peran guru sangat penting dalam mengimplementasikan pedagogi yang memadukan teknologi dengan pendekatan humanis untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna bagi siswa (Khairunnisa *et al.*, 2024). Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa fondasi utama pembelajaran inovatif di sekolah ini bukan terletak pada teknologi semata, melainkan pada kapasitas pedagogis guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif, reflektif, dan humanis.

2. Paradoks Literasi Digital: Pendukung Sekaligus Tantangan

Temuan penelitian mengungkapkan adanya paradoks dalam penerapan literasi digital di SMA Negeri 1 Sukawati. Di satu sisi, literasi digital menjadi motor penggerak pedagogi kreatif. Guru memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) sekolah, video pembelajaran, aplikasi interaktif, serta sumber belajar digital seperti jurnal, berita daring, dan media sosial edukatif. Pemanfaatan ini tidak hanya memperluas akses sumber belajar, tetapi juga mentransformasi peran siswa dari sekadar penerima materi menjadi pencari dan pengolah informasi. Guru sosiologi menyatakan bahwa teknologi bukan hal baru bagi siswa. Mereka justru lebih termotivasi ketika belajar melalui media digital seperti Quizizz karena terasa seperti bermain. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa literasi digital bukan sekadar alat bantu, melainkan pembentuk budaya belajar baru yaitu siswa terbiasa berkolaborasi secara daring, membangun pemahaman melalui proyek digital, dan mengekspresikan kreativitas melalui produksi produk fisik ataupun digital. Dampak positif literasi digital tampak pada meningkatnya motivasi belajar, kepercayaan diri, partisipasi, serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian lain yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa melalui literasi digital, termasuk kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif (Dakhi *et al.*, 2025). Siswa lebih aktif bertanya, lebih mandiri mencari referensi, dan lebih terampil mengelola informasi yang mereka peroleh secara daring. Agar dampak positif ini meningkat, guru menerapkan beberapa strategi penguatan,

seperti integrasi proyek digital autentik, penggunaan aplikasi berbasis *game learning*, pembiasaan presentasi melalui media digital, serta publikasi karya siswa melalui platform sekolah. Dengan cara tersebut, literasi digital tidak hanya berhenti pada penggunaan teknologi, tetapi berkembang menjadi sarana aktualisasi diri dan pembentukan profil pelajar inovatif.

Penelitian ini juga menegaskan sisi lain dari literasi digital yang bersifat paradoksal. Literasi digital yang semestinya mendukung pembelajaran justru dapat menjadi tantangan ketika tidak diimbangi dengan pengelolaan pedagogis yang tepat. Guru menghadapi kendala keterbatasan waktu untuk mendigitalisasi bahan ajar, perubahan kurikulum yang cepat, dan variasi kemampuan teknologi antar siswa dan guru. Tantangan lain muncul dalam aspek karakter, sebagian siswa kurang fokus, menggunakan gawai untuk keperluan non-akademik, dan merasa tidak membutuhkan guru karena menganggap semua jawaban dapat diperoleh dari internet secara instan. Bahkan Ada siswa yang menjadi kurang menghargai guru karena merasa semua sudah bisa didapatkan melalui internet. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga menyangkut pembentukan karakter peserta didik dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Kebaruan penelitian ini terletak pada temuan bahwa transformasi digital tanpa penguatan karakter justru berpotensi menggeser relasi pedagogis guru–siswa serta melemahkan nilai-nilai kesantunan belajar. Oleh karena itu, literasi digital di sekolah ini diarahkan tidak hanya pada penguasaan aplikasi, tetapi secara sadar dipadukan dengan pendidikan karakter. Pada konteks penelitian ini, penguatan pendidikan karakter diposisikan sebagai kerangka pendukung literasi digital. Secara konseptual, pendidikan karakter mencakup penanaman nilai disiplin, tanggung jawab, kejujuran akademik, etika berkomunikasi, serta penghargaan terhadap guru dan teman sebaya dalam interaksi digital. Langkah-langkah seperti penguatan etika digital (*cyber-ethics*), penegasan aturan penggunaan gawai, pembiasaan refleksi atas perilaku bermedia, serta pentingnya keteladanan pendidik dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dipandang sebagai strategi yang relevan untuk memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tetap berada dalam koridor nilai-nilai pendidikan. Sejalan dengan temuan ini, penerapan literasi digital memang perlu disertai penguatan pendidikan karakter dan etika digital agar tetap selaras dengan prinsip pendidikan yang humanistik (Rinny Syahputri *et al.*, 2025). Dengan demikian, teknologi dalam pembelajaran tidak diposisikan sebagai tujuan akhir, tetapi sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran yang humanistik dan strategi pedagogi kreatif guru. Literasi digital yang dipadukan dengan pendidikan karakter memungkinkan terbentuknya ekosistem pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga bertanggung jawab.

