

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS *DIGITAL LEARNING* DI SMP NEGERI 4 MAGETAN**



Oleh: Luthfi Hibatullah

NIM : 19204010038

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Luthfi Hibatullah, S. Hum.**
NIM : 19204010038
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 15 Juni 2021

Saya yang menyatakan,



Handwritten signature of Luthfi Hibatullah, S. Hum.

Luthfi Hibatullah, S. Hum.
NIM: 10204010038

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Luthfi Hibatullah, S. Hum.**
NIM : 19204010038
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa baskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 April 2021

Saya yang menyatakan,



Luthfi Hibatullah, S. Hum.

NIM: 19204010038

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luthfi Hibatullah
NIM : 19204010038
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

dengan ini menyatakan bahwa pas foto yang diserahkan dalam daftar munaqosah tersebut benar-benar pas foto saya dan saya berani menanggung resiko dari pas foto tersebut. Jika kemudian hari terdapat suatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Yogyakarta, 2 Juni 2021



Luthfi Hibatullah, S. Hum.

NIM. 19204010038

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM MENDESAIAN MODEL PEMBELAJARAN
BERBASIS *DIGITAL LEARNING* DI SMP NEGERI 4 MAGETAN**

yang ditulis oleh:

Nama	: Luthfi Hibatullah, S. Hum
NIM	: 19204010038
Jenjang	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M. Pd).

Wassalamu'alaikum wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Juni 2021



Dr. H. Sukiman, M. Pd.



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1834/Un.02/DT/PP.00.9/07/2021

Tugas Akhir dengan judul : KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL LEARNING DI SMP NEGERI 4 MAGETAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LUTHFI HIBATULLAH
Nomor Induk Mahasiswa : 19204010038
Telah diujikan pada : Jumat, 02 Juli 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sukiman, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6100b3dce11f1



Penguji I

Prof. Dr. Abdul Munip, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 60ffabfd2b9aa



Penguji II

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 60ffc83731a13



Yogyakarta, 02 Juli 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6100fe66403eb

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ،
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، الصَّلَاةَ وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillahirobbil'aalamin penulis ucapkan sebagai ungkapan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang memberikan nikmat sehat, nikmat islam, dan nikmat iman, shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beliau adalah suri tauladan yang baik bagi seluruh umat manusia pada umumnya, guru besar sepanjang masa dan bapak pendidikan kita yang telah menyelamatkan kita dari zaman jahiliyah hingga kita berada pada zaman yang terang benderang dengan teknologi canggih seperti sekarang ini.

Penulisan Tesis ini merupakan laporan dari penelitian kreativitas guru pada masa pandemi Covid-19 yang berjudul “*Kreatifitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan*”. Peneliti menyadari bahwa kepenulisan tesis ini tidak akan terwujud tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. H. Tasman, M. A., selaku dosen penasihat akademik.

4. Bapak Dr. H. Sukiman, M. Pd., selaku dosen pembimbing tesis yang senantiasa sabar dan semangat dalam membimbing peneliti menyusun tesis ini.
5. Bapak Drs. Agus Sunadi, M. Pd., selaku kepala sekolah SMP Negeri 4 Magetan yang telah memberikan izin, kesempatan dan tempat melakukan penelitian.
6. Wakil kepala sekolah, Bpk/Ibu Guru dan staf tata usaha SMP Negeri 4 Magetan, yang kesemuanya telah membantu kelancaran penelitian ini.
7. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Seluruh siswa/i SMP Negeri 4 Magetan.
9. Kedua orang tuaku (Bapak Kimin dan Ibu Tutik Rumiati), dan juga adikku tersayang (Afiyah Hasbiyallah) yang tidak pernah putus atas do'a yang dipanjatkan, yang selalu sabar, ada dan sedia dengan seluruh kasih sayang yang diberikan, dan dukungan yang luar biasa baik secara mental, material maupun non material.
10. Teman seperjuangan ISYKAMELA.
11. Semua pihak yang telah berjasa yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikannya dengan sebaik-baiknya balasan.

Yogyakarta, 15 Juni 2021
Penyusun,

Luthfi Hibatullah
NIM. 19204010038

ABSTRACT

LUTHFI HIBATULLAH. *The Creativity of Teachers of Islamic Religious Education in Designing a Digital-based Learning Model in SMPN 4 Magetan.* Thesis. Yogyakarta: Master of Islamic Religious Education of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training of Sunan Kalijaga State Islamic University, Yogyakarta.

In some part of the world, digital learning can be considered a new trend begotten from the COVID-19 pandemic. The pandemic leaves every educational institution with no choice except to replace the traditional face-to-face learning method to the digital-based one. Having the pivotal roles in education, teachers need to equip themselves with the skills fitting to the digital era, so that they can better accommodate student's learning experience despite the limitations inflicted by the pandemic. Departing from that situation, this research attempts to investigate teacher's creativity in conducting digital-based learning, including its limitations as well as the potential strategies to promote teacher's creativity.

In investigating the issue, this research used a qualitative method by employing three data collection methods, namely observation, interviews, and documentation. The data were then analyzed using the Moleong model through five analysis stages consisting of data review, data reduction, unit arrangement, classification, and data interpretation.

The results of data analysis show several important findings. First, the finding suggests that teacher's creativity in designing digital-based learning model includes the making of lesson plans that accommodate digital-based learning, and then followed by the utilization of various learning applications that are in the trend to promote diverse online learning experiences. Moving to the second finding, this research concludes that on one hand, digital-based learning is mainly supported by IT infrastructures, effective communication between teachers, students, and parents, as well as the use of variety of learning models and good discipline. On the second hand, students' reluctance, negligence, and poor Internet connection have become the impending factors to the success of digital-based learning. Lastly, the research finding indicates that teachers have made various attempts in improving their creativity regarding their IT mastery by attending multiple trainings, workshops, webinars, as well as initiating sharing sessions with fellow teachers of other subjects and conducting evaluations. Aside from that, the school management has also conducted Gnomio seminar and other training sessions, refined the communication quality among school members, and improved school facilities.

Keywords: Teacher's Creativity, Learning Model, Digital Learning

ABSTRAK

LUTHFI HIBATULLAH. *Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan.* Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pelaksanaan model pembelajaran berbasis *digital learning* merupakan hal baru dalam dunia pendidikan pasca munculnya virus Covid-19. Penyebaran Covid-19 memaksa seluruh instansi pendidikan untuk merubah metode pembelajaran dari tatap muka menuju pembelajaran berbasis *digital*. SMP Negeri 4 Magetan menjadi salah satu sekolah yang wajib menerapkan model pembelajaran berbasis *digital*. Guru sebagai ujung tombak pendidikan berkewajiban mempersiapkan diri untuk melaksanakan model pembelajaran berbasis *digital*, sehingga pembelajaran masa pandemi Covid-19 tetap berjalan dengan semestinya. Berdasarkan hal tersebut, fokus pembahasan penelitian ini meliputi kreativitas guru, pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital*, Faktor Pendukung, faktor Penghambat, dan upaya dalam meningkatkan kreatifitas guru.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data menggunakan analisis data model Moleong dengan melalui lima tahapan, yaitu menelaah seluruh data sumber, reduksi data, penyusunan satuan, kategorisasi, dan penafsiran data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, kreatifitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning*, yaitu melakukan persiapan berupa penyusunan RPP yang mencerminkan pembelajaran berbasis *digital*. Kemudian, penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran dan mengikuti *trend* aplikasi kekinian sebagai variasi pembelajaran *online*. Sehingga, guru PAI mampu meningkatkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran berjalan secara kondusif. *Kedua*, Faktor Pendukung pembelajaran berbasis *digital learning* dengan memanfaatkan IT, membangun komunikasi yang baik antara guru, wali kelas, murid, dan orang tua, variasi pembelajaran, dan menerapkan disiplin. Sedangkan Faktor Penghambat yaitu siswa kurang aktif, kurang disiplin, dan koneksi internet yang buruk. *Ketiga*, upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas yaitu dengan penguasaan IT dengan mengikuti pelatihan, *workshop*, webinar, berbagi pengalaman dengan guru mapel lain, dan melakukan evaluasi. Kemudian, upaya yang dilakukan kepala sekolah yaitu menyelenggarakan seminar *Gnomio*, diklat dan pelatihan. Pembangunan komunikasi yang baik antar warga sekolah dan melengkapi fasilitas sekolah.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Model Pembelajaran, *Digital Learning*.

DAFTAR ISI

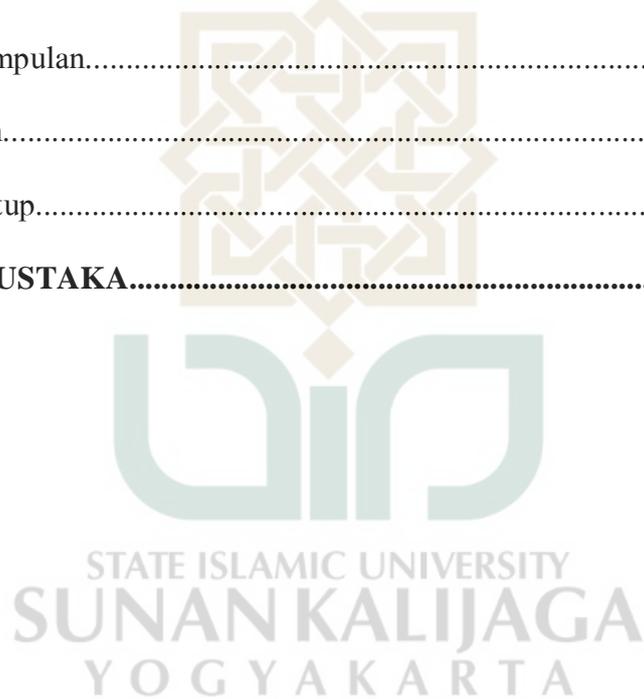
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PERNYATAAN BERJILBAB.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	10
D. Kajian Pustaka.....	12
E. Kajian Teori.....	17
F. Metode Penelitian.....	39
G. Sistematika Pembahasan.....	47
BAB II GAMBARAN UMUM SMP NEGERI 4 MAGETAN.....	
A. Sejarah dan Letak Geografis SMP Negeri 4 Magetan.....	49

B. Kelembagaan.....	51
C. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 4 Magetan.....	51
D. Struktur dan Muatan Kurikulum.....	54
E. Data Guru, Karyawan dan Siswa SMP Negeri 4 Magetan.....	59
F. Profil Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Magetan.....	61
G. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 4 Magetan.....	66

**BAB III KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM
MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *DIGITAL*
MASA PANDEMI COVID-19.....**

A. Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Magetan.....	69
1. Persiapan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis <i>Digital Learning</i> di SMP Negeri 4 Magetan..	70
2. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis <i>Digital Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Magetan.....	80
3. Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis <i>Digital Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Magetan.....	95
4. Respon Siswa kelas VIII dan IX terhadap Penerapan Model Pembelajaran Berbasis <i>Digital Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Magetan.....	100
B. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis <i>Digital Learning</i> di SMP Negeri 4 Magetan.....	105

