KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL

(Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto)

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagaian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Oleh:

DWI FATAYATIN ILHAMAH

NIM: F02318078

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Dwi Fatayatin Ilhamah
NIM	: F02318078
Program	: Magister (S2) PAI
Institusi	: Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan, bahwa **TESIS** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 18 Mei 2020

Menyatakan,

Dwi Fatayatin Ilhamah
NIM: F02318078

PERSETUJUAN

Tesis Dwi Fatayatin Ilhamah (F02318078)

telah disetujui pada tanggal 18 Mei 2020

Oleh

Pembimbing I,

Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

NIP. 197312272005012003

Pembimbing II,

Dr. H. Munawir, M.Ag

NIP. 196508011992031005

PENGESAHAN

Tesis berjudul **Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto)** ditulis oleh Dwi Fatayatin Ilhamah, telah diuji dalam Ujian Tesis pada tanggal 8 juni 2020

Tim Penguji:

1. Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag (Ketua)
2. Dr. H. Munawir, M.Ag (Sekretaris)
3. Dr. Achmad Muhibin Zuhri, M.Ag (Penguji I)
4. Dr. H. Muhammad Thohir, M.Ag (Penguji II)

Surabaya, 18 Agustus 2020
Direktur,

KEMENTERIAN AGAMA PASCASARJANA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

Prof. Dr. H. Aswadi, M. Ag
NIP. 196004121994031001

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwi Fatayatin Ilhamah

NIM : F02318078

Fakultas/Jurusan: Magister Pendidikan Agama Islam

E-mail address : dwi.fatayatin@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☑ **Tesis** ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENDESAIN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL STUDI KASUS DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MOJOKERTO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 September 2020

Penulis

(Dwi Fatayatin Ilhamah)

ABSTRAK

Ilhamah, Dwi Fatayatin, (2020) "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto)."

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Model Pembelajaran, literasi digital, media sosial

Abad ini perkembangan teknologi semakin mengesankan dimana disrupsi yang dibawa oleh era daring dapat menumbuhkan kreativitas-kreativitas yang ada dalam diri manusia, disaat untuk membeli makanan kita tidak perlu lagi keluar dari rumah, untuk melakukan transaksi pembayaran tidak perlu lagi pergi ke bank atau atm, melainkan cukup dengan menekan layar smart phone maka barang dan tagihan secara otomatis berada digenggaman kita, lantas dimana peran guru dalam mengawal ledakan teknologi?.

Tujuan penelitian: 1) Menganalisis kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. 2) Menganalisis tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus.Teknik pengumpulan data mengunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto sudah baik, hal ini ditunjukkan melalui kemampuan guru dalam menciptakan ide baru untuk mendesain model pembelajaran yang kreatif, bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan media digital kedalam proses pembelajaran yang cukup menarik sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif, menarik, dan menyenangkan. 2) Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi, yaitu: (a) mengembangkan intelektualitas, (b) adaptif dalam dalam segala perubahan, (c) up-to-date terhadap bidang pendidikan maupun teknologi, (d) konsistensi dalam menjalankan tugas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Ilhamah, Dwi Fatayatin, (2020) "Creativity of Islamic Religious Education Teachers in Designing Digital Literacy-Based Learning Models (Case Study at Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto)."

Keywords: Teacher Creativity, Learning Model, digital literacy, social media

This century, the development of technology is increasingly impressive where the disruption brought by the online era can foster creativity in humans, when to buy food we no longer need to leave the house, to make payment transactions no longer need to go to a bank or atm, but Simply by pressing the smart phone screen, goods and bills are automatically in our hands, then where is the role of teachers in guarding the technology boom?

Research objectives: 1) To analyze the creativity of Islamic Religious Education teachers in designing digital literacy-based learning models at Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. 2) Analyzing the challenges of Islamic Religious Education teachers in designing digital literacy-based learning models at Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.

This study used a qualitative method with a case study approach. Data collection techniques used interviews, observation, and documentation.

The results showed that: 1) The creativity of Islamic Religious Education teachers in designing digital literacy-based learning models in Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto is good, this is shown through the ability of teachers to create new ideas to design creative learning models, a form of teacher creativity in utilizing digital media into a learning process that is quite interesting so that the learning process can run effectively, interestingly, and fun. 2) The challenge of Islamic Religious Education teachers in designing digital literacy-based learning models, namely: (a) developing intellectuality, (b) adaptive in all changes, (c) up-to-date to the fields of education and technology, (d) consistency in carrying out their duties.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

PERSETUJUAN iii

PENGESAHAN iv

PERSETUJUAN PUBLIKASI v

PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK ix

KATA PENGANTAR xi

DAFTAR ISI xiii

DAFTAR GAMBAR xvii

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi dan Batasan Masalah 7

C. Rumusan Masalah 8

D. Tujuan Penelitian 8

E. Kegunaan Penelitian 9

F. Penelitian Terdahulu 10

G. Sistematika Pembahasan 13

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Kreativitas Guru 14

1. Pengertian Kreativitas 14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tahap-Tahap Kreativitas Guru 17
3. Ciri-ciri Kreativitas Guru 19
4. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru 22
B. Model Pembelajaran 26
1. Pengertian Model Pembelajaran 26
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....29
a. Model Pembelajaran Kooperatif.....29
b. Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual.....31
c. Model Pembelajaran Pakem 33
d. Model Blended Learning.....35
3. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) 37
a. Pengertian TPACK 37
b. Komponen TPACK 38
c. TPACK dalam Konteks Indonesia 41
C. Literasi Digital 42
1. Pengertian Literasi Digital 42
2. Pengertian Media Sosial.....43
3. Jenis Media Sosial.....45
4. Tujuan Pengunaan Media Sosial.....46
5. Fungsi Media Sosial 47
BAB III: METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....49
B. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.....50
C. Instrumen dan Sumber data 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Metode pengumpulan data 54

E. Analisis data.....56

F. Pengecekan keabsahan data 59

BAB IV: HASIL PENELITIAN

A. Profil Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto..... 62

1. Sejarah Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 62

2. Program Unggulan Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.....62

3. Pemanfaatan Teknologi Informasi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 64

4. Tugas dan Tanggung Jawab Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 64

B. Temuan 65

1. Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 65

2. Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 76

C. Pembahasan 80

1. Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto 95

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....100

B. Saran 103

DAFTAR PUSTAKA 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 TPCAK dan Komponen Pengetahuan.....37

Gambar 4.1 Pemanfaatan Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran.....67

Gambar 4.2 Tugas Siswa dalam Media Sosial Instagram.....68

Gambar 4.3 Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran.....68

Gambar 4.4 Penyampaian Tugas Melalui Media Sosial WhatsApp.....69

Gambar 4.5 Pemanfaatan Media Sosial Youtube Melalui Grub WhatsApp.....70

Gambar 4.6 Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp dalam Pembelajaran 71

Gambar Grafik 4.7 72

Gambar Grafik 4.8 73

Gambar Grafik 4.9 74

Gambar Grafik 4.10 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian 109

Surat Keterangan Penelitian 110

Instrumen Penelitian.....111

Pedoman Observasi 111

Pedoman Wawancara 113

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Aqidah Akhlak.....116

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Fiqih 125

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Qur'an Hadist.....132

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SKI 138

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru adalah ujung tombak dalam pendidikan, berhasil tidaknya sebuah pendidikan dalam mencapai tujuan yang diharapkan baik oleh para orang tua, masyarakat dan pemerintahan tidak terlepas dari upaya guru dalam meningkatkan kreativitas yang ada dalam dirinya kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu saja menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk mendesain model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Untuk dapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan diperlukan kreativitas guru yang tinggi dalam mendesain atau merancang sebuah pembelajaran.