3. Sintesis Temuan: Keterkaitan Pedagogi Kreatif, Literasi Digital, dan Generasi Inovatif

Sintesis temuan penelitian menunjukkan bahwa pembentukan generasi inovatif di SMA Negeri 1 Sukawati tidak terjadi secara spontan, tetapi lahir dari integrasi antara pedagogi kreatif dan literasi digital yang dikelola secara sadar oleh guru. Pedagogi kreatif menjadi fondasi utama karena melalui desain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, menghasilkan karya, serta berani mengemukakan ide. Di sisi lain, literasi digital berfungsi sebagai penguat proses tersebut, memberikan akses luas terhadap sumber informasi, membuka ruang kolaborasi, serta memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan dalam berbagai bentuk produk digital maupun non-digital. Ketika kedua variabel ini dipadukan, muncul ciri-ciri generasi inovatif, yaitu siswa yang tidak hanya mampu memahami materi, tetapi juga mampu mencipta, bereksperimen, beradaptasi, dan memanfaatkan teknologi secara produktif. Terbentuknya generasi inovatif ini terkonfirmasi melalui capaian prestasi siswa pada berbagai ajang akademik dan kreativitas. Siswa SMA Negeri 1 Sukawati berhasil meraih Juara 1 Lomba Poster Publik EMC 2025 (TMB Janar Duta Fakultas Kedokteran Universitas Udayana), Juara 3 Lomba Desain Web ICT *Competition* (INSTIKI Denpasar), Juara 3 Poster UNBI *Scientific Fair V* 2025, serta Juara 1, Juara 2, dan Juara Favorit Poster Tingkat Nasional Athena V 2025. Prestasi-prestasi tersebut menunjukkan bahwa integrasi pedagogi kreatif dan literasi digital tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran, tetapi berujung pada keluaran nyata berupa kemampuan desain, riset sederhana, komunikasi visual, serta keberanian mempublikasikan gagasan.

Pada saat yang sama, penelitian ini juga menegaskan bahwa literasi digital bersifat paradoks: memperkuat kreativitas sekaligus berpotensi menimbulkan distraksi, ketergantungan informasi instan, dan penurunan etika belajar. Oleh karena itu, pembentukan generasi inovatif tidak cukup hanya bertumpu pada kecakapan digital dan kreativitas pedagogis, tetapi harus disertai pendidikan karakter yang menanamkan tanggung jawab, kejujuran akademik, disiplin, dan etika digital. Literasi digital memiliki peran penting dalam membangun karakter siswa ketika dipadukan dengan pendekatan teknologi humanistik yang menekankan nilai moral dan etika dalam penggunaan media digital (Risfaisal *et al.*, 2025). Dengan demikian, generasi inovatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah generasi yang kreatif, reflektif, adaptif, terampil menggunakan teknologi, sekaligus berpegang pada nilai-nilai humanistik. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa pedagogi kreatif dan literasi digital merupakan dua variabel kunci pembentuk generasi inovatif, sementara pendidikan karakter menjadi kerangka etik yang memastikan inovasi berkembang secara bertanggung jawab.