1. Faktor Pendukung.....	105
2. Faktor Penghambat.....	110
C. Upaya Meningkatkan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 4 Magetan.....	113
1. Guru.....	115
2. Kepala Sekolah.....	117
BAB IV PENUTUP.....	
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran.....	124
C. Penutup.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	



DAFTAR TABEL

- Tabel 1 Struktur Kurikulum 2013 SMP Negeri 4 Magetan (Kondisi Normal), 56.
- Tabel 2 Struktur Kurikulum 2013 SMP Negeri 4 Magetan (Kondisi New Normal), 57.
- Tabel 3 Data Guru dan Karyawan SMP Negeri 4 Magetan, 59.
- Tabel 4 Data Guru dan Karyawan menurut Jenjang Pendidikan, 60.
- Tabel 5 Data Siswa SMP Negeri 4 Magetan, 60.
- Tabel 6 Riwayat Pendidikan Guru (Ika Putri Rahayu, S. Pd), 62.
- Tabel 7 Riwayat Pendidikan Guru (Siti Munawarah, S. Pd), 64,
- Tabel 8 Jadwal pembelajaran *home visit* di SMP Negeri 4 Magetan, 89.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Pedoman Pengumpulan Data, 132.
Lampiran II	Catatan Lapangan, 138.
Lampiran III	Jurnal Mengajar Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021, 163.
Lampiran IV	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran kelas VIII, 172.
Lampiran V	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran kelas IX, 174.
Lampiran VI	Foto Dokumentasi, 176.
Lampiran VII	Berita Acara Seminar Proposal, 177.
Lampiran VIII	Kartu Bimbingan Tesis, 178.
Lampiran IX	Surat Permohonan Ijin Penelitian Tesis, 179.
Lampiran X	Surat Balasan Permohonan Ijin Penelitian Tesis, 180.
Lampiran XI	Surat Keterangan Melakukan Penelitian Tesis, 181.
Lampiran XII	Sertifikat IKLA, 182.
Lampiran XIII	Serifikat TOEC, 183.
Lampiran XIII	Daftar Riwayat Hidup Penulis, 184.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru adalah tumpuan utama dalam pendidikan. Karena, seorang guru harus mampu memberi bimbingan, instruksi, petunjuk dan pengawasan kepada seluruh peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan harapan orang tua, masyarakat, dan pemerintah. Tujuan dari pendidikan nasional yaitu dengan mewujudkan perkembangan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga menjadi pribadi yang sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

Seorang pendidik di Indonesia memiliki kewajiban yang diatur oleh Negara sesuai dengan UU No. 20 Thn. 2003, adalah sebagai berikut: 1) Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, **kreatif**, dinamis dan dialogis, 2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan pendidikan, dan 3) Memberi teladan serta menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang telah diberikan kepadanya.²

Guru berkewajiban melaksanakan tugas yang dimiliki sesuai dengan UU No. 20 Thn. 2003, salah satunya yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis. Maka dari itu, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat

¹ Uci Sanusi & Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018). Hal 33.

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

dibutuhkan lingkungan pendidikan kondusif yang nyaman, menyenangkan, tidak membosankan, tidak monoton, bervariasi, menarik, penuh semangat, adanya rasa humor, spontan, tidak mengekang, dan memberikan ruang bagi individu untuk melakukan berbagai percobaan baru. Lingkungan pendidikan seperti ini mampu mendorong munculnya kreativitas dalam dunia pendidikan. Karena, kreativitas merupakan bagian utama dari sebuah inovasi. Tanpa adanya kreativitas maka tidak ada pula inovasi. Sebaliknya, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki, maka semakin lebar jalan menuju sebuah inovasi.³

Tantangan menjadi seorang guru yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan upaya meningkatkan kreativitas yang terpendam dalam dirinya selanjutnya diterapkan ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Guru juga berkewajiban merancang desain model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum pemerintah dan kebutuhan pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan kreativitas guru dalam merancang atau mendesain model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa.⁴

Dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia kreativitas guru yang akan diuji dengan munculnya pandemi Covid-19. Covid-19 atau *Coronavirus* merupakan varian virus baru yang menjangkit manusia dan

³ Mohammad Ali, *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*, (Jakarta: Grasindo, 2009) Hal 153.

⁴ Khusnul Wardan, *Motivasi Kerja Guru dalam Pembelajaran*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2020). Hal 217.

hewan. Virus ini ditemukan pada manusia sejak adanya kejadian luar biasa yang muncul di Wuhan China pada Desember 2019.⁵ Virus Covid-19 ini telah menyebar ke seluruh penjuru dunia, salah satu negara yang terdampak yaitu Indonesia. Dampak yang ditimbulkan oleh virus ini sangat luar biasa, karena mampu melemahkan berbagai sektor salah satunya sektor pendidikan.

Awal tahun 2020 tepatnya pada 16 Maret 2020 dalam pidatonya di Istana Kepresidenan Bogor, Presiden Joko Widodo memberikan himbauan kepada seluruh masyarakat Indonesia terutama pada wilayah yang terdampak pandemi Covid 19 untuk melakukan berbagai kegiatan dari rumah seperti bekerja, belajar, dan beribadah dengan tujuan membatasi interaksi sosial (*social distancing*) dan mobilitas masyarakat guna mencegah penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Walaupun pembatasan sosial telah dilaksanakan, namun pemerintah tetap berusaha untuk mempertahankan pelayanan yang diberikan kepada seluruh masyarakat Indonesia, baik itu urusan kebutuhan pokok, pelayanan kesehatan, pendidikan, maupun layanan-layanan publik lainnya.⁶

Sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh Presiden Joko Widodo, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim meminta agar seluruh kegiatan belajar mengajar tetap dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi. Kemendikbud telah mendorong dan melakukan

⁵ www.kemkes.go.id (Diakses pada Selasa, 05 Januari 2021, pukul 19.58 WIB)

⁶ setkab.go.id (Diakses pada Selasa, 05 Januari 2021, pukul 19.43 WIB)

koordinasi dengan penyedia teknologi dan penyedia konten pendidikan dalam rangka membangun pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang dilakukan dari rumah masing-masing. Berikut merupakan beberapa mitra swasta yang memiliki kerja sama dengan pemerintah untuk melakukan pelayanan pendidikan dalam pembelajaran daring, diantaranya Google Indonesia, Kelas Pintar, Mocrisoft, Quipper, Ruangguru, Sekolahmu, dan Zenius.⁷

Berdasarkan Surat Edaran No. 4 Thn. 2020 pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dari rumah memiliki ketentuan. Diantaranya pelaksanaan pembelajaran dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Aktivitas dan tugas yang diberikan bervariasi antar siswa, disesuaikan dengan minat dan kondisi masing-masing individu termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar.⁸

Mengacu pada surat edaran di atas bentuk pembelajaran tatap muka yang telah lama dijalani, terpaksa harus beralih kepada bentuk pembelajaran jarak jauh atau daring. Model pembelajaran ini harus dilaksanakan tanpa adanya kesiapan khusus yang dimiliki oleh guru, siswa, maupun pemerintah. Maka dari itu, diwajibkan bagi guru dan siswa untuk mempergunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal inilah yang membuat daya kreativitas guru diuji. Bagaimana cara guru

⁷ www.kemdikbud.go.id (Diakses pada Selasa, 5 Januari 2021, pukul 19.23 WIB)

⁸ Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, *tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid 19)*.

menggunakan metode pembelajaran daring yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.⁹

Pada abad ini perkembangan dan kemajuan ilmu teknologi sangat mengangumkan. Kemajuan ilmu teknologi mampu mengubah gaya hidup masyarakat utamanya dalam hal mendapatkan informasi dan memperluas cakrawala pengetahuan menggunakan media *online*.¹⁰

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi seharusnya membantu guru dan siswa dalam melewati tantangan pembelajaran jarak jauh, dengan guru menjadi pengembang dan pengelola suatu program pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diperlukan. Pengaruh yang diberikan melalui kemajuan teknologi informasi ini memiliki dampak pada pelaksanaan pembelajaran dan program pembelajaran, sehingga melahirkan bentuk-bentuk pembelajaran baru seperti *online learning (e-learning)*, *blended learning*, dan pendidikan jarak jauh (*distance learning*).¹¹

SMP Negeri 4 Magetan merupakan salah satu sekolah favorit di kabupaten Magetan yang memiliki akreditasi A dengan nomor npsn 20509361.¹² SMPN Negeri 4 Magetan sebagai sekolah favorit tercermin melalui peningkatan antusias pendaftar calon peserta didik pada PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) dari tahun ke tahun. SMP Negeri 4

⁹ Afrilla Fahrina, dkk, *Minda Guru Indonesia, Pandemi Corona, Disupsi Pendidikan dan Kreativitas Guru*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020). Hal 1.

¹⁰ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi adalah Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017). Hal 10.

¹¹ Ibid. Hal 10-11.

¹² datasekolah.net, (Diakses pada Jum'at, 9 Juli 2021, pukul 20.23 WIB).

Magetan menawarkan berbagai program unggulan seperti berprestasi, berbudaya dan peduli lingkungan.

Prestasi sekolah yang diunggulkan SMP Negeri 4 Magetan adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam periode selama masih di bangku sekolah, seperti: Sekolah Adiwiyata Nasional, Sekolah Kurasaki dan Sekolah Literasi. Kemudian, SMP Negeri 4 Magetan menanamkan budaya sekolah yang kokoh dan selalu terjaga, seperti: budaya keagamaan, budaya kerjasama dan budaya kepemimpinan. Selain itu, SMP Negeri 4 Magetan menanamkan sikap peduli lingkungan pada siswa agar mencegah kerusakan lingkungan sekitarnya dan mengembangkan upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 4 Magetan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *digital learning*. Secara umum pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI telah dilaksanakan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran online, diantaranya: *Google Classroom*, *Gnomio*, *WhatsApp Group*, maupun mewajibkan siswa melihat tayangan “Belajar di Rumah” yang tayang di TVRI, dimana tayangan ini merupakan salah satu fasilitas yang diberikan oleh Kemendikbud dalam rangka memberikan alternatif pembelajaran.¹³

¹³ Wawancara dengan Kimin, S. Pd., M. MPd, Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum SMP Negeri 4 Magetan, pada Jum’at, tanggal 8 Januari 2021 pukul 19.23 WIB.

SMP Negeri 4 Magetan pada 9 November 2020, juga menerbitkan SOP Pembelajaran tatap muka masa pandemi Covid-19. SOP ini dapat dilaksanakan apabila satuan pendidikan berada di daerah zona hijau dan kuning. Penerapannya dimulai pada tanggal 20 November 2020 hingga 5 Desember 2020 dengan menerapkan protokol kesehatan. Pembelajaran tatap muka ini dilakukan dengan cara rotasi, yaitu hari Senin dan Selasa untuk kelas 7, hari Rabu dan Kamis untuk kelas 8, hari Jum'at dan Sabtu untuk kelas 9.¹⁴ Berdasarkan SOP yang diterbitkan memudahkan guru PAI dalam melakukan pembelajaran tatap muka maupun *online*, sehingga guru mendapatkan kemudahan ketika memberikan pemahaman materi atau tugas kepada siswa. Dari sini dapat dipastikan bahwa di SMP Negeri 4 Magetan telah melakukan model pembelajaran berbasis *digital learning* dengan menggunakan metode *blended learning* yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara bersamaan.