Tuntutan mengenai pentingnya kreativitas baik yang harus dimiliki oleh guru maupun siswa adalah:

1) UU SISDIKNAS tentang guru Nomor 20 Tahun 2003, dalam pasal 40 ayat 2 a berbunyi :

   ”Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, **kreatif**, dinamis dan dialogis”.[1]

2) PERMENDIKNAS Nomor 16 Tahun 2007 tentang kompetensi propesional guru, berbunyi:

   “Mengembangkan materi pembelajaran yang diampuh secara **kreatif** yang meliputi: (1) Memilih pembelajaran yang diampuh sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. (2) Mengelola materi pembelajaran

[1] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendididikan Nasional*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diampuh secara **kreatif** sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik".[2]

3) UU tentang guru dan dosen Nomor 14 Tahun 2005, pada bab II pasal 6, berbunyi:

> "Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional, yaitu perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, **kreatif** mandiri serta menjadi warga negara yang demoktratis dan bertanggung jawab".[3]

Guru adalah perencana, pelaksana dan pengembang kurikulum bagi kelas[4]. Mengingat pentingnya peran guru dalam perencana dan pelaksanaan kurikulum maka kemampuan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas sangat menentukan keberhasilan pendidikan secara keseluruhan karena kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mendesain strategi/model pembelajaran yang menyenangkan, komunikasi yang lancar, dan kreativitasnya dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan tuntutan era modern terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara efektif dan efisien.[5]

Seorang guru yang kreatif akan selalu memikirkan bagaimana sulusi, metode dan media yang tepat dalam menyampaikan materi agar siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami materi yang telah disampaikan dengan tetap mempertahankan kondisi dan suasana yang menyenangkan ketika

---

[2] Peraturan Mentri Pendidikan Nasional, Nomor 16 Tahun 2007, *tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*
[3] Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, *tentang Guru dan Dosen*
[4] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 13.
[5] Ibid, 15-19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat merasa nyaman dan betah ketika belajar di dalam kelas. Guru yang kreatif juga akan selalu berusaha mewujudkan ide gagasannya ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan sebuah karya baik berupa media maupun variasi dalam pengunaan model dan strategi pembelajaran, agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan. Maka guru juga harus dapat mengusai teknologi, adapun peran teknologi dalam pembelajaran adalah untuk mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri dan penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.[6]

Kreativitas dalam pandangan islam juga termuat dalam Q,S Al-Anbiya' ayat 80:

وَعَلَّمْنَٰهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِتُحْصِنَكُم مِّنۢ بَأْسِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنتُمْ شَٰكِرُونَ ﴿٨٠﴾

"Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah)".[7]

Konsep subtansial dalam islam, kreativitas berkaitan erat dengan konsep amal saleh yang di tandai dengan aktivitas berfikir untuk menemukan teori baru tentang berbagai ilmu pengetahuan.[8] Dari sini jelas bahwa kreativitas adalah sebuah aktivitas berfikir yang harus diaplikasikan dengan tindakan-tindakan, guru sebagai pengajar harus kreatif dalam mengelolah pembelajaran supaya dapat menghasilkan siswa-siswa yang kreatif pula.

---

[6] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 123.
[7] Al-Qur'an, 21 (Al-Anbiya'): 80.
[8] Taufik, *Kreativitas Jalan Baru Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2012),57.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mengubah peran guru dari mengajar untuk menyampaikan materi menjadi fasilitator.[9] Karena guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar, siswa dapat mengakses informasi-informasi yang diperlukan melalui media sosial seperti, Youtube, Instagram, Google Cendekia, Google Class Room dan lain sebagainya. Dalam proses untuk membangun kognitif siswa, guru sebagai fasilitator memiliki peran untuk menyaring dan memilah-milahkan materi yang sesuai dan tidak sesuai dengan topik pembahasan guna memberi penguatan pemahaman siswa. Dari sini juga kita ketahui betapa pentingnya kreativitas guru dalam mengajar, karena selain menjadi seorang fasilitator guru juga berperan sebagai pengontrol masuknya informasi-informasi yang tidak sesuai dalam pembelajaran yang memanfaatkan media sosial.

Pendidikan memiliki peran dan pengaruh terhadap segala aspek bidang kehidupan manusia, yang meliputi perkembangan kognitif, afektif dan kepribadian. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan yaitu: (1) Peningkatan sarpras sekolah (2) Sumber belajar yang berkualitas, (3) guru yang profesional.[10]

Guru kreatif bisa dikatakan profesional apabila kita merujuk pada permendiknas Nomor 16 tahun 2007, bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. Kreatif merupakan kata sifat yang apabila diwujudkan dalam bentuk pekerjaan maka akan menjadi kreativitas. Sistem pendidkan dikatakan berkualitas apabila

---

[9] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 103.

[10] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan belajar mengajar berjalan menarik dan menantang, namun sayangnya saat ini masih berlangsung sistem pengelolaan yang mengunakan cara konvensional dan lebih menekankan pada "aspek kecerdasan dalam artian sempit, serta kurang memperhatikan perkembangan bakat kreatif siswa".[11]

Abad ini perkembangan teknologi semakin mengesankan dimana disrupsi yang dibawa oleh era daring dapat menumbuhkan kreativitas-kreativitas yang ada dalam diri manusia, disaat untuk membeli makanan kita tidak perlu lagi keluar dari rumah, untuk melakukan transaksi pembayaran tidak perlu lagi pergi ke bank atau atm, untuk membeli segala kebutuhan kita tidak harus pergi ke mall atau mini market melainkan cukup dengan menekan layar smart phone maka barang dan tagihan akan secara otomatis berada digenggaman kita, lantas dimana peran guru dalam mengawal ledakan teknologi?. Oleh karena itu, pendidikan juga harus dituntut untuk dapat merespon dengan cara mengembangkan pola dan model pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, tentunya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto)" saat menarik untuk diteliti.

Dimana tugas guru Pendidikan Agama Islam bukan hanya mencerdaskan tetapi juga harus menciptakan generasi yang unggul dalam keimanan dan ketaqwaan sesuai dengan tujuan akhir pendidikan. Guru Pendidikan Agama Islam juga harus bisa menciptakan suasana yang

[11] Taufik, *Kreativitas Jalan Baru Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2012), 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga belajar lebih bermakana, komunikatif, kreatif dan dinamis. Kompetensi TIK juga harus dimiliki oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk membangun kreativitas berbasis literasi digital. Guru yang kreatif tidak hanya menempatkan dirinya sebagai pentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga harus bisa menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan, mengusai teknologi dalam pembelajaran, serta menyadarkan siswa untuk merealisasikan atau mengamalkan materi-materi yang telah dipelajari kedalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian-penelitian yang lain belum mengungkapkan tentang kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan menganalisis bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digitas literasi serta tantang-tantangan yang dihadapi dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat di ambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1) Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.
2) Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.
3) Faktor pendukung kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.
4) Faktor penghambat kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.

2. Batasan Masalah

Dari permasalah diatas peneliti pembatasi dua masalah yang akan diteliti yaitu:

1) Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.
2) Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Kreativitas guru yang akan diteliti adalah meliputi: (1) Fluency yaitu kemampuan perencanaan dan memahami kurikulum, (2) Flexibility yaitu keterampilan mengembangakan dan mengimplementasikan kurikulum ketika melaksanakan proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, termasuk pengunaan media maupun metode pembelajaran, (3) Elaboration yaitu Kemampuan berinteraksi (verbal) serta membina hubungan baik dengan peserta didik, (4) Originality yaitu kemampuan melaksanakan penilaian dan pengayaan yang menarik.

b. Literasi digital mengarah pada pengunaan media sosial berdasarkan jenis pengunaannya peneliti membatasi yaitu: (1) Youtube, (2) WhatsApp, (3) Facebook, (4) Instagram.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas dapat dirinci masalah-masalah dalam penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto?
2. Bagaimana tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang kreativitas mengajar guru dalam mengunakan layanan media sosial. Namun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengungkap informasi yang berkaitan dengan:

1. Menganalisis kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.
2. Menganalisis tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.