Kesimpulan

Pembentukan generasi inovatif di SMA Negeri 1 Sukawati lahir dari penerapan pedagogi kreatif sebagai pendekatan utama yang dirancang secara sadar oleh guru, dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide,

berkolaborasi, merefleksikan pengalaman, dan menghasilkan karya. Literasi digital berperan sebagai sarana yang mendukung proses tersebut, memperluas akses informasi, memfasilitasi interaksi, serta memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan melalui berbagai bentuk media, baik digital maupun konvensional. Sinergi antara pedagogi kreatif dan literasi digital ini menghasilkan pembelajaran inovatif, tercermin pada munculnya siswa yang kreatif, inovatif, adaptif, reflektif, serta mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, yang juga terlihat dari capaian prestasi akademik dan kreativitas mereka.

Di sisi lain, penelitian mengungkap bahwa literasi digital memiliki sisi paradoksal, meskipun memperkuat kreativitas, penggunaannya berpotensi menimbulkan distraksi dan menurunkan etika belajar jika tidak diimbangi dengan penguatan pendidikan karakter. Dengan penanaman nilai tanggung jawab, disiplin, kejujuran akademik, dan etika digital, integrasi antara pedagogi kreatif dan literasi digital dapat membentuk generasi inovatif yang tidak hanya mahir menggunakan teknologi dan kreatif, tetapi juga reflektif, kolaboratif, adaptif, dan berlandaskan prinsip humanistik. Oleh karena itu, hubungan erat antara ketiga variabel: pendekatan pedagogi kreatif, sarana literasi digital, dan pendidikan karakter, menjadi kunci agar pembelajaran inovatif dapat berkembang secara berkesinambungan dan generasi inovatif dapat tercipta.

Berdasarkan temuan ini, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi strategi optimal integrasi pedagogi kreatif dan literasi digital untuk mengatasi paradoks digital, misalnya gangguan fokus dan ketergantungan informasi instan, serta hubungannya dengan pembentukan karakter inovatif siswa. Selain itu, kajian lebih lanjut dapat meneliti variasi strategi guru dalam mengimplementasikan pedagogi kreatif di berbagai mata pelajaran dan dampaknya terhadap kemampuan siswa menghasilkan karya inovatif dan prestasi akademik. Pendekatan ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman mengenai pengembangan generasi inovatif yang seimbang antara kreativitas, literasi digital, dan pendidikan karakter.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 1 Sukawati yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru yang bersedia menjadi partisipan dan telah meluangkan waktu untuk berbagi pengalaman, pandangan, serta praktik pembelajaran inovatif yang menjadi sumber utama data penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mahasaraswati Denpasar, khususnya Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar, atas dukungan akademik serta lingkungan ilmiah yang kondusif selama proses pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan, arahan, serta dukungan moral sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Kontribusi seluruh

pihak tersebut sangat berarti dalam menunjang kelancaran penelitian serta memperkaya kualitas analisis dan temuan yang dihasilkan.

Daftar pustaka

- Aliyah, H., dan Masyithoh, S., 2024. Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 01, 681–687.
- Chotimah, S.C., Anggreini, S., dan Sulisty, A., 2025. Pentingnya Literasi Digital Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Islam* 01.
- Dakhi, J.P., Febrianti, A., dan Waruwu, R., 2025. Pemanfaatan Teknologi Digital Upaya Meningkatkan Literasi Digital dan Motivasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika dan Sains Teknologi*. 03, 88–96.
- Nurdin, Khairunnisa, Hilma, dan Adrian, F., 2024. Peran Guru dalam Implementasi Pedagogi Humanis di Era Digital The Role of Teachers in the Implementation of Humanist Pedagogy in the Digital Era. *Jurnal Intelek Insan Cendekia* 01.
- Syahputri, R., Idris, I., Ramadhan, A., dan Yusraili, 2025. Filsafat Pendidikan Humanistik Sebagai Dasar Etika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 5.
- Risfaisal, Firdaus, dan Ismail, L., 2025. Penguatan Literasi Digital Dalam Membangun Karakter Siswa Berbasis Teknologi Humanistik Di Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah Makassar. *Jurnal Pendidikan* 23, 179–192.