Pada bulan Agustus SMP Negeri 4 Magetan menyelenggarakan *home visit* bagi wilayah yang terletak di zona kuning atau hijau. Dimana penyelenggaraan membagi siswa kepada beberapa kelompok belajar dengan domisili berdekatan dan terdiri dari satu angkatan. *Home visit* mendatangkan guru untuk mengajar siswa dalam kelompok belajar tersebut. Bagi siswa atau guru yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *home visit* diwajibkan melaksanakan protokol kesehatan sesuai himbauan pemerintah. Pengadaan *home visit* oleh sekolah memberikan kemudahan

¹⁴ SOP Pembelajaran Tatap Muka Masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 4 Magetan

guru PAI dalam melihat dan memperhatikan kondisi siswa, serta memberikan dukungan maupun solusi terhadap kendala yang dihadapi siswa ketika penerapan metode pembelajaran daring (*e-learning*) maupun *blended learning*.

Guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan sebagai pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, menilai, dan mengevaluasi peserta didik berkewajiban melaksanakan pembelajaran sesuai dengan aturan pemerintah. Guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan telah terbiasa melaksanakan pembelajaran berbasis *digital* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebelum adanya pandemi Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital* pada mata pelajaran PAI dalam bentuk penggunaan PPT (*Power Point*) dan Video yang ditampilkan melalui LCD dengan tujuan mempermudah penyampaian dan pemahaman materi yang diberikan. Selain itu, guru PAI menggunakan aplikasi *whatsApp* dengan ketua kelas untuk melakukan koordinasi mengenai pengumuman penting yang mendesak.¹⁵

Guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan siap dan mampu dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* pada masa pandemi Covid-19. Kesiapan dan kemampuan guru PAI tersebut berdsarkan pembiasaan penggunaan *digital* dalam pelaksanaan pembelajaran sebelum adanya pandemi Covid-19. Selain itu kesiapan guru PAI ditunjang dengan

¹⁵ Wawancara dengan Ika Putri Rahayu, S. Pd., Selaku Guru Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 4 Magetan, pada Jum'at, 23 Juli 2021 pukul 09.26 WIB.

pendidikan yang pernah ditempuh, pelatihan yang pernah diikuti, dan karya-karya yang telah dihasilkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengasumsikan bahwa terdapat pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan sesuai dengan aturan pemerintah Indonesia. Model pembelajaran berbasis *digital learning* yang diterapkan di SMP Negeri 4 Magetan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi daerah terhadap penyebaran Covid-19.

Pada mapel PAI kelas VIII & IX di SMP Negeri 4 Magetan pelaksanaan pembelajaran daring (*e-learning*), *blended learning* ataupun *home visit* diterapkan mengikuti peraturan yang diberikan sekolah sesuai dengan regulasi pemerintah Indonesia. Berdasarkan beberapa metode pembelajaran yang diterapkan pada mapel PAI pada masa pandemi Covid-19 terdapat tantangan maupun kemudahan yang dirasakan oleh guru dan siswa. Berangkat dari hal tersebut maka penulis menganggap bahwa pendidik berkewajiban mengembangkan model pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi kemudian disesuaikan dengan situasi, kondisi serta kebutuhan siswa sehingga terwujud suasana belajar yang menarik, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, "*Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan*" sangatlah menarik untuk diteliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa permasalahan yang akan dikaji, antara lain:

1. Bagaimana kreativitas guru PAI dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan?
2. Bagaimana Faktor Pendukung dan faktor Penghambat dalam melaksanakan model pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kreativitas mengajar guru dalam menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Namun, secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengungkap informasi yang berkaitan dengan:

- a. Menganalisis kreativitas guru PAI dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan.
- b. Menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan.

- c. Menganalisis upaya-upaya yang dapat dilakukan guna menunjang kreativitas guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan.

2. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini memberikan bermanfaat bagi kepentingan ilmu pengetahuan, utamanya untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *digital learning*, meliputi:

- a. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam rangka memperkaya khazanah Pendidikan Islam. Khususnya mengenai kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning*. Penelitian ini diharapkan layak dijadikan rujukan dalam penelitian ilmiah kedepannya, dan mampu memberikan inspirasi bagi peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian di bidang Pendidikan Islam.
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran berbasis *digital*, sehingga suasana kelas lebih menyenangkan dan menarik yang diwujudkan dalam bentuk kreativitas sebagai kontribusi pembelajaran berbasis *digital learning*.

Memberikan motivasi kepada guru untuk senantiasa belajar, mengolah, mengembangkan, dan berinovasi dalam menggunakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai penunjang pembelajaran serta selalu terbuka dengan perkembangan zaman dan

kemajuan ilmu teknologi agar mampu mengaktualisasi ilmu pengetahuan sesuai dengan tuntutan era digital.

D. Kajian Pustaka

Berhubungan dengan penulisan tesis ini, peneliti telah melakukan penelusuran terhadap beberapa karya atau hasil penelitian terdahulu yang membahas subjek yang sama. Dengan tujuan memberikan kejelasan dan batasan sejauh mana penelitian telah dilakukan, perbedaan dan persamaan terhadap penelitian yang akan dilakukan dengan karya sebelumnya, serta originalitas tema yang akan dibahas.¹⁶

Berdasarkan kajian pustaka penulis menemukan pembahasan yang memiliki hubungan dengan variabel yang akan diteliti yaitu kreativitas guru, model pembelajaran, dan *digital learning* adalah sebagai berikut:

1. Khaeruddin, (2012) Tesis dengan judul “*Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai Borong Kabupaten Sinjai*”¹⁷

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang membahas mengenai kreativitas guru pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai Borong Kabupaten Sinjai. Fokus bahasannya mengenai bagaimana kreativitas guru, faktor pendukung

¹⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013). Hal 123.

¹⁷ Khaeruddin, “*Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Sinjai Borong Kabupaten Sinjai*”, Tesis, diajukan pada Program Pasca Sarjana Universitas Islam negeri Alauddin Makassar, Tahun 2019.

dan penghambat kreativitas guru, dan upaya apa saja yang dilakukan guna meningkatkan kreativitas guru.

Hasil penelitian ini adalah kreativitas yang dimiliki guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai sudah cukup baik. Masih terdapat beberapa hambatan diantaranya, alokasi waktu pertemuan yang terbatas, kurangnya sarana prasarana penunjang, kurangnya kesadaran siswa terhadap materi yang disampaikan, kurangnya kesadaran guru untuk melakukan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sedangkan faktor pendukung kreativitas guru adalah guru mampu mengoptimalkan sarana prasarana yang ada dan adanya kerja sama yang baik antar guru. Beberapa upaya yang dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran adalah, dengan memberikan penugasan, guru lebih berusaha untuk menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif, dan melaksanakan pelatihan keguruan.

2. Monawati dan Fauzi (2018) Jurnal Pesona Dasar, Vol.6, No.2 dengan judul "*Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa*"¹⁸

Penelitian ini fokus pada kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran serta hubungannya dengan prestasi belajar siswa SDN. Karena, kreativitas yang dimiliki guru dapat mempengaruhi

¹⁸ Monawati & Fauzi, "*Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa*", Jurnal Pesona Dasar, Vol.6, No.2, ISSN: 2337-9227, (2018). Hal 33-43.

prestasi belajar siswa. Sehingga untuk menghasilkan prestasi siswa yang baik, guru harus kreatif semaksimal mungkin.

Hasil dari penelitian ini adalah kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dikombinasikan dengan kemampuan dan kecakapan dalam mengajar. Sehingga, guru mampu menciptakan suasana kondusif, dan membuat siswa merasa nyaman dalam belajar. Prestasi belajar siswa ternyata sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru, seperti dalam memilih metode pembelajaran, media pembelajaran, kualitas dalam mengajar, dan cermat dalam melihat potensi yang dimiliki oleh siswa.

3. Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat (2019) Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Vol.20, No.1 dengan judul “*Desain Model Pembelajaran Online Sebagai Upaya Memfasilitasi Belajar di tempat Kerja*”¹⁹

Penelitian ini berangkat dari permasalahan konsep program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) bagi siswa SMK, yaitu pembelajaran berbasis sekolah dan pembelajaran berbasis kerja. Model pembelajaran online ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang sedang melaksanakan kegiatan praktek diluar sekolah. Sedangkan para siswa juga memiliki tuntutan untuk menguasai materi dengan cara belajar secara mandiri tanpa adanya lingkungan belajar yang terstruktur.

¹⁹ Syaiputra Wahyuda Meisa Diningrat, “*Desain Model Pembelajaran Online Sebagai Upaya memfasilitasi Belajar di Tempat Kerja*”, Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Vol.20, No.2, (2019). Hal 17-24.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan kerangka desain pembelajaran terpadu pada pembelajaran online yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Karena, kerangka desain pembelajaran ini selain memberikan kemudahan bagi pendidik dan perancang model pembelajaran *online* juga memudahkan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan membangun interaksi. Sebab, model ini memiliki beberapa tahap yang terstruktur seperti tahap eksplorasi, perancangan, dan evaluasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

4. Ali Rahman (2019) Jurnal Studi Pendidikan, Vol. XVI, No.2 dengan judul “*Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*”²⁰

Penelitian ini merupakan narasi panjang, dimana penulis memaparkan kemajuan serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Tujuannya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjamin mutu dan hasil pendidikan.

Hasil dari penelitian ini adalah penulis menyuguhkan model ADDIE sebagai salah satu model desain pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Kelebihan dari model ADDIE adalah pembelajaran yang

²⁰ Ali Rahman, “*Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*”, Jurnal Studi Pendidikan, Vol. XVI, No.2 (2019). Hal 128-143.

dilakukan difokuskan pada peserta didik sehingga mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Penulis juga menyarankan adanya akselerasi antara pendidik dan siswa dengan tujuan menciptakan suatu ketergantungan satu sama lain, sehingga terbangun proses pembelajaran yang bersifat kolaborasi antara *teacher centre* dan *student centre*.

Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian sebelumnya, yang mana dapat digunakan sebagai acuan atau referensi, sehingga penelitian selanjutnya lebih baik dan optimal. Maka terdapat kesamaan dalam pembahasan mengenai kreativitas guru dan desain pembelajaran secara online berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Perbedaan terhadap penelitian kali ini dengan penelitian-penelitian yang telah disebutkan diatas, yaitu menghubungkan penelitian mengenai kreativitas guru PAI menjadi satu bagian dengan desain model pembelajaran berbasis *digital learning*. Dimana pada penelitian sebelumnya pembahasan tentang kreativitas guru dan desain model pembelajaran diteliti secara masing-masing. Perbedaan yang mendasar pada penelitian kali ini adalah pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 menerapkan beberapa metode dan model pembelajaran seperti *e-learning*, *blended learning* dan *home visit* dimana penerapannya disesuaikan dengan situasi penyebaran Covid-19 di daerah. Sehingga terdapat peningkatan kreativitas dan inovasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Hal ini dikarenakan dalam setiap metode pembelajaran mendapati situasi dan kondisi yang berbeda sehingga dengan materi yang

sama guru menggunakan penyampaian yang berbeda agar siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh guru. Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 4 Magetan. Selain itu, perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu terlihat dari pemilihan tempat, objek, subjek, dan waktu penelitian.

E. Kajian Teori

1. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas

Berikut pengertian kreativitas oleh beberapa tokoh yang akan mempermudah pemahaman dari pembahasan kreativitas guru, diantaranya adalah sebagai berikut: *Pertama*, Utami Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai ungkapan unik dari keseluruhan kepribadian yang terbentuk dari interaksi antara individu dan lingkungannya, yang tercermin dari perasaan, sikap, atau perilaku.²¹

Kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang digunakan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban atas suatu masalah yang tidak terpaku hanya pada satu jawaban dan memiliki kebebasan.²²

Kedua, Semiawan mendefinisikan kreativitas sebagai hal yang dimiliki seseorang untuk memberikan gagasan baru, kemudian diterapkan untuk memecahkan suatu masalah.²³ *Ketiga*, Chaplin

²¹ Karina Indria & Ayu Dwi Nindyati, "Kajian Konformitas dan Kreativitas Affective Remaja", Jurnal Provite, Vol.3 No.1 (2007). Hal 86.

²² Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, (Jakarta: Grasindo, 2008). Hal 65.

²³ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011). Hal 14.

mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan yang menghasilkan sesuatu yang baru guna menyelesaikan perkara dengan metode-metode yang baru.²⁴

Berdasarkan beberapa definisi kreativitas menurut para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses untuk menghasilkan hal baru, berbeda, unik, orisinal dan bermanfaat untuk memecahkan dan menjawab suatu perkara atau masalah dengan menggunakan metode-metode baru. Kreativitas juga muncul dari diri setiap individu.

Bersumber dari beberapa definisi yang telah dipaparkan, kreativitas dibagi menjadi empat kategori yaitu: *pertama*, bakat individual, kreativitas secara alamiah menjadi bakat individual karena ide-ide yang muncul berasal otak atau fikiran dari pribadi seseorang dengan pengaruh eksternal dan internal yang sedang atau telah dialami. Contohnya perilaku seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. *Kedua*, proses, kreativitas tidak bisa muncul begitu saja, selalu ada proses yang mengikutinya. Kreativitas dapat muncul karena menggabungkan beberapa ide-ide, elemen-elemen, dan gagasan-gagasan yang berhubungan maupun tidak berhubungan secara bersamaan, akhirnya akan menghasilkan sesuatu yang kreatif. *Ketiga*, produk, kreativitas muncul sebagai produk ketika menawarkan sesuatu yang baru, lebih menarik, sesuai kebutuhan,

²⁴ *Ibid.*

efisien dan lebih bermanfaat pada yang tepat. Contohnya adanya model pembelajaran *e-learning*, literasi *digital*, dan *digital learning* masa pandemi Covid 19 dikarenakan pembelajaran jarak jauh. *Keempat*, pengakuan dari orang lain, karya, ide, atau gagasan dikatakan bentuk dari kreativitas seseorang ketika karya, ide, atau gagasan tersebut menghasilkan sesuatu yang baru, unik, bermanfaat, masuk akal, dan mampu memuaskan orang lain.²⁵

Guru dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif dalam pembelajaran, karena guru memiliki sumbangsih yang besar untuk mencetak generasi bangsa di masa depan. Seorang guru yang kreatif mampu menunjukkan warna baru setiap harinya dan menjadikan suasana belajar sangat kaya juga bervariasi yang mampu menarik minat belajar siswa dan mendengarkan materi yang diberikan sehingga siswa layak menjadi harapan bangsa.²⁶

Kreativitas guru dalam penelitian ini adalah cara berfikir seorang guru ketika mendapati tantangan dalam proses pembelajaran dengan mencoba gagasan, ide dan cara baru untuk menentukan strategi, metode dan model pembelajaran yang lebih efektif. Tujuannya agar pelaksanaan pembelajaran berjalan secara aktif, efektif, efisien dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Kreativitas guru terlihat ketika seorang guru mampu

²⁵ Andy Green, *Kreativitas Publik...*, Hal 5-7.

²⁶ Hernowo, *Menjadi Guru...*, Hal 7-9.

memecahkan permasalahan dalam pembelajaran dengan memberikan solusi yang baik dan tepat.

b. Karakteristik Kreativitas Guru

Aspek penting dalam kreativitas yang perlu diketahui, yaitu memahami karakteristik kreativitas itu sendiri. Karena, kreativitas adalah upaya menciptakan suasana baru yang kondusif akan lebih mudah diwujudkan apabila memahami terlebih dahulu sifat-sifat kreativitas.

Menurut Yuni Rachmawati dan Euis Kurniati, menyimpulkan terdapat 24 karakteristik kepribadian seorang kreatif adalah: 1) Siap dengan pengalaman baru, 2) Fleksibel dalam berfikir dan merespon, 3) Bebas dalam berpendapat, 4) Menghargai fantasi dan imajinasi, 5) Memiliki ketertarikan dengan hal baru, 6) Berpendirian teguh, 7) Berkeinginan mengetahui hal baru, 8) Menghargai dan perbedaan pendapat, 9) Berani mengambil resiko, 10) Percaya diri dan Mandiri, 11) Bertanggungjawab dan berkomitmen pada tugas, 12) Tekun dalam mengerjakan sesuatu, 13) Banyak akal terhadap berbagai permasalahan, 14) Memiliki inisiatif yang tinggi, 15) Mengerti dan faham akan situasi lingkungan, 16) Memiliki orientasi pada masa kini dan masa depan, 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, 18) Mamiliki ketertarikan pada hal abstrak, kompleks, holistis, dan mengandung teka-teki, 19) Menemuka ide-ide yang orisinal, 20) Tekat kuat dan minat yang tinggi, 21) Memanfaatkan

waktu luang dan konstruktif bagi pengembangan diri, 22) Bersifat kritis, 23) Senang mengajukan pertanyaan baik dan membangun, dan 24) memiliki kesadaran etika dan moral.²⁷

Kreativitas seorang guru akan tercermin dari perilaku dan cara berfikir yang dimiliki. Menurut Torrance (1981) dalam bukunya, ia mengemukakan bahwa orang dapat dikatakan kreatif apabila mencerminkan enam sikap ini, adalah: 1) Rasa ingin tahu yang besar, 2) Tidak mudah bosan dan putus asa, 3) Memiliki kepercayaan diri tinggi dan mandiri, 4) Tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas, 5) Berani mengambil resiko, dan 6) Berfikir divergen.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut karakteristik yang mencerminkan guru kreatif dimulai dari rasa ingin tau yang tinggi, mengerti dan memahami situasi lingkungan, juga berorientasi pada masa kini dan masa depan. Seorang guru yang kreatif harus mampu memecahkan dan menjawab segala tantangan yang dihadapi berbekal ilmu pengetahuan, pengalaman pribadi, serta rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diamanahkan, sehingga mampu menjadi seorang pendidik yang baik.

²⁷ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan...*, Hal 15-16.

²⁸ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Bogor: Guepedia, 2019). Hal 145.

c. Tahap-Tahap Kreativitas Guru

Dunia pendidikan berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan zaman. Terdapat beberapa tahap yang harus dilalui guru untuk menjawab permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan, sehingga guru dituntut untuk menemukan ide, gagasan, pemecahan, dan penyelesaian permasalahan pendidikan secara efektif dan efisien. Berikut adalah tahap-tahap kreativitas guru:²⁹

Pertama, tahap persiapan dimana guru berusaha mengumpulkan data dan informasi juga memikirkan berbagai alternatif terhadap suatu masalah, guna memecahkan masalah dan tantangan yang ada. Berbekal pengalaman dan pengetahuan pribadi, guru akan berusaha menemukan berbagai kemungkinan yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Kedua, tahap inkubasi dimana guru akan melepaskan segala beban dan berhenti sejenak untuk berfikir namun tetap memikirkan. Dalam tahap ini guru akan mencari ide, gagasan, atau solusi permasalahan dengan melakukan aktivitas lainnya.

Ketiga, tahap iluminasi dimana guru mulai menemukan inspirasi-inspirasi baru, selanjutnya guru harus mulai mengawali dan mengikuti inspirasi yang ditemukan guna mewujudkan gagasan dan ide yang baru

²⁹ *Ibid.*, hal 143-145.

Keempat, tahap verifikasi dimana guru memilih dan memilah secara selektif gagasan dan ide yang muncul. Penerimaan terhadap gagasan dan ide yang baru harus diikuti dengan kritik, sehingga ide atau gagasan yang digunakan efektif, padat, jelas, dan efisien.

Sejalan dengan pendapat di atas, David Campbell, Ph.D., dalam bukunya yang berjudul "*Mengembangkan Kreativitas, 1986*". Ia menuliskan bahwa tahap berpikir kreatif terdiri dari lima tahap, adalah sebagai berikut: (1) Persiapan, tahap ini merupakan peletakan dan persiapan dasar dalam mempelajari masalah, seluk beluk, dan problematika yang muncul dalam pembelajaran. (2) Konsentrasi, guru harus memikirkan dan meresapi permasalahan dan tantangan pembelajaran yang dihadapi. (3) Inkubasi, meninggalkan sejenak permasalahan dan tantangan yang dihadapi, mengambil waktu santai untuk melepaskan kesibukan permasalahan yang terjadi. (4) Iluminasi, tahap dimana guru mulai menemukan gagasan, ide, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, serta jawaban dari permasalahan yang ada. (5) Verifikasi, tahap ini juga disebut dengan tahap produksi dimana ide dan gagasan mulai diwujudkan dengan cara kerja menyusun rencana kerja kemudian melaksanakannya.³⁰

Selain itu, menjadi seorang guru yang kreatif harus memenuhi beberapa syarat, menurut Muhammad Agus Suhadi dalam bukunya yang berjudul "*Humor itu Serius: Pengantar ke Ilmu Humor*

³⁰ Hendra Surya, *Cara Belajar Orang Genius*, (Jakarta: Gramedia, 2013). Hal 126.

(1989)” menyatakan bahwa, berpikir kreatif itu “*thinking which produces new methods, new concept, new understanding, new inventions, new work of art*”.³¹ Jadi, guru dapat dikatakan kreatif jika guru dengan segala permasalahan dan tantangan yang ada mampu menjawab dengan memberikan metode, konsep, pemahaman, penemuan, dan karya baru. Dimana segala ide dan gagasan yang baru ini bersifat orisinal dan bermanfaat, juga mampu dikembangkan sebaik mungkin.