E. Kegunaan Penelitian

Gambaran tentang penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi kepentingan ilmu pengetahuan terutama dalam kiat-kiat menjadi seorang guru yang kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis literasi digital, meliputi:

1. **Secara teoritis**, dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran dalam rangka memperkaya khazanah Pendidikan Islam khususnya pengetahuan tentang kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital, diharapkan juga dapat memberi inspirasi dan motivasi bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut di bidang Pendidikan Islam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. **Secara praktis**, dapat memberikan inspirasi bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, agar belajar lebih bervariasi dan menyenangkan, dengan menjadikan kreasi-kreasi yang dimiliki kemudian di wujudkan dalam bentuk kreativitas yang dapat dijadikan sebagai kontribusi pembelajaran berbasis literasi digital.

   Memberikan motivasi bagi para guru untuk terus berinovasi mengunakan teknologi sebagai penunjang pembelajaran sehari-hari, serta selalu terbuka terhadap perubahan dan perkembangan zaman agar bisa mengaktualisasikan ilmu pengetahuan sesuai dengan tuntutan era digital yang semakin berkembang pesat dari waktu ke waktu.

F. Penelitian Terdahulu

Berkaitan dengan penulisan tesis ini, peneliti telah mengupayakan penelusuran pembahasan-pembahasan yang terkait dengan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran berbasis literasi digital. Hasil penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan dengan variabel yang akan diteliti antara lain:

1. Kessy Yolanda Resti dan Alizamar (2019) jurnal Basicedu,Vol. 3, No.2 dengan judul **"Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bayang Pesisir Selatan".**[12]

[12] Kessy Yolanda Resti dan Alizamar,"Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bayang Pesisir Selatan", *Jurnal Basicedu*,Vol. 3, No.2 (2019), 591-597.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini mengunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam meningkatkan hasil pembelajaran tematik terdapu kurikulum 2013 pada guru kelas 1 dan 3 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri No.6 dan 7. Masalah yang ditemukan dalam penelitian adalah guru belum mampu menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena guru hanya berpatok pada buku yang sudah disediakan oleh pemerintah tanpa mengambil dari sumber lain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru sudah cukup baik namun ada beberapa hal yang perlu diperhatiakan dan ditingkatkan antara lain meningkatkan pengetahuan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, mencari sumber-sumber lain yang relevan dengan materi, memahami tentang macam-macam model pembelajaran yang cocok digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk menarik minat belajar siswa.

2. Vygotsky (2004) Jurnal of Russian and East European Psychology, Vol. 42 , No. 1 dengan judul **"Imagination and Creativity in Childhood".**[13]

Penelitian ini merupakan narasi panjang yang tulis melalui pengalaman hidup serta pengamatanya terhadap tingkah laku seseorang dalam menjalani kehidupannya dalam lingkungan sosial.

Hasil dari penelitian adalah pengembangan individu kreatif, adalah seseorang yang selalu berusaha lebih baik dari hari, bulan dan tahunnya demi masa depan yang lebih baik pula, dengan cara berfikir dan

[13] Vygotsky, "Imagination and Creativity in Childhood", *Journal of Russian and East European Psychology*, Vol. 42 , No. 1 (2004)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berimajenasi yang kreatif sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

3. Sri Junaidi (2011) Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 17, No. 1 dengan judul **"Kreativitas dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar"**.[14]

Penelitian ini mengunakan metode kuantitatif, pendekatan survei dengan teknik korelasional yang dilakukan di Sekolah Dasar selama satu semester, dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kreativitas dengan kompetensi guru Sekolah Dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas dan kompetensi guru sekolah dasar saling berhubungan dalam artian semakin tinggi kreativitasyang dimiliki oleh guru maka semakin tinggi pula kompetensi yang dimiliki oleh guru tersebut dalam melaksanakan kinerjanya.

4. Yanti Oktavia (2014) Jurnal Administrasi Pendidikan, Vol. 2 , No.1 dengan judul **"Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar".**[15]

Penelitian ini mengunakan metode penelitian kualitatif dengan mengunakan pendekatan deskriptif. Data lebih banyak diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur dengan kepala sekolah, guru (yang hanya mengandalkan metode ceramah saat pembelajaran), dengan jumlah keseluruhan 12 narasumber.

Hasil dari penelitian mengenai upaya yang dapat dilakukan oleh kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran

---

[14] Sri Junaidi, "Kreativitas dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 17, No. 1 (Januari 2011), 56-68.

[15] Yanti Oktavia, "Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar", *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 2 , No.1 (Juni 2014), 808-831.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah: (1) Melakukan supervisi secara berkelanjutan, (2) Memberi apresiasi berupa reword bagi guru yang memiliki kreativitas yang tinggi, (3) Pembinaan dan pengembangan dapat dilakukan melalui forum-forum rapat maupun KKG.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah tesis ini akan membahas tentang kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital mengunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran awal yang jelas tentang pembahasan dalam tesis ini, sistematika disusun sebagai berikut:

Bab pertama, pendahuluan yang terdiri dari 7 subbab yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi dan batasan masalah, (3) rumusan masalah, (4) tujuan penelitian, (5) kegunaan penelitian, (6) penelitian terdahulu, dan (7) sistematika pembahasan. bab ini digunakan sebagai pedoman, acuan, arahan, sekaligus target penelitian, agar penelitian dapat terlaksana secara terarah dan pembahasannya sesuai dengan tema penelitian.

Bab kedua, kajian pustaka yang berisikan 3 subbab yaitu : (1) kajian konseptual mengenai kreativitas guru, (2) kajian konseptual mengenai model pembelajaran, (3) kajian konseptual mengenai digital literasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab ketiga, berisikan metodelogi penelitian yang terdiri dari 6 point yaitu: (1) jenis dan pendekatan penelitian, (2) lokasi penelitian dan subjek penelitian, (3) instrumen dan sumber data, (4) metode pengumpulan data, (5) analisis data, (6) Pengecekan keabsahan data.

Bab keempat, berisikan hasil penelitian, terdiri dari temuan dan pembahasan tentang: (1) Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto, (2) kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital, (3) tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.

Bab lima, penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran, kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah dan juga saran penulis untuk lembaga, dan masyarakat akademisi khususnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas

Beberapa tokoh mendefinisikan kreativitas antara lain:

a. Mulyasa mendefinisikan kreativitas sebagai suatu hal yang bersifat universal yang ditandai dengan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya.[16]

b. Torrance mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan individu dalam memahami masalah dalam hidup, merumuskan hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil yang sebisa mungkin dimodifikasi serta menguji hipotesis yang sudah dirumuskan.[17]

c. Utami Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide dan gagasan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan, walaupun seluruh komponennya tidak semuanya baru.[18]

d. Taufik mengatakan bahwa kreativitas pada dasarnya adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang

---

[16] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 51.
[17] Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002),27.
[18] Ibid, 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekurangan, menilai dan menguji dugaan, kemudian mengubah dan mengujinya lagi sampai pada membuahkan keberhasilan.[19]

e. David Campbell mendefinisikan Kreativitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang bersifat baru, berguna, dan dapat dimengerti.[20]

f. Supriyadi (1944) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu hal yang baru, baik berupa gagasan ataupun berupa karya dalam bentuk nyata yang berbeda dan belum ada sebelumnya.[21]

g. Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati mengatakan, kreativitas adalah proses mental individu dalam melahirkan sebuah gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektik dan bersifat imajenatif yang bermanfaat untuk memecahkan suatu permasalahan.[22]

h. Asrori mendefinisikan kreativitas sebagai ciri khas yang dimiliki oleh individu, ditandai dengan adanya kemampuan dalam menciptakan suatu hal yang sama sekali baru atau perpaduan dari yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu hal yang baru. Karena kreativitas dapat timbul melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi permasalahan serta mencari alternatif solusi melalui cara berfikir divergen.[23]

---

[19] Taufik, *Kreativitas Jalan Baru Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2012), 22
[20] David Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), 11.
[21] Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak,* (Jakarta: Kencana, 2011),13.
[22] Ibid, 14.
[23] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah usaha seorang individu dalam menghasilkan, membuat, ataupun mengembangkan sesuatu apapun yang bersifat baru, memiliki manfaat dan tujuan tertentu. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu hal yang baru yang bersifat orisinil yang belum ada sebelumnya atau bisa juga kemampuan seseorang dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapi.

Kreativitas dapat dikelompokkan kedalam empat kategori yaitu: (1) ***Product***: yakni lebih menekankan kreativitas pada hasil karya kreatif baik bersifat orisinil maupun hasil berpaduan dari karya lama yang sudah ada menjadi baru. (2) ***Person***: yakni lebih memandang kreativitas dari segi karakteristik kreatif atau kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas yang dimiliki oleh individu. Hal ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang bisa di amati misalnya perilaku mengajar. (3) ***Process***: yakni menekankan pada bagaimana proses kreatif itu terjadi atau berlangsung dari mulai tahap pertumbuhan sampai wujud dari perilaku kreatif. (4) ***Press***: yakni tempat yang lebih menekankan pada pentingnya faktor-faktor pendukung timbulnya kreativitas pada indivudu.[24]

Yang dimaksudkan kreativitas guru dalam penelitian ini adalah aktivitas berfikir yang mana di tandai dengan mencoba ide-ide dan gagasan yang baru untuk menentukkan model, strategi, dan metode pembelajaran yang efektif bagi siswa agar proses pembelajaran berjalan aktif, efektif, dan efisien. Kreativitas guru juga ditandai dengan memampuan guru dalam

[24] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 64-65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memecahkan sebuah permasalahan dalam pembelajaran karena kreativitas dapat timbul melalui interaksi dengan lingkungan untuk menghadapi permasalahan serta mencari alternatif solusi yang dirasa baik dan tepat.

2. Tahap-Tahap Kreativitas Guru

Kemauan untuk terus maju melalui kepekaan dalam menemukan masalah-masalah pembelajaran yang sedang dialami menuntut seorang guru untuk menemukan ide, gagasan, pemecahan dan penyelesaian suatu permasalahan, adapun tahap-tahap kreativitas guru adalah sebagai berikut:

a. Persiapan (*preparation*) adalah tahap awal dalam kreativitas dimana guru harus memahami permasalahan, faktor penyebab, dan alasan munculnya suatu problematika.
b. Konsentrasi (*concentration*) adalah memikirkan dengan sungguh-sungguh dan tekun, berbekal dari ilmu pengetahuan yang dimiliki berusaha mencari informasi pendukung untuk solusi dari problem yang sedang dihadapi.
c. Inklubasi (*incubation*) adalah berhenti sejenak, dalam artian melepaskan pemikiran sejenak tentang perkara yang sedang dihadapi kemudian melakukan berbagai aktivitas lain sambil mencari-cari langkah selanjutnya yang akan dilakukan.
d. Iluminasi (*illumination*) adalah timbulnya ide-ide, gagasan, cara yang tepat yang bisa dilakukan untuk pemecahan, penyelesaian suatu masalah yang timbul dan dihadapi selama ini. Hai ini dapat timbul secara cepat ataupun memerlukan waktu yang lama tergantung dari tingkat berfikir individu masing-masing.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Verifikasi (*verification*) adalah tahap praktis dalam kreativitas dimana guru menerapkan ide, gagasan, solusi, penyelesaian dari permasalahan kemudian dipakai dalam aktivitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih kondusif, praktis, dan efisien.[25]

Sedangkan mulyasa mengemukakan empat tahap kreativitas yang harus dimiliki oleh guru: (1) persiapan, (2) inklubasi, (3) iluminasi (4) verifikasi.[26] *Tahap pertama,* adalah proses yang harus dilewati orang seorang guru dalam mengumpulkan informasi-informasi yang diinginkan. *Tahap kedua,* rentan waktu yang dibutuhakan oleh guru dalam menemukan gagasan. *Tahap ketiga*, guru menemukan keyakinan bahwa ide atau gagasan tersebut tepat untuk digunakan. *Tahap keempat,* mengaplikasikan ide dan gagasan yang telah diperoleh kedalam proses pembelajaran.

Selain itu kreativitas seorang guru setidaknya memiliki tiga syarat yang harus dipenuhi antara lain (1) bersifat baru, (2) dapat memecahkan persolan, (3) orisinil.[27] Bersifat baru disini memiliki maksud bahwa ide-ide tersebut memperlihatkan respon baru ataupun jarang terjadi dan tentunya memungkinkan untuk direalisasikan ide tersebut kedalam proses pembelajaran. Selain itu sebuah gagasan atau ide juga harus dapat dimengerti dan bermanfaat, yakni memiliki fungsi untuk pemecahan, penyelesaian sebuah persoalan secara realistis. Selanjutnya orisinil mengandung pengertian bahwa ide atau gagasan yang diperoleh harus

[25] David Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), 18.
[26]Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 192.
[27]Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Perdana Publising, 2014), 161.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mampu mempertahankan insight (wawasan) yang orisinil kemudian dinilai dan dikembangkan sebaik mungkin.[28]

Adapun tahap kreativitas guru dalam penelitian ini adalah : (1) persiapan, meliputi adanya rancangan rencana pembelajaran, menguasai materi yang akan diajarkan. (2) inklubasi, meliputi waktu yang dibutuhkan oleh guru dalam menemukan model, strategi dan metode yang tepat digunakan untuk siswa, karena antara satu kelas dan kelas lainnya memiliki kebutuhan dan tingkat perkembangan yang beragam dan berbeda. (3) iluminasi, yaitu guru memiliki keyakinan dalam mengunakan ide dan gagasan yang sudah ia fikirkan. (4) verifikasi yaitu tahap eksekusi dari ide dan gagasan yang telah dipikirkan ke dalam proses pembelajaran.

3. Ciri-ciri Kreativitas Guru

Aspek terpenting dalam memahami kreativitas guru adalah mengetahui ciri-ciri dari seorang guru yang kreatif. Karakteristik pribadi seorang guru yang kreatif adalah:

a. Kemampuan memahami masalah atau hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran.
b. Rasa ingin tahu yang tinggi sehingga selalu menimbulkan pertanyaan yang harus dicari jawabannya
c. Ketekunan dalam mencari solusi, tidak mudah bosan serta putus asa untuk mencari ide dan gagasan yang tepat.
d. Rasa percaya diri yang tinggi sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan gagasan yang baru.

[28]Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Perdana Publising, 2014), 161-163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Keberanian dalam mengambil resiko (ditolak atau diterima ide, gagasan yang dimilikinya).
f. Kemampuan berfikir divergen yakni mampu mencari ide pemikiran yang berbeda yang lain dari pada umumnya.[29]

Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati menyebutkan ada 24 ciri kreativitas guru dari berbagai studi kasus, antara lain: (1) adanya kemauan menerima terhadap hal-hal yang bersifat baru dan bernilai positif, (2) berfikir fleksibel dan mudah menangkap terhadap suatu permasalahan, (3) keleluasaan dalam menyatakan pendapat dan perasaan, (4) menghargai daya imajenasi dan karya/pendapat orang lain, (5) tertarik pada hal-hal yang bersifat kreatif, (6) teguh pada pendirian dan tidak mudah terpengaruh, (7) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, (8) menghargai terhadap perbedaan dan situasi yang kurang mendukung, (9) sikap berani memutuskan dengan penuh perhitungan, (10) percaya akan kemampuan diri sendiri dan mandiri, (11) berkomitmen dan bertanggung jawab dalam menjalankan tugas, (12) bersungguh-sungguh dan tidak mudah jenuh, (13) selalu memiliki ide dalam memecahkan suatu permasalahan, (14) memiliki banyak akal, (15) sensitif terhadap situasi lingkungan, (16) berfikir untuk terus maju, (17) memiliki pengendalian emosi yang baik, (18) suka terhadap tantangan dan hal yang mengandung teka-teki, abstrak, kompleks dan holistik, (19) mempunyai ide-ide yang baru, (20) kemauan yang tinggi, (21) memanfaatkan waktu luang pada kegiatan yang positif dan bermanfaat untuk pengembangan diri, (22)