Adapun yang dimaksud dengan kreativitas guru dalam penelitian ini adalah: (1) Persiapan, tahap ini meliputi pembuatan rancangan rencana pembelajaran, penguasaan materi ajar, dan penguasaan sarana prasarana yang akan digunakan dalam pembelajaran. (2) Inkubasi, merupakan waktu yang akan dibutuhkan oleh guru dalam menemukan strategi, metode dan model pembelajaran yang sesuai, diingat bahwa terdapat perbedaan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa antar satu kelas dengan yang lain. (3) Iluminasi, dimana guru menemukan ide dan gagasan tentang permasalahan yang dihadapi. (4) Verifikasi, yaitu guru menerapkan gagasan dan ide ke dalam proses pembelajaran.

³¹ Muhammad Agus Suhadi, *Humor itu Serius: Pengantar Ilmu Humor*, (Jakarta: Pustakarya Grafikatama, 1989). Hal 72.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Kreativitas guru sangat berpengaruh, karena kreativitas merupakan aktivitas berfikir untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Maka dari itu, terdapat beberapa faktor yang mampu mempengaruhi kreativitas guru. Menurut Maulana kreativitas dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu inkubasi dan faktor-faktor sosial. Faktor inkubasi dapat dikatakan faktor pendukung munculnya kreativitas guru. Dengan berhenti sejenak dan memberikan waktu jeda dalam berfikir, dan melanjutkannya ketika fikiran sudah mulai tenang akan timbul menimbulkan ide ide brilian yang terpendam dalam otak bawah sadar.³²

Sedangkan, faktor sosial merupakan faktor penghambat yang dapat mengurangi daya kreativitas seorang guru, adalah sebagai berikut:³³ 1) Ketika seseorang memperhatikan berlebihan ketika bekerja, sehingga mampu memecah konsentrasi dalam melaksanakan pekerjaan, 2) Tawaran penghargaan terhadap kreativitas, 3) Berjuang untuk mendapatkan hadiah dan tidak dilandaskan rasa ikhlas, dan 4) Ketika adanya pembatasan cara mengekspresikan kreativitas diri.

³² Maulana, *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*, (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2017). Hal 15-16.

³³ *Ibid.*, hal 16.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Anak Sholeh Malang, terdapat temuan mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas guru. Faktor pendukung antara lain:³⁴ 1) Guru aktif dalam kegiatan akademik, organisasi profesi, dan pelatihan. Keaktifan ini mampu mengembangkan wawasan dan mendorong kemampuan guru, berbekal wawasan dan pengalaman yang luas mendorong guru menjadi kreatif dalam mengatasi persoalan yang ada, 2) Rekan kerja yang ramah dan peduli, lingkungan yang baik mampu mendorong guru untuk berpikiran positif, 3) Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai, dan 4) Motivasi berprestasi.

Faktor penghambat yang mempengaruhi berkembangnya kreativitas guru, adalah: 1) Pendidikan guru tidak linier, 2) Kurangnya penghargaan yang diberikan, dan 3) Kurang diperhatikannya kesejahteraan guru.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti mengasumsikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah diri pribadi seorang guru, tentang kesiapan dalam belajar, menemukan gagasan dan ide baru, dan senantiasa menjadi pribadi yang terbuka dan menerima terhadap perubahan yang ada.

³⁴ Delila Sari Batubara, “*Studi Kasus tentang Kreativitas Guru pada Pembelajaran Tematik Integratif di SD Anak Sholeh Malang*”, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol.4, No.1 (2015). Hal 61.

Sedangkan faktor eksternal, dapat dilihat dari lingkungan yang mendukung untuk munculnya kreativitas. Karena lingkungan yang nyaman akan membuat guru merasa aman dan dihargai oleh lingkungan.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Berikut merupakan beberapa pengertian dari model pembelajaran menurut beberapa ahli: *Pertama*, menurut Trianto, model pembelajaran adalah pedoman bagi guru dan perancang untuk melaksanakan pembelajaran.³⁵ *Kedua*, menurut Arend model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar mengajar berupa prosedur yang sistematis agar melaksanakan KBM berjalan dengan baik, cara mengajar menarik, materi mudah difahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.³⁶ *Ketiga*, menurut Soekamto model pembelajaran merupakan penggambaran kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasi pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pengajar dan perancang dalam melaksanakan pembelajaran.³⁷

Bersumber dari pengertian di atas dapat difahami bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berprosedur

³⁵ *Ibid.*

³⁶ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Sleman: Deepublish, 2020). Hal 13.

³⁷ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendsain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana, 2017). Hal 24.

sistematik yang digunakan sebagai pedoman guru untuk merancang, mengembangkan, dan melaksanakan proses pembelajaran. Tujuannya agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, dan terstruktur.

Berdasarkan istilah model pembelajaran terdapat empat ciri khusus model pembelajaran, adalah sebagai berikut: 1) Adanya rasionalitas teoritis bersifat logis yang telah disusun oleh pendidik, 2) Terdapat capaian tujuan pembelajaran, 3) Penyusunan langkah-langkah pembelajaran, dan 4) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.³⁸

Sedangkan menurut Trianto, terdapat 4 ciri khusus yang dimiliki model pembelajaran sehingga memiliki perbedaan dengan strategi, metode, atau prosedur, adalah: *Pertama*, timbulnya rasionalitas teoritik logis yang disusun oleh pencipta dan pengembang. *Kedua*, adanya landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana siswa belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Ketiga*, penyesuaian tingkah laku mengajar agar model pembelajaran dapat diterapkan dan berhasil. *Keempat*, membutuhkan lingkungan belajar yang baik agar tujuan pembelajawan terwujud.³⁹

Jadi, yang dimaksud dengan model pembelajaran pada penelitian ini yaitu guru merancang model pembelajaran

³⁸ Noer Khosim, *Model-Model Pembelajaran*, (Surabaya: SangSurya, 2017). Hal 5.

³⁹ Trianto Ibnu, *Mendesain Model...*, Hal 24.

menggunakan kerangka konseptual yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada pembelajaran jarak jauh. Rancangan model pembelajaran ini mampu dijadikan pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran khususnya pada masa pandemi Covid-19 bisa tercapai.

b. Model Pembelajaran Elektronik (*e-Learning*)

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh pada pendidikan, salah satunya pada proses pembelajaran. Model *e-learning* menggunakan internet, intranet, atau jaringan elektronik sebagai sarana pengembangan pembelajaran. Penggunaan *e-learning* dirasa tepat dalam sistem pembelajaran jarak jauh. Model pembelajaran ini memanfaatkan media elektronik dan menyuguhkan cara belajar yang fleksibel, memberikan kesempatan terbuka, biaya yang murah, dan berdampak besar.⁴⁰

Terdapat kerangka kerja dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan *e-learning*, berikut merupakan poin-poin yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan pembelajaran *e-learning*: 1) Menyusun visi implementasi *e-learning* pada institusi pendidikan, 2) Perencanaan pengembangan teknologi yang digunakan, 3) Penyesuaian beban kerja terhadap guru terkait pengembangan *e-learning*, 3) Pemeliharaan jaringan teknologi secara baik, 4)

⁴⁰ Budi Harsanto, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*, (Bandung: Unpad Press, 2014). Hal 9.

memeberikan fasilitas teknologi bagi guru, staf, dan siswa, 5) Dukungan riset tentang kebutuhan pasar, dan 6) Ketentuan pelaksanaan keterlibatan guru dalam pengembangan *e-learning*.⁴¹

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Maye (2003) terdapat sembilan prinsip yang digunakan untuk mendesain bahan pembelajaran yang berbasis multimedia atau *e-learning*, meliputi: 1) *Modality*, menghadirkan bentuk suara, 2) *Contiguity*, menampilkan kata dan gambar diwaktu yang bersamaan, 3) *Multimedia*, menggunakan kata dan gambar sebagai penjelasan berbasis komputer, 4) *Personalization*, memudahkan pemahaman dengan menghadirkan kata-kata dalam bentuk pemahaman, 5) *Coherence*, pembuatan audio dan vidio harus disesuaikan dengan topik pembelajaran, 6) *Redundancy*, mengurangi teks online dan menambahkan animasi dan narasi, 7) *Pretrainging*, memulai presentasi dengan mendeskripsikan komponen penjelasan, 8) *Signalling*, berikan narasi yang mampu menarik minat siswa, dan 9) *Pacing*, guru memiliki kontrol atas laju pembelajaran.⁴²

Penerapan model pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki kelebihan dan kekurangan, dibawah ini merupakan kelebihan *e-learning*: *Pertama*, penghematan waktu dalam proses pembelajaran. *Kedua*, penghematan dalam biaya pendidikan secara

⁴¹ *Ibid.*, hal 11.

⁴² *Ibid.*, hal 12.

keseluruhan, mulai dari infrastruktur, sarana-prasarana, dan buku pelajaran. *Ketiga*, jangkauan terhadap wilayah geografis yang lebih luas. *Keempat*, melatih siswa belajar mandiri untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.⁴³

Selain kelebihan dalam model *e-learning*, tetap diikuti dengan beberapa kekurangan, adalah sebagai berikut: 1) Kurang interaksi yang terjadi antara murid dan guru, 2) Mengabaikan aspek akademik dan sosial, 3) Pelaksanaan pembelajaran *e-learning* mengarah ke pelatihan dari pada pendidikan, 4) Perubahan peran pendidik dari penguasaan pembelajaran konvensional ke penguasaan pembelajaran berbasis informasi dan teknologi, 5) Menurunnya motivasi belajar siswa, 6) Kurang meratanya sarana-prasarana dan fasilitas internet di seluruh pelosok negeri, 7) Kurangnya pendidik yang memiliki keterampilan internet.⁴⁴

Model *e-learning* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *e-learning* dengan menggunakan *internet based* dimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan fasilitas bersifat online sebagai instrumen utama. Karena internet sebagai fasilitas dasar untuk menunjang pembelajaran, maka siswa dapat mengakses pembelajaran secara online tidak terbatas ruang, jarak, dan waktu. Sehingga materi pembelajaran dapat diupload oleh guru melalui

⁴³ Muhammad Rusli, dkk, *Memahami e-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2020). Hal 11-12.

⁴⁴ *Ibid.*, hal 12-13.

internet dan diunduh oleh siswa dengan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.⁴⁵ Sifat *e-learning* yang diterapkan pada masa pandemi Covid-19 ini bersifat mengganti metode pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh sesuai arahan Presiden Joko Widodo.

3. Digital Learning

Abad 21 mencerminkan era digital, *digital learning* adalah pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media digital serta pembelajaran dipengaruhi oleh kemajuan di era digital. Buku yang digunakan sebagai media utama dan sumber pengetahuan saat ini dapat ditransfer kedalam bentuk elektronik, sehingga memudahkan pembaca dalam mencari pengetahuan.⁴⁶ Kita membutuhkan *digital learning* untuk membantu pendidik membangun suatu momentum dan mulai membuat perubahan baru dalam dunia pendidikan serta transformasi pembelajaran di sekolah. Abad ini siswa dan guru memiliki kemampuan internet yang mampu mereka gunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Akses inilah yang memungkinkan terjadinya pergeseran fokus pembelajaran berbasis digital.⁴⁷

Digital learning adalah strategi dan metode pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan teknologi digital maupun percampuran

⁴⁵ *Ibid.*, hal 3.