[29] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kritis pada pendapat orang lain, (23) senang bertanya, (24) mempunyai etika, moral dan estetika yang tinggi.[30]

Ciri-ciri lain dari kreativitas guru juga disebutkan oleh Utami Mundar sebagai berikut: (1) Gemar dalam mencari pengalaman baru. (2) Antusias dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit. (3) Mempunyai banyak inisiatif dalam memecahkan segala persoalan. (4) Sikap tekun yang tinggi. (5) Bersikap kritis terhadap orang lain. (6) Berani dalam menyatakan pendapat dan keyakinannya. (7) Selalu bersikap penasaran dan ingin tahu. (8) Peka terhadap situasi yang tidak kondusif. (9) Berenergi (aktif) dan ulet. (10) Rasa percaya diri yang tinggi. (11) Memiliki rasa humor dan keindahan. (12) Berpandangan kedepan dan penuh dengan imajinasi.[31]

Sedangkan Torrance menyatakan ciri-ciri kreativitas guru sebagai berikut: (1) Mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar. (2) Bersungguh-sungguh serta tidak mudah jenuh. (3) Memiliki sikap percaya diri dan mandiri. (4) Merasa tertantang terhadap kemajemukan dan kompleksitas. (5) Berani mengambil segala resiko dan berfikir divergen.[32]

Adapun Clark mengemukakan ciri-ciri kreativitas guru sebagai berikut: (1) disiplin, (2) mandiri, (3) menentang otoritas, (4) humoris, (5) kemampuan bertahan dalam suatu kelompok, (6) kemampuan menyesuaikan diri, (7) toleransi terhadap perbedaan, (8) kurang setuju terhadap hal-hal yang bersifat membosankan, (9) senang berpetualangan, (10) berfikir divergen, (11) daya ingat yang kuat dan atensi yang tinggi, (12) berwawasan

---

[30] Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak,* (Jakarta: Kencana, 2011),16.
[31] Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002),51-53.
[32] Ibid,56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

luas, (13) kemampuan berfikir periodik, (14) memerlukan lingkungan yang mendukung, (15) memiliki nilai estetik yang tinggi, (16) peka terhadap situasi lingkungan, (17) rasa ingin tahu yang tinggi.[33]

Uraian diatas menyebutkan tentang ciri-ciri seorang guru yang kreatif, dari mulai rasa ingin tahu yang besar terhadap segala hal yang ditemuainya sampai dengan kemampuan untuk beradaptasi dalam suatu kelompok di lingkungannya, seorang guru yang kreatif memiliki ciri mampu menaklukkan segala kesulitan dan hambatan yang dihadapai dengan berbekal dari pengetahuan, pengalaman yang dimiliki serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik yang baik.

4. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru

Kreativitas adalah aktivitas berfikir untuk menemukan sebuah gagasan atau ide yang bermanfaat untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu yang bersifat baru dan orisinil. Clark (2003) membagi dua faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas guru yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat, adapun faktor pendukung antara lain:

a. Adanya situasi yang selalu dirasa kurang dan menganjal serta selalu menimbulkan banyak pertanyaan sehingga bisa mendorong untuk menghasilkan sesuatu.
b. Situasi yang memerlukan tanggung jawab, sikap disiplin dan kemandirian.

[33] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 80-81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Situasi yang menekankan sebuah ide untuk digali, diklasifikasikan dalam pembelajaran untuk menguji hasil prakiraan kemudian mengkomunikasikannya.
d. Lingkungan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara luas, sehingga guru mampu mengekspresikan dirinya dengan cara berbeda.
e. Perhatian (pengakuan) kepala sekolah terhadap kinerja guru juga dapat menimbulkan kreativitas guru.[34]

Sedangkan faktor yang menghambat perkembangan kreativitas guru adalah:

a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam mengambil resiko karena mencoba sesuatu yang belum pasti.
b. Adanya tekanan dari lingkungan baik teman kerja maupun kepala sekolah.
c. Takut mencoba sesuatu hal yang baru dan cenderung pesimis.
d. Tidak bisa membedakan antara bekerja dan bermain.
e. Kurang menghargai imajenasi diri sendiri.[35]

Adapun Coleman dan Hammen menyebutkan faktor yang mempengaruhi kreativitas guru adalah: (1) kemampuan kognitif, (2) sikap terbuka, (3) Kebebasan.[36]

a. Kemampuan kognitif, meliputi intelegensi diatas rata-rata, kemampuan dalam menghadirkan ide-ide yang berbeda dan masih segar, pendapat-

[34] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 82.
[35] Ibid, 83.
[36] Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Perdana Publising, 2014), 164.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendapat yang berlainan dari kebanyakan, serta kemampuan berfikir fleksibel.

b. Sikap terbuka, meliputi mau membuka diri terdapat wawasan dan ilmu pengetahuan sesuai dengan perkembangan era digital yang berkembang semakin pesat, memiliki minat dan kemauan yang tinggi untuk terus maju.

c. Kebebasan, meliputi merdeka dalam bertindak dan merdeka dalam berfikir, tidak ada tekanan yang menyebabkan timbulnya rasa kurang percaya diri, kebebasan untuk bereksplorasi sangat diperlukan oleh guru dalam membentuk kreativitas dan ada dalam diri.

Sedangkan Torrance berpendapat bahwa terdapat dua pendekatan dalam studi kreativitas yakni pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologis. Pendekatan psikologis menekankan bahwa kreativitas guru dapat berkembang melalui faktor-faktor yang ada dalam diri seorang guru yang meliputi: (1) intelegensi, (2) bakat, (3) motivasi, (4) sikap dan, (5) minat. Sedangkan pendekatan sosiologis menekankan bahwa faktor sosial yang dapat memunculkan kreativitas guru, melalui pendekatan sosiologis Arianti (2006) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas guru yaitu:

a. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.
b. Keterbukaan terhadap keberagaman cara berfikir.
c. Keleluasaan berbagi informasi yang diperlukan.
d. Toleransi terhadap pandangan-pandangan yang divergen (kreativitas).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Ada penghargaan yang memadai terhadap orang yang berprestasi.[37]

Dari sini dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi kreativitas seorang guru yaitu faktor internal dan eksternal : (1) faktor internal meliputi kesiapan yang ada dalam diri guru itu sendiri, semangat untuk terus belajar, menemukan ide dan gagasan, dan terbuka terhadap pengetahuan baru. (2) faktor eksternal meliputi lingkungan yang memadai dan mendukung sebuah kreativitas untuk muncul, karena kreativitas dapat muncul apabila guru tidak tertekan dan cenderung merasa aman dan dihargai oleh lingkungan.

[37] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015),71-72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Beberapa tokoh mendefinisikan model pembelajaran antara lain:

a. Joyce dan weil mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu rencana pembelajaran yang dapat dijadikan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merangcang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diingikan.[38]

b. Soekamto dkk, mengatakan model pembelajaran adalah rancangan konsep yang mengambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran serta sebagai pedoman bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran.[39]

c. Ngalim mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu pola perencanaan yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pelaksanaan pembelajaran dikelas, dengan kata lain model pembelajaran adalah perencanaan yang digunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka yang berguna sebagai menentukan sumber, media, metode dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran.[40]

---

[38] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 133.
[39] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif dan Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), 22.
[40] Ngalim, *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Dua Satria Offet, 2017),37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Sutirman memberi penjelasan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, motode, teknik dan taktik pembelajaran sehingga mengambarkan kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.[41]

Dari beberapa definisi diatas dapat difahami bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual, rancangan, petunjuk yang dipakai guru dalam mengorganisasikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun oleh pemerintah. Model pembelajaran berguna bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran agar berjalan dengan efektif, efisien serta menyenangkan, karena pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat merangsang motivasi belajar siswa.