⁴⁶ David Kergel, *Digital Learning in Motion: From Book Culture to the Digital Age*, (New York: Routledge, 2020).

⁴⁷ Jonathan P. Costa, *Digital Learning For All Now: a School Leader's Guide for 1:1 on an Budget*, (California: Corwin, 2012). Hal XVI-XVII.

antara metode pembelajaran konvensional dengan teknologi digital. Dibawah ini merupakan beberapa contoh bentuk *digital learning*:⁴⁸

Pertama, blended learning adalah strategi pembelajaran ini dengan menggabungkan kegiatan belajar-mengajar konvensional dengan pembelajaran online. Caranya dengan menjadwalkan kelas online dan konvensional secara bergantian, atau menawarkan tambahan jam pelajaran secara online bagi murid yang membutuhkan dan menginginkan.

Kedua, online learning/e-learning adalah strategi pembelajaran ini dilakukan dalam jaringan, sehingga kegiatan belajar mengajar seperti pemberian materi dapat dilakukan dari berbagai lokasi tidak perlu melakukan tatap muka. Dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sepenuhnya.

Ketiga, penggunaan teknologi dalam kelas adalah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran konvensional maupun tatap muka di dalam kelas. Namun, guru tetap menggunakan teknologi digital dalam kelas, contohnya guru dapat menggunakan *e-textbook* atau materi yang diberikan berbentuk buku *softfile*, menggunakan *word processor* atau *audio recorder* berbasis digital.

⁴⁸ <https://elearning.unair.ac.id/article>, (Diakses pada Jum'at, 8 Januari 2021, pukul 14.08 WIB).

Keempat, adaptive learning adalah strategi pembelajaran yang menggunakan algoritma khusus untuk membuat rencana dan materi yang dibutuhkan siswa berdasarkan data-data yang didapatkan dari siswa, yang mana seringkali menggunakan teknologi *artificial intelligence*.

Tugas utama seorang guru yaitu merancang strategi pembelajaran di tengah kecanggihan teknologi yang semakin pesat. Dengan tujuan materi yang disampaikan mudah dicerna dan difahami sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berhasil.⁴⁹

Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi salah satu adaptasi yang harus dilakukan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan kata lain, *digital learning* memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memiliki hasil akhir yang baik dalam proses pembelajaran. *Digital learning* harus diikuti dengan perubahan metode yang digunakan dalam pembelajaran, menyesuaikan kemampuan yang dimiliki, dan membangun *mindset* generasi baru terhadap teknologi digital.⁵⁰

Revolusi industri dan komunikasi berpengaruh terhadap metode dan cara-cara dalam dunia pendidikan, ekonomi, dan kesehatan. Sehingga, melahirkan inovasi-inovasi baru, khususnya dalam penelitian ini yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Berikut ini adalah beberapa

⁴⁹ Achmad Hidayatullah, *Digital Learning*, (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2018),. Hal 21.

⁵⁰ <https://elearning.unair.ac.id/article>, (Diakses pada Jum'at, 8 Januari 2021, pukul 13.48 WIB).

penyedia konten pendidikan pada masa pandemi covid-19 yang bekerja sama dengan pemerintah, diantaranya *Google* Indonesia, Kelas Pintar, *Microsoft*, *Quipper*, Ruangguru, Sekolahmu, dan *Zenius*.

Digital learning yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu bagaimana seorang guru memilih strategi yang akan dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang dipilih. Dimana teknologi digital mampu memberikan fasilitas bagi guru dan siswa untuk saling berinteraksi tanpa harus melakukan tatap muka. Penggunaan strategi ini sebagai salah satu jawaban terhadap tantangan pada masa pandemi Covid-19.

4. Pengembangan Kreativitas Guru dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis *Digital Learning*

Pendidikan menjadi salah satu sektor terdampak penyebaran Covid-19, sehingga muncul problematika pendidikan yang harus dicarikan solusinya. Problematika pendidikan berupa pelaksanaan pembelajaran yang tetap dilaksanakan layaknya aktivitas pembelajaran normal dengan tetap menjaga keselamatan semua pihak dengan tetap di rumah sesuai dengan aturan pemerintah. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* dirasa tepat untuk menjaga keberlangsungan pembelajaran di Indonesia.

Pembelajaran berbasis *digital learning* bukanlah hal yang mudah dilaksanakan. Perlunya kesiapan pemerintah, sekolah, guru dan siswa. Berdasarkan realitas pembelajaran berbasis *digital learning*, tanggung

jawan guru bertambah karena metode pembelajaran ini membutuhkan keahlian dalam bidang IT. Sehingga guru dituntut untuk terus belajar dan melakukan pembenahan untuk perubahan yang lebih baik dan melahirkan inovasi pembelajaran yang berdampak pada semangat dan peningkatan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Iskandar dalam bukunya yang berjudul “*Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran bagi Guru*”, kreativitas guru dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: *Pertama*, merancang dan menyiapkan bahan ajar atau materi pembelajaran. *Kedua*, mengelola kelas. *Ketiga*, memanfaatkan waktu. *Keempat*, menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi dan kebutuhan siswa. *Kelima*, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik, dan *keenam*, pengembangan alat evaluasi.⁵¹

Guru tentu mengalami kesulitan dalam mewujudkan semua kreativitas tersebut, akan tetapi demi pembelajaran yang berkualitas dan tidak membosankan bagi siswa semua harus diusahakan. Maka dari itu pelaksanaan pembelajaran dimulai dari tahap rancangan, tahap penerapan dan tahap evaluasi guru tidak boleh monoton menggunakan cara lama dikarenakan situasi dan kondisi yang berbeda.

Pelaksanaan pembelajaran secara virtual yaitu dengan memanfaatkan kemajuan ilmu teknologi membuat tanggung jawab guru

⁵¹ Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran bagi Guru*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010). Hal 54.

semakin berat, sehingga kualitas pembelajaran yang baik dan kreativitas guru diharapkan. Maka dari itu, guru harus bergerak cepat dan tepat beradaptasi terhadap kebiasaan pembelajaran berbasis *digital learning*. Menurut Uhar Saputra guru inovatif adalah guru yang mampu melaksanakan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran di kelas mampu berubah ke arah yang lebih baik.⁵²

Menjadi guru kreatif dan inovatif harus melakukan pengembangan diri berupa pengembangan keprofesian berkelanjutan. Pengembangan kompetensi guru dilakukan sesuai dengan kebutuhan, secara bertahap dan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalitas guru. Sehingga, guru dapat memelihara, meningkatkan dan memperluas pengetahuan dan ketrampilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran berkualitas yang diberikan guru dapat meningkatkan pengetahuan keterampilan dan sikap siswa.⁵³

Kegiatan pengembangan diri dilakukan dengan mengikuti diklat fungsional dan/atau kegiatan kolektif guru yang dapat meningkatkan kompetensi dan profesionalitas guru. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 101 Thn 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan Pegawai Sipil pada pasal 8 ayat 1 dinyatakan bahwa diklat dalam jabatan dilaksanakan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan

⁵² Uhar Saputra, *Kepemimpinan Inovasi Pendidikan: Mengembangkan Spirit Enterprenership Menuju Learning School*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2016). Hal 216.

⁵³ Imron Rosidi & Zainul Arief, *Panduan Praktis Menulis Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB): Menjadi Guru Profesional dan Berkualitas*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020). Hal 29.

sikap PNS agar dapat melaksanakan tugas-tugas pemerintah dan pengembangan dengan sebaik-baiknya. Kemudian pada pasal 8 ayat 2 dituliskan bahwa diklat dalam jabatan terdiri dari diklat kepemimpinan, diklat fungsional dan diklat teknis. Dijelaskan pada pasal 11 ayat 1 bahwa diklat fungsional dilaksanakan untuk mencapai persyaratan kompetensi yang sesuai dengan jenis dan jenjang jabatan fungsional masing-masing.⁵⁴

Sejalan dengan peraturan diatas, Permendiknas No. 35 Thn. 2000 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka kreditnya menyatakan bahwa diklat fungsional adalah kegiatan guru dalam mengikuti pendidikan atau pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keprofesian guru yang bersangkutan dalam kurun waktu tertentu. Selanjutnya, kegiatan kolektif guru adalah kegiatan guru dalam mengikuti kegiatan pertemuan ilmiah atau mengikuti kegiatan bersama yang dilakukan guru baik di sekolah maupun di luar sekolah (seperti KKG/MGMP) dan bertujuan untuk meningkatkan keprofesian guru.⁵⁵

Kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* pada penelitian ini adalah cara guru menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi belajar di tengah pandemi Covid-19 yang mewajibkan pembelajaran secara virtual. Guru diwajibkan berinovasi dalam mendesain model pembelajaran, merancang dan menyusun

⁵⁴ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan Pegawai Negeri Sipil.

⁵⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 35 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya. Hal 4-5.

materi, menentukan metode pembelajaran, dan menggunakan aplikasi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diberikan dan metode pembelajaran yang digunakan. Menjadi guru yang kreatif dalam pembelajaran berbasis *digital learning* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan semangat belajar siswa.

Sedangkan, pengembangan kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* pada penelitian ini adalah cara guru mengembangkan potensi yang dimiliki dengan mengikuti diklat, pelatihan, pertemuan ilmiah baik di sekolah atau di luar sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, kualitas, kreativitas, keterampilan dan profesionalitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning*.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana peneliti mencari makna, pemahaman dan pengertian terhadap suatu fenomena, kejadian maupun kehidupan manusia dengan terlibat secara langsung ataupun tidak dalam penelitian, kontekstual, dan menyeluruh. Tugas peneliti dalam metode kualitatif ini mengumpulkan data secara bertahap dan menyimpulkannya secara naratif dan holistik.⁵⁶

⁵⁶ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2017). Hal 328.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif karena metode ini menuntun penulis untuk melakukan pengamatan terhadap subjek penelitian agar memahami bagaimana perilaku, sikap, motivasi dan tindakan seorang guru dalam merencanakan, mengembangkan dan melaksanakan model pembelajaran berbasis *digital learning* di era pandemi Covid-19.

Dengan demikian, penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*Field Research*). Penelitian ini mengharuskan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan untuk mengamati fenomena yang sedang berlangsung. Lokasi penelitian ini berada di SMP Negeri 4 Magetan.