Adapun fungsi dari model pembelajaran itu sendiri adalah sebagai pedoman dan petunjuk bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran karena pengunaan model pembelajaran tergantung dari materi-materi yang akan dipelajari, karena inti dari model pembelajaran adalah gaya mengajar guru yang ditunjukkan oleh praktik pengajaran yang menjelaskan bagaimana siswa akan belajar.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode ataupun prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah: (1) rasional teoritik dan logis yang disusun oleh para pencipta dan pengembangnya. (2) dasar pemikiran berdasarkan apa dan bagaimana siswa belajar (mengacu pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. (3) kreativitas guru dalam

[41] Sutirman, Media dan Model-model Pembelajaran inovatif, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar agar model pembelajaran berhasil digunakan. (4) lingkungan yang memadai.[42]

Sedangkan rusman berpendapat bahwa model pembelajaran memiliki enam ciri antara lain: (1) berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. (2) memiliki misi dan tujuan tertentu. (3) dapat dijadikan pedoman dalam perbaikan proses pembelajaran. (4) sistematis dimana memiliki langkah-langkah dalam urutan pembelajaran. (5) memiliki dampak baik negatif maupun positif. (6) membuat persiapan mengajar sesuai dengan model yang sudah dipilih.[43]

Dalam menentukan sebuah model pembelajaran harus memperhatikan materi yang akan diajarkan serta karakteristik siswa, karena tidak ada satupun model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya, semua model pembelajaran baik maka dari itu guru PAI perlu memiliki pertimbangan yang matang dalam pemilihan model pembelajaran. Rusman mengatakan bahwa terdapat empat dasar pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran, antara lain:

a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai
b. Pertimbangan terhadap materi dan bahan ajar yang hendak dipelajari
c. Karakteristik peserta didik
d. Pertimbangan keberhasilan, efektifitas dan efisiensi model pembelajaran yang akan digunakan.[44]

---

[42] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif dan Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), 23.
[43] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 136.
[44] Ibid,133-134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Berikut akan di jelaskan mengenai model-model pembelajaran yang dapat diaplikasikan untuk pendidikan anak Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu: (1) model pembelajaran kooperatif (2) model pembelajaran berbasis kontekstual, (3) model pembelajaran PAKEM, (4) model blended learning.

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menitik beratkan pada pembelajaran secara berkelompok. Teori yang melandasi pembelajaran ini adalah teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vigotsky yang menekankan bahwa pentingnya komunikasi dan interaksi terhadap teman sebaya melalui pembentukan kelompok belajar.

Rusman mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa baik belajar maupun bekerja dalam bentuk kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dan struktur kelompok yang bersifat heterogen.[45] Dalam model pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai perantara penguat dan membangun pemahaman yang sudah diperoleh siswa baik dari buku catatan hasil diskusi maupun dari teman kelompok. Adapun unsur yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif adalah: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) peraturan dalam kelompok, (3) upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya tujuan

[45] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 202.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang ingin dicapai.[46] Sedangkan nurulyahati mengemukakan lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) adanya kerjasama antar anggota kelompok, (2) adanya rasa tangung jawab setiap individu. (3) kemauan untuk bersosialisasi, (4) tatap muka, (5) penilaian proses kelompok.

Pengunaan model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan sebagai berikut: (1) hasil belajar akademik, (2) penerimaan terhadap individu, (3) pengembangan keterampilan sosial.[47] Tujuan pengunaan model kooperatif selain siswa dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran siswa juga dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sejawat melalui proses pengenalan terhadap adanya bermacam-macam perbedaan yang ada dalam lingkungan belajar siswa.

Metode yang relevan digunakan dalam model kooperatif adalah:

1) Metode Jigsaw, metode ini membagi siswa dalam kelompok tertentu kemudian tiap-tiap kelompok mendapatkan tugas yang berbeda. Setiap kelompok harus menjadikan anggotanya menjadi tim yang ahli, dan dapat memberi pemahaman terdapat kelompok lain sesuai dengan tugas yang di dapat.
2) Metode Studen team achievenment Division (STAD), metode ini cocok digunakan untuk bidang studi yang telah didefinisikan dengan jelas dan bertujuan untuk memotivasi siswa agar saling

[46] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 204.
[47] Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013),197.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu siswa lain dalam menguasai kompetensi yang diajarkan oleh guru.

b. Model Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Johnson mendefinisikan model pembelajaran kontekstual adalah:

> *"Contextual teaching and learning anables studenst to connect the content of academic subject with the immediate context of their daily lives to discover meaning. It enlarges their personal context furthermore, by providing students with fresh experience that stimulate the brain to make new connection and consecuently, to discover new meaning".*[48]

Dari penjelasan diatas mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis kontekstual adalah memungkinkan adanya hubungan yang signifikan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa, sehingga dapat membentuk pengalam belajar siswa dengan pengalaman baru yang dapat merangsang perkembangan kognitif dan psikomotorik yang ada dalam diri siswa.

Unsur yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran berbasis kontekstual adalah:

1) Lebih memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.
2) Pembelajaran dimulai dari umum ke khusus.
3) Proses pembelajaran ditekankan pada pemahaman dengan cara: (a) menyusun konsep sementara, (b) diskusi guna memperoleh masukan dan tanggapan (c) revisi dan mengembangkan konsep.
4) Pembelajaran menekankan pratik secara langsung teradap materi yang sudah dipelajari.

---

[48] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 189.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Adanya refleksi.[49]

Model pembelajaran berbasis kontekstual adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran yang mendorong kreativitas siswa dalam mempelajari materi jadi pembelajaran bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat materi melainkan belajar adalah proses pengalaman secara langsung.[50] Dengan demikian model pembelajaran berbasis kontekstual adalah sebuah sistem pembelajaran yang merangsang kerja otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, dimana pembelajaran menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari, misal praktek shalat wajib dan sunnah, praktek memandikan jenazah, praktek shalat jenazah, praktek mengkafani jenazah, praktek akad nikah dan lain sebagainya. Pembelajaran ini juga dapat membantu guru dalam menghubungkan antara materi pelajaran dengan kondisi yang terjadi sehingga mendorong siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Metode yang relevan digunakan dalam model pembelajaran kontekstual adalah:

1) Metode demontrasi, dimana guru memperagakan materi yang sedang dipelajari dengan cara menghubungkan materi dalam kehidupan sehari-hari supaya siswa dapat memahami teori dan konsepnya dengan benar sebelum mempraktekkannya.

---

[49] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 332- 333.
[50] Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013),178.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Metode sosiodrama, dimana guru memberikan penjelasan dengan mendramatisasikan aktivitas yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah dalam memahami materi.

c. Model Pembelajaran PAKEM

PAKEM merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan proses pembelajaran harus bersifat menyenangkan agar siswa dapat termotivasi dalam mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotoriknya sendiri tanpa diperintah supaya siswa tidak merasa terbebani atau takut. Pelaksanaan pembelajaran PAKEM (partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan) diharapkan mampu mengembangkan berbagai macam inovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan.[51]

Penerapan model pembelajaran PAKEM memungkinkan siswa dalam belajar dan melakukan aktivitas yang beragam guna mengembangkan keterampilan dan pemahaman materi yang dipelajari, selain itu guru juga dapat mengunakan berbagai sumber dan media belajar serta dapat memanfaatkan lingkungan agar siswa tidak bosan dan lebih tertarik ketika belajar.

Adapun karakteristik dari pembelajaran PAKEM adalah: (1) pembelajaran membutuhkan partisipasi aktif dari siswa, (2) mendorong timbulnya kreativitas baik guru maupun siswa, (3) proses pembelajaran

[51] Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 321- 322.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjalan efektif dan menyenangkan.[52] Terdapat empat aspek dalam model pembelajaran PAKEM yaitu: pengalaman, komunikasi, interaksi, dan refleksi dan apabila dalam sebuah pembelajaran sudah terdapat empat aspek tersebut maka kriteria model pembelajaran PAKEM sudah tepehuni.