2. Pendekatan Penelitian

Psikologi pendidikan merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Psikologi pendidikan mempelajari siswa, guru, belajar, dan mengajar. Pendekatan ini mengkaji berbagai perilaku individu yang berkaitan dengan pendidikan. Kegunaan teori ini untuk membantu pendidik mengembangkan lebih baik pemahaman mengenai proses-proses pendidikan, terutama proses pengajaran dan pembelajaran.⁵⁷

Psikologi pendidikan memusatkan perhatian pada informasi, keterampilan, nilai, dan sikap yang diteruskan dari guru kepada siswa. Psikologi pendidikan dapat digunakan sebagai pendekatan yang bermanfaat dalam memperbaiki belajar dan pengajaran terutama

⁵⁷ Handbook, *Teori Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2007). Hal 127.

hubungan dengan segala kejadian di dalam kelas yaitu pada saat pembelajaran.⁵⁸

Pandemi Covid-19 mengharuskan guru untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki untuk mendesain model pembelajaran baru berbasis *digital learning*. Dimana bentuk pertemuan tatap muka ditiadakan dan digantikan oleh pembelajaran daring, dengan mengembangkan kreativitas yang dimiliki guru diharapkan mampu menciptakan situasi belajar yang kondusif nyaman, aman, menyenangkan, kreatif, dan menarik sehingga siswa dapat standar kompetensi yang diharapkan.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pelaku dalam penelitian kualitatif, dapat disebut sebagai informan. Keberadaan subjek penelitian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti melalui wawancara, tanya jawab, atau dialog agar mengetahui permasalahan yang akan diteliti.⁵⁹ Adapun subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah urusan kurikulum, kepala urusan kurikulum, kepala urusan kesiswaan, wakil kepala sekolah urusan kesiswaan, guru PAI kelas VIII & IX, dan peserta didik kelas VIII & IX.

⁵⁸ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2003), hal. 30.

⁵⁹ Ahmad Tohardi, *Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + plus*, (Pontianak: Tanjungpura University Press, 2019). Hal 491.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan prosedur sistematis dan standar yang digunakan untuk memperoleh data. Pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara.⁶⁰ Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan guna mengumpulkan data yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan yang dibutuhkan.⁶¹ Observasi yang dilakukan yaitu observasi *participant* karena pembelajaran di SMP Negeri 4 Magetan dilaksanakan secara daring, sehingga peneliti mengikuti pembelajaran pada saat kelas online berlangsung pada google classroom maupun media lainnya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti mampu mengidentifikasi situasi dan kondisi yang terjadi ketika pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* pada mata pelajaran PAI kelas VIII & IX di SMP Negeri 4 Magetan. Berangkat dari hal tersebut peneliti mengetahui desain model pembelajaran yang telah dirancang guru PAI kelas VIII & IX di SMP Negeri 4 Magetan pada pembelajaran berbasis *digital learning*.

⁶⁰ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama, 2015). Hal 102.

⁶¹ *Ibid.*, hal 104-105.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang mengharuskan pertemuan secara langsung dan direncanakan antara peneliti dan informan. Sedangkan teknik wawancara yang digunakan yaitu teknik wawancara yang tidak terstruktur.⁶² Sehingga pertanyaan yang diberikan mampu mengumpulkan data yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan informasi dan data tentang kreativitas guru PAI dalam mendesain pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan, peneliti melakukan wawancara kepada wakil kepala sekolah urusan kurikulum, kepala urusan kurikulum, kepala urusan kesiswaan, wakil kepala sekolah urusan kesiswaan, guru PAI kelas VIII & IX, dan tiga orang peserta didik kelas VIII & dua orang peserta didik kelas IX.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi yaitu bertujuan untuk melengkapi data yang dibutuhkan diluar sumber dari manusia (*non-human resources*). Dokumen yang dimaksud berupa dokumen seperti buku kerja 2 mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMP Negeri 4 Magetan, buku kurikulum SMP Negeri 4 Magetan tahun pelajaran 2020/2021, SOP pembelajaran tatap muka masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 4 Magetan, surat keputusan kepala sekolah, dan buku profil SMP Negeri 4 Magetan, foto, jurnal

⁶² *Ibid.*, hal 108-109.

mengajar semester ganjil tahun ajaran 2020/2021, rencana pelaksanaan pembelajaran, jadwal kegiatan, dan surat-surat resmi.⁶³ Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dokumenter misalnya tentang jumlah siswa, guru, staf, struktur organisasi, visi, misi, lampiran rencana pelaksanaan pembelajaran, dan tujuan pendidikan di SMP Negeri 4 Magetan serta dokumen penting lainnya yang menunjang data penelitian.

5. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi dimana peneliti harus memeriksa ulang data yang didapatkan. Peneliti menggunakan teknik triangulasi dengan tiga cara, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.⁶⁴

Triangulasi sumber, peneliti harus mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data dan informasi yaitu melalui guru PAI, peserta didik kelas IX SMP Negeri 4 Magetan, kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum SMP Negeri 4 Magetan. Triangulasi teknik, peneliti menggabungkan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara yang mendalam, dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang benar dan terpercaya. Triangulasi waktu yaitu uji keabsahan data dengan melakukan wawancara, observasi dan teknik lainnya pada waktu

⁶³ *Ibid.*, hal 115-116

⁶⁴ Helaluddin, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, (Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019). Hal 22.

yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti harus melakukan pengujian berulang-ulang sehingga ditemukan data yang dapat dipastikan kebenarannya.

6. Analisis Data

Penelitian kualitatif hendaknya memiliki data yang valid dan benar adanya. Data yang valid didapatkan melalui analisis terhadap data awal. Peneliti harus mencari dan menyusun secara sistematis data yang didapatkan melalui hasil wawancara, catatan lapangan, maupun dokumentasi. Caranya dengan mengelompokkan data dalam kategori, dijabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusunnya ke dalam pola, kemudian memilah dan memilih mana yang penting sehingga mudah untuk dipelajari, terakhir membuat kesimpulan sehingga data mudah difahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁶⁵

Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif analitik. Dimana analisis deskriptif analitik merupakan pengambilan kesimpulan terhadap suatu objek, bermacam-macam pemikiran, gambaran yang sistematis, faktual serta memiliki hubungan dengan fenomena yang akan dianalisis.⁶⁶

Menurut Moleong, proses yang dilakukan dalam analisa data pada metode kualitatif dimulai dengan menelaah segala data yang dirujuk menjadi sumber, kemudian reduksi data, penyusunan satuan,

⁶⁵ Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018). Hal 236-237.

⁶⁶ Maragustam, *Filsafat Pendidikan Islam Menuju Pembentukan Karakter*, (Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2018), hlm. 7.

kategorisasi dan terakhir penafsiran data. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menjelaskan proses analisis data, adalah sebagai berikut:⁶⁷

a. Reduksi Data

Reduksi data dimaksudkan peneliti harus merangkum data, dengan memilih data pokok dan memfokuskan pada data penting. Reduksi data ini bertujuan untuk menyederhanakan data yang selama ini telah dikumpulkan dan memastikan data yang dihimpun merupakan data yang tercakup dalam scope penelitian.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan memaparkan data dan informasi secara tersusun yang memberi adanya kemungkinan untuk penarikan kesimpulan. Tujuannya untuk menyederhanakan data yang dihasilkan, dan peneliti berupaya mengklasifikasi data yang ada dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan kemudian dibagi pada setiap sub pokok pembahasan.

c. Kesimpulan atau Verifikasi

Merupakan tahap akhir dalam proses analisa data. Yaitu, peneliti memberikan kesimpulan dari berbagai data yang diperoleh. Hal ini dimaksudkan untuk mencari hubungan, persamaan, maupun perbedaan. Langkah ini diharapkan mampu menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti sejak awal.

⁶⁷ Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015). Hal 122-124.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penyusunan tesis ini dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu terdiri dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal berisikan halaman judul, halaman surat menyurat, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian utama mencakup uraian penelitian, yang diawali dengan pendahuluan hingga bagian penutup, yang seluruhnya dibagi menjadi empat bab. Pada tiap bab terdapat beberapa sub bahasan yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

BAB pertama berisikan gambaran umum penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB kedua memaparkan gambaran umum mengenai SMP Negeri 4 Magetan yang meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi serta sarana dan prasarana.

BAB ketiga fokus pada temuan penelitian mengenai kreativitas guru PAI dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan. Memaparkan kunci keberhasilan maupun faktor Penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan. Serta menjelaskan mengenai upaya-upaya yang

dapat dilakukan untuk menunjang kreativitas guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan

Bagian terakhir dalam penelitian ini yaitu BAB ke empat merupakan penutup yang berisikan kesimpulan, saran, dan kata penutup. Selanjutnya daftar pustaka, bagian lampiran yang berkaitan dengan penelitian, dan riwayat hidup.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kreativitas guru PAI dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan dapat dibuktikan melalui beberapa hal berikut: *Pertama*, pendidikan yang pernah ditempuh, pelatihan yang pernah diikuti, dan karya-karya yang telah diciptakan karena hal ini berpengaruh pada keahlian dan kreativitas guru.

Kedua, persiapan yang dilakukan guru berupa penyusunan RPP yang mencerminkan pembelajaran berbasis *digital*, mempersiapkan materi, penguasaan materi, pembuatan *whatsapp group*, pembuatan akun *google classroom*, dan mengadakan *handphone*, laptop, paketan internet maupun *wifi*. Selain itu, guru juga mempersiapkan berbagai alternatif pembelajaran yang digunakan seperti video, foto dan *e-book* agar pembelajaran berjalan dengan menyenangkan. Kemudian, sekolah dan pemerintah turut berkontribusi dalam mempersiapkan berbagai fasilitas yang mendukung berjalannya pembelajaran jarak jauh.

Ketiga, Penggunaan berbagai media pembelajaran seperti *whatsapp*, telegram, *google classroom*, *google form*, *web browser*, *youtube*, dan tik tok pada saat daring, luring maupun *home visit*. *Keempat*, Memberikan variasi pembelajaran seperti foto, video, *e-book*, atau diskusi ketika pembelajaran berlangsung.

Kelima, mengikuti *trend* aplikasi kekinian yang digemari siswa sebagai tambahan media pembelajaran salah satu contohnya yaitu penggunaan aplikasi tik tok dalam pembelajaran. *Kelima*, meningkatnya minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran berjalan secara menarik sehingga tidak monoton dan membosankan.

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan, adalah sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

Pertama, memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berbasis digital learning. *Kedua*, membangun komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, wali kelas dengan siswa, dan guru/wali kelas dengan orang tua. *Ketiga*, memberikan variasi keberagaman media pembelajaran *online* dalam penyampaian materi kepada siswa. *Keempat*, menerapkan disiplin saat pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning*.

b. Faktor Penghambat

Pertama, siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *digital learning*. *Kedua*, permasalahan mengenai fasilitas belajar (*handphone*, laptop, paketan data seluler dan koneksi internet yang buruk). *Ketiga*, siswa kurang disiplin.