Metode pembelajaran yang relevan digunakan untuk model pembelajaran PAKEM adalah:

1) Metode demonstrasi, metode ini dilakukan oleh guru menyajikan materi pelajaran dengan memperagakan di depan kelas baik berupa gerakan maupun tiruan berupa lisan.
2) Metode diskusi, metode ini dilakukan oleh guru dengan cara menyajikan materi atau masalah tertentu yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi sehingga siswa aktif untuk mencari jawaban dari masalah yang sedang didiskusikan.
3) Metode tanya jawab, metode ini dilakukan guru dengan cara menyajikan materi yang telah dibahas kemudian guru membuat pertanyaan yang harus dijawab, dengan ketentuan waktu yang dibutuhkan siswa untuk menjawab pertanyaan.
4) Metode pemberian tugas, metode ini dilakukan oleg guru dalam pembelajaran dimana guru memberikan penugasan kepada siswa untuk diselesaikan sehingga siswa lebih memahami materi yang telah diajarkan.

[52] Eka Wariati, Model Pembelajaran PAKEM, https://www.academia.edu/7653996/, diakses 26 Maret 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Model Blended Learning

Definisi model blended learning menurut semler adalah:

> *"Blended learning is this combines the best aspects of online learning, structured face-to face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blanded learning approach uses the strengtht of each to counter the orhers' weaknesses."*[53]

Dari sini dapat di simpulkan bahwa model blended learning adalah model pembelajaran campuran antara *online* dan *offline* (tatap muka), dan segala kelemahan dari pembelajaran e-learning disempurnakan melalui metode blended learning, karena sistem pembelajaran dalam bleaded learning memungkinkan terjadinya *feedback* antara guru dan siswa melalui evaluasi, sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana aspek pemahaman siswa dalam pembelajaran yang sedang dilakukan.

Sedangkan Marsh, Drexer, dan Willet menyatakan blended learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan pemanfaatan teknologi seperti email, youtube, dan internet yang dikombinasikan dalam pembelajaran konvensional.[54]

Adapun karakteristik dari model blended learning yaitu: (1) adanya dua aktifitas pembelajaran secara online dan offline. (2) sumber belajar menjadi fleksibel. (3) proses pembelajaran dapat dilakukan melalui

---

[53] Budi wahyono, *Pengertian Blended Learning*. www.pendidikanekonomi.com Diakses 4 April 2019.

[54] Ya-Wen Lin – Chih-lung Tseng- Po –Jui Chiang " The Effect of Blended Learning in Mathematict Course", *EURASIA Journal of Mathematic Science and Technology Education*, 13:3, (Maret, 2016), 743.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beragam strategi dan metode yang dapat mendorong kemandirian. (4) pengaturan alokasi waktu antara pembelajaran *online* dan *offline*.[55]

Model pembelajaran blended merupakan model pembelajaran yang menawarkan kemudahan dengan mengabungkan beragam strategi dan metode pembelajaran oleh guru terhadap siswa yang berhubungan dengan model pengajaran dan gaya pembelajaran baik secara konvensional maupun *online,* yang dapat menimbulkan interaksi komunikatif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Karena tujuan pembelajaran adalah menciptakan keaktifan antara guru dengan siswa.

Dari empat model pembelajaran diatas, penulis menfokuskan pada model pembelajaran blended learning yang akan dipergunakan dalam penelitian ini, penulis beralasan karena model tersebut yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti yaitu mengenai kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi. Penguasaan perangkat digital oleh guru sangat diperlukan baik untuk proses pembelajaran, administrasi, penilaian, dan lain sebagainya.

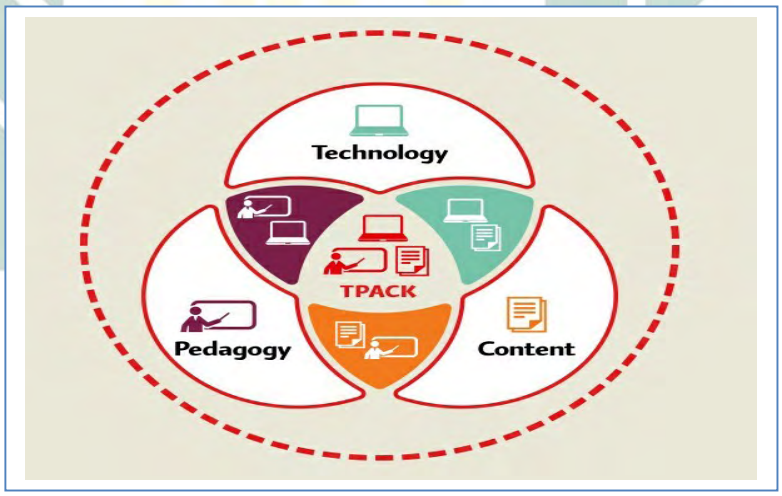
[55] Husamah, *Pembelajaran Bauran*, (Jakarta: Hasil Pustaka, 2013), 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*)

a. Pengertian TPACK

TPACK adalah kerangka kerja dalam mendesain metode pembelajaran yang mengkolaborasikan tiga aspek yaitu teknologi, pedagogik dan konten atau materi pengetahuan.[56] TPACK juga merupakan pengetahuan dalam mengunakan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.[57] Adapun TPACK memiliki tujuan utama yakni pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi, pedagogi, dan konten (materi pengetahuan) yang diintregasikan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan efisien dalam meningkatkan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam ketika mendesain model pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 3.1 TPCAK dan Komponen Pengetahuan
(Sumber:http://TPCAK.org/)

Pada gambar diatas menunjukan tiga komponen pengetahuan guru yaitu CK (*Content Knowledge*), PK (*Pedagogical Knowledge*), TK

[56] M. Alwathani, Konsep TPACK Pada Dunin Pendidikan, http//www.kompasiana.com Diakses 21 Februari 2020.
[57] Sri Rahayu, TPACK: Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX,* (Universitas Negeri Malang, 2017), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(*Technological Knowledge*). Dari tiga komponen tersebut menghasilkan interaksi yang sama pentingnya yaitu PCK (*Pedagogical Content Knowledge*), TCK (*Technological Content Knowledge*),TPK (*Technological Pedagogical Knowledge*) dan TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*).

b. Komponen TPACK

Terdapat tujuh komponen dalam konsep TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*), yaitu:

1) Pengetahuan konten Materi (*Content Knowledge*)**,** merupakan pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru mencakup konsep, teori, ide, pengetahuan, bukti, dan praktik-praktik dalam mengembangkan materi.[58] Menguasaan terhadap bidang studi yang dipelajari atau yang akan diajarkan oleh guru terhadap siswa mencakup materi-materi yang sudah termuat dalam kurikulum yang sudah disediakan oleh pemerintah.
2) Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge*), merupakan pengetahuan guru terdahap teori-teori belajar, model, pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran, selain itu guru juga harus bisa mengetahui karakteristik siswa yang hendak diajar, memahami kurikulum, dan dapat mengelola kelas dengan baik agar suasana kondusif dapat tercipta dalam lingkungan belajar.
3) Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge*)**,** merupakan pengetahuan guru terhadap pemanfaatan dan pengunaan media sosial

[58] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 72.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ke dalam proses pembelajaran agak siswa lebih termotivasi dan proses pembelajaran menjadi interaktif karena guru dan teknologi mengambil peranan yang penting dalam membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan, selain itu pengunaan teknologi dalam mendesain model pembelajaran dapat menumbuhkan ide atau gagasan yang menarik bagi guru kemudian diaplikasikan dalam pembelajaran.

4) Pengetahuan Pedagogi Konten Materi (*Pedagogical Content Knowledge*), merupakan pengetahuan guru terhadap pengunaan strategi pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan materi yang akan diajarkan. Disamping itu guru juga harus dapat mempersiapkan kelengkapan administrasi pendidikan sebagai aspek penentu dalam keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.[59]

5) Pengetahuan Teknologi Konten Materi (*Technological Content Knowledge*), merupakan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk menambah, mengembangkan, dan menyampaikan materi. Sumber belajar sekarang ini dapat diperoleh melalui banyak alternatif yaitu: teks book, e book, blog, dan web edukasi lainnya.

Terdapat tiga aspek pemanfaatan teknologi dalam pendidikan antara lain: (1) teknologi digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas dan terjadi interaksi antara guru dan siswa. (2) guru mengunakan teknologi untuk mengetahui, melatih dan menyajikan

[59] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahan makalah dan presentasi. (3) guru mengunakan TIK untuk mengerjakan tugas administrasi yang dibutuhkan sesuai dengan profesi misal pembuatan RPP, tugas pengelolaan, laporan, penilaian, dan pembuatan catatan.[60]

6) Pengetahuan Padagogi Teknologi (*Technological Pedagogical Knowledge*), merupakan pengetahuan yang harus dikuasai oleh guru mengenai pengunaan metode pembelajaran yang sesuai ketika dipadukan dengan pengunaan teknologi.[61]
7) Pengetahuan Teknologi, Pedagogi dan Konten materi (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*), merupakan pengetahuan guru yang meliputi, kapan, dimana, dan bagaimana teknologi digunakan ketika pembelajaran agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan mengembangkan daya kreativitas guru.

Begitu pentingnya peran guru dalam mendesain model pembelajaran maka sudah seharusnya guru harus selalu memunculkan ide dan gagasan-gagasan yang kreatif ke dalam proses pembelajaran, pemahaman tentang teori TPACK sangat diperlukan oleh guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan terhadap keterampilan dalam pengunaan perangkat digital. Adapun konsep TPACK di Indonesia diatur dalam permendiknas no 16 tahun 2007 yang sering disebut dengan kompetensi guru.

---

[60] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 75.
[61] Ibid, 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. TPACK dalam Konteks Indonesia

TPACK dalam konteks indonesia sering disebut dengan kompetensi guru, dimana kompetensi ini harus dimiliki oleh setiap guru yang mengajar mulai dari tingkat dasar sampai tingkat atas. Terdapat empat jenis kompetensi guru, antara lain:

1) Kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi hasil belajar, memahami karakteristik siswa dan mengembangkan potensi siswa, penguasaan kurikulum, memanfaatkan perangkat digital dalam pembelajaran, *up-to-date* dalam segala informasi yang bertujuan untuk aktualisasi pengembangan diri, lancar dalam berkomunikasi.[62]
2) Kompetensi profesional, yaitu kemampuan guru dalam pemahaman dan penguasaan materi secara luas dan mendalam sesuai dengan kurikulum, mampu memanfaatkan media digital baik untuk pribadi maupun pembelajaran, mengembangkan materi secara kreatif.[63]
3) Kompetensi sosial, yaitu kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul dengan siswa, sesama guru, wali murid dan masyarakat. Mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar, tidak bersikap diskriminatif.[64]
4) Kompetensi kepribadian, yaitu kemampuan mengembangkan pribadi yang arif, bijaksana, berbudi luhur, teladan yang baik untuk siswa,

---

[62] Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, *Program pendidikan Profesi Guru Prajabatan.* (Draf naskah akademik PPG, juli 2008), 4.
[63] Ibid, 6.
[64] Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 174.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berperilaku dan berucap yang mulia, menunjukkan etos kerja dan bertanggung jawab serta bangga dengan profesi yang dijalani.[65]

Itulah empat kompetensi penting yang harus dimiliki oleh seorang guru yang profesional. Guru yang kreatif bisa dikatakan profesional karena mewujudkan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar nasional.

C. Literasi Digital

1. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan guru dalam menemukan, mengevaluasi, memproduksi, dan mengkomunikasikan informasi yang jelas yang diperoleh melalui tulisan, vidio ataupun aplikasi digital lainnya. Literasi digital sering disebut juga dengan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan perangkat digital.[66]

Literasi digital merupakan keterampilan tata bahasa, komputer, menulis, dan mengetik seseorang pada platform, dalam penelitian ini akan difokuskan pada media sosial, karena fokus keterampilan literasi digital yang awalnya hanya berpatok pada komputer kini bergeser ke perangkat jaringan seperti internet dan pengunaan media sosial.[67] Media sosial adalah media daring yang terdiri dari banyak aplikasi yang digunakan untuk menjalin komunikasi, membuat konten-konten berupa tulisan, gambar atau

[65] Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 5.
[66] M. Idham Azhari, https://www.kompass.id/digital-literasi/ Diakses 7 Maret 2020
[67] Ibid,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

vidio-vidio pendek yang bertujuan untuk menambah wawasan, aktulisasi diri maupun komersial.[68]

Penelitian M. Kaplan menunjukkan bahwa aplikasi media sosial Youtube, WhatsApp, Facebook dan Instagram sangat banyak digunakan oleh sebagian besar masyarakat dunia khususnya di indonesia, aplikasi-aplikasi tersebut yang paling sering digunakan setiap menitnya.[69] Maka dari itu agar media sosial dapat memiliki nilai yang positif dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, guru perlu memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media sosial ke dalam pembelajaran dikelas baik itu sebagai sumber belajar ataupun penilaian sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien, serta menyenangkan. Berikut akan dijelaskan lebih rinci mengenai pengertian, jenis, tujuan pengunaan dan fungsi dari media sosial.

2. Pengertian Media Sosial

Beberapa tokoh mendefinisikan media sosial antara lain:

a. Chris Brogan mendefinisikan media sosial adalah alat komunikasi dan kolaborasi yang bersifat baru, terhubung dengan internet yang memungkinkan pengunanya untu dapat berinteraksi dengan berbagai jenis pilihan yang sudah tersedia, misalnya chatt, voice dan vidio call.[70]

b. M. Terry mengatakan media sosial adalah media komunikasi dan interaksi dimana user bebas mengisi konten yang diinginkan dan

---

[68] Tanpa nama, "Pengertian Media Sosial Secara Umum, Fungsi, Tujuan, Jenis Sosmed," https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-media-sosial.html; diakses tanggal 21 Januari 2020

[69] Wahyunda Kusuma P., *Separuh Penduduk Indonesia Sudah Melek Media Sosial*, Artikel, https://tekno.kompas.com/read, diakses 23 Januari 2020

[70] Mac Aditiawarman, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, (Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, Tonggak Tuo, 2019), 51.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengunakan teknologi berbasis internet, yang tidak sama dengan media konvensional.[71]

c. Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlien mengemukakan bahwa media sosial adalah kumpulan dari berbagai aplikasi yang mengunakan akses internet dan memungkinkan terjadinya penciptaan atau pertukaran informasi antar penguna media sosial.[72]
d. Michael Cross mengatakan media sosial adalah alat yang berisikan berbagai macam teknologi yang digunakan manusia untuk keperluan pribadi maupun sosial yang meliputi pertkaran informasi dan interaksi pesan melalui web.[73]
e. Harton mendefinisikan media sosial adalah alat pendukung pengetahuan dan informasi dalam berinteraksi baik dengan pembuat maupun penguna itu sendiri.[74]

Dari beberapa definisi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial, yang menjadi alat transfer berbagai informasi pengetahuan, politik, gosip dan isu-isu lainnya kepada publik secara cepat dan langsung mendapat respon balik dari para nitizen sehingga memungkinkan pengunanya untuk berpartisipasi dalam membuat, mengomentari dan mengshare beragam postingan dalam berbagai format teks, gambar, audio maupun vidio.

---

[71] Mac Aditiawarman, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, (Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, Tonggak Tuo, 2019), 51.
[72] Ibid,
[73] Ibid,
[74] Fahmi Gunawan, dkk, *Religion Society dan Social Media*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Jenis Media Sosial

Dalam majalah Business Horizons (2010) berjudul "*User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*" Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlien membuat klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial berdasarkan ciri