3. Upaya-upaya yang dilakukan guru dan kepala sekolah untuk menunjang berkembangnya kreativitas guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan adalah sebagai berikut:

Pertama, upaya-upaya yang dilakukan oleh guru PAI di SMP Negeri 4 Magetan: 1) Meningkatkan ketrampilan dalam penguasaan IT dengan mengikuti pelatihan, *workshop* maupun webinar yang diselenggarakan oleh sekolah, pemerintah atau individu, 2) Berbagi pengalaman dengan guru mapel lainnya, sehingga mengetahui permasalahan dan penyelesaian masalah yang sedang dihadapi, 3) Meningkatkan kualitas diri dan kreativitas secara mandiri, dan 4) Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Kedua, upaya-upaya yang dilakukan kepala sekolah guna menunjang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh: 1) Menyelenggarakan seminar Gnomio, 2) Menyelenggarakan pelatihan maupun diklat bagi guru dalam penguasaan IT, 3) Meningkatkan komunikasi antara siswa, guru/wali kelas, dan orang tua/ wali murid, dan 4) Melengkapi fasilitas sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti akan memberikan saran kepada beberapa pihak. Saran diberikan bersifat masukan untuk meningkatkan kreativitas guru PAI dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* di SMP Negeri 4 Magetan, mengingat pandemi Covid-19 di Indonesia masih berlanjut dan mengharuskan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Pertama, bagi kepala sekolah hendaknya meningkatkan dukungan terhadap pengembangan kreativitas guru PAI khususnya dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berbasis *digital learning* pada masa pandemi Covid-19. Peningkatan dukungan berupa pengadaan pelatihan-pelatihan yang diadakan didalam sekolah maupun diluar sekolah. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan, pengalaman dan keahlian guru dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Kedua, bagi guru PAI hendaknya meningkatkan kualitas diri dengan meningkatkan keahlian dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hendaknya guru menyiapkan berbagai strategi pembelajaran dalam penyampaian materi kepada siswa sebagai benetuk kreativitas yang dimiliki oleh guru. Persiapan strategi tersebut berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dan, guru hendaknya menggunakan banyak media pembelajaran seperti *zoom meeting* atau *google meet*

sehingga guru dapat melakukan tatap muka secara daring dengan siswa agar mengetahui kondisi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

C. Penutup

Alhamdulillah rabbil 'aalamin, ucapan syukur peneliti sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan ridho, kemudahan, kelancaran dan pertolongan dalam penyusunan thesis ini. Tanpa ridhoNya peneliti tidak akan mampu menyelesaikan penulisan thesis yang berjudul “*Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Digital Learning di SMP Negeri 4 Magetan*” ini.

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara materiil maupun non materiil. Selanjutnya peneliti mengucapkan permohonan maaf atas kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan thesis ini. Dengan demikian, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sehingga dapat dijadikan masukan akademik bagi penelitian selanjutnya.

Terakhir, semoga dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam peningkatan keahlian dan kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis *digital learning* dalam perkembangan pendidikan khususnya pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang merupakan hal baru pada dunia pendidikan di Indonesia. *Aamiin...*

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Bayu Kurniawan, Wawancara melalui Video Call.
- Agung, Iskandar, 2010, *Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran bagi Guru*, Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Ali, Mohammad, 2009, *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*, Jakarta: Grasindo.
- Anggito, Albi & Johan Setiawan, 2018, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar, 2017, *Mendsain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Al-'Utsaimin, Syaikh Muhammad bin Shalih, 2005, *Syarah Adab & Manfaat Menuntut Ilmu*, Terj. Ahmad Sabiq, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Astrid Celanny, Wawancara melalui Video Call.
- Azahra Ilma Putri, Wawancara melalui Video Call.
- A. Z, Mulyana, 2010, *Rahasia Menjadi Guru Hebat: Motivasi Diri Menjadi Guru Luar Biasa*, Jakarta: Grasindo.
- Batubara, Delila Sari, 2015, "Studi Kasus tentang Kreativitas Guru pada Pembelajaran Tematik Integratif di SD Anak Shaleh Malang", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.4, No.1, E-ISSN: 2476-9703.
- Buku Kerja 2 Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti SMP Negeri 4 Magetan.
- Buku Kurikulum SMP Negeri 4 Magetan Tahun Pelajaran 2020/2021.
- dapo.kemdikbud.go.id
- Darmadi, 2017, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran: dalam Dinamika Belajar Siswa*, Sleman: Deepublish.
- Dariyo, Agoes, 2008, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*, Jakarta: Grasindo.

datasekolah.net

Diningrat, Syaiputra Wahyuda Meisa, 2019, “*Desain Model Pembelajaran Online Sebagai Upaya memfasilitasi Belajar di Tempat Kerja*”, Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Vol.20, No.2.

Djiwandono, Sri Esti Wuryani, 2003, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Grasindo.

Dyah Ayu L, Wawancara melalui Video Call.

Fahriba, Afrilla dkk, 2020, *Minda Guru Indonesia, Pandemi Corona, Disupsi Pendidikan dan Kreativitas Guru*, Aceh: Syiah Kuala University Press.

Green, Andy, 2004, *Kreativitas Publik Relation* Terj. Andrianti, Jakarta: Erlangga.

Handbook, 2007, *Teori Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.

Harsanto, Budi, 2014, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*, Bandung: Unpad Press.

Hasanuddin, 2017, *Biopsikologi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Aceh: Syiah Kuala University Press.

Hawin, M, & Budi Agus Riswandi, 2020, *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Helaluddin, 2019, *Analisis Data Kualitatis: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*, Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Hernowo, 2007, *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Kreatif*, Bandung: MLC.

Hidayatullah, Achmad, 2018, *Digital Learning*, Surabaya: UM Surabaya Publishing.

<https://elearning.unair.ac.id/article>

<https://kbbi.web.id/kreatif.html>

Ika Putri Rahayu S. Pd., Wawancara di SMP Negeri 4 Magetan.

Indria, Karina & Ayu Dwi Nindyati, 2007, "*Kajian Konformitas dan Kreativitas Affective Remaja*", Jurnal Provite, Vol.3 No.1.

Abdul Muis Joenaidy, 2019, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*, Yogyakarta: Laksana.

Jelantik, A. A. Ketut, 2015, *Menjadi Kepala Sekolah yang Profesional: Panduan Menuju PPKS*, Yogyakarta: Deepublish.

Kemdikbud.go.id

Kergel, David, 2020, *Digital Learning in Motion: From Book Culture to the Digital Age*, New York: Routledge.

Khaeruddin, 2012, "*Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Sinjai Borong Kabupaten Sinjai*", Tesis, Universitas Islam negeri Alauddin Makassar.

Khosim, Noer, 2017, *Model-Model Pembelajaran*, Surabaya: SangSurya.

Kimin, S. Pd., M. MPd., 2020, Wawancara di Jln. Bali No. 23 Magetan.

kompaspedia.kompas.id

Leona Aries Virginia Putri, Wawancara melalui Video Call.

Mamik, 2015, *Metodologi Kualitatif*, Sidoarjo: Zifatama, 2015.

Maragustam, 2018, *Filsafat Pendidikan Islam Menuju Pembentukan Karakter*, Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

Maulana, 2017, *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*, Sumedang: UPI Sumedang Press.

Monawati & Fauzi, 2018, "*Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Prestasi Belajar Siswa*", Jurnal Pesona Dasar, Vol.6, No.2, ISSN: 2337-9227.

Miarso, Yusufhadi, 2016, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.

Octavia, Shilphy Afiattresna, 2019, *Sikap dan Kinerja Guru Profesional*, Yogyakarta: Deepublish.

- Octavia, Shilphy A, 2020, *Model-Model Pembelajaran*, Sleman: Deepublish.
- Paterson, Kathy, 2017, 55 Dilema dalam Pengajaran: Sepuluh Solusi Terpilih untuk Menjawab Tantangan di Kelas, Jakarta: Grasindo.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 35 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan Pegawai Negeri Sipil.
- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati, 2011, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*, Jakarta: Kencana.
- Rahman, Ali, 2019, “*Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*”, Jurnal Studi Pendidikan, Vol.XVI, No.2.
- Rasyid, Moh. Zaiful, dkk, 2019, *Prestasi Belajar*, Batu: Literasi Nusantara.
- Rosidi, Imron & Zainul Arief, 2020, *Panduan Praktis Menulis Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB): Menjadi Guru Profesional dan Berkualitas*, Yogyakarta: PT Kanisius.
- Rusli, Muhammad dkk, 2020, *Memahami e-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Safitri, Dewi, 2019, *Menjadi Guru Profesional*, Riau: PT. Indragiri Dot Com.
- Sani, Ridwan Abdullah, 2019, *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, Tangerang: Tira Smart.
- Sanjaya, F. Ridwan, 2020, 21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat, Semarang: Unika Soegijapranata.
- Sanusi, Uci & Rudi Ahmad Suryadi, 2018, *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Deepublish.
- Sari S. Pd., Wawancara di SMP Negeri 4 Magetan.
- Setkab.go.id

Setyosari, Punaji, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.

Sitepu, Ayu Sri Menda Br, 2019, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, Bogor: Guepedia.

Siti Munawarah S. Pd., Wawancara di SMP Negeri 4 Magetan.

Siyoto, Sandu & Ali Sodik, 2015, *Dasar Metodologi Penelitian*, Sleman: Literasi Media Publishing.

smpn4magetan.blogspot.com

SOP Pembelajaran Tatap Muka Masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 4 Magetan yang Disesuaikan dengan SKB 4 Menteri Nomor: 01/KB/2020, Nomor: 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor: 440-882 Tahun 2020.

Sucipto, 2020, *Tahfidz al-Qur'an melejitkan Prestasi*, Depok: Guepedia.

Suhadi, Muhammad Agus, 1989, *Humor itu Serious: Pengantar Ilmu Humor*, Jakarta: Pustakarya Grafikatama.

Sunadi, Agus, 2020, *Berprestasi, Berbudaya, Peduli Lingkungan (Profil SMP Negeri 4 Magetan)*, Trenggalek: Paramarta.

Suparman, *Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Guru*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019). Hal 17.

Supardi, S. Pd., 2021, Wawancara di SMP Negeri 4 Magetan.

Surat Edaran Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pembelajaran.

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid 19).

Surat Keputusan Kepala SMP Negeri 4 Magetan Nomor: 800/001/403.101.23/2021 tentang Pembagian Tugas Guru dan Karyawan dalam Proses Belajar Mengajar dan Bimbingan Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021.

Saputra, Uhar, 2016, *Kepemimpinan Inovasi Pendidikan: Mengembangkan Spirit Enterprenership Menuju Learning School*, Bandung: PT. Refika Aditama.

- Surya, Hendra, 2013, *Cara Belajar Orang Genius*, Jakarta: Gramedia.
- Suwantoro, dkk, 2021, *Tetap Kreatif dan Inovatis di Tengah Pandemi Covid-19*, Pekalongan: NEM.
- Thoha, Agus, 2020, *Management Pengawasan Pendidikan Sekolah*, Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Tohardi, Ahmad, 2019, *Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + plus*, Pontianak: Tanjungpura University Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vanda Syaidah Adea Putri, Wawancara melalui Video Call.
- Widodo, Hendro, 2019, *Pendidikan Holistik Berbasis Budaya Sekolah*, Yogyakarta: UAD Press.
- Yusuf, A. Muri, 2017, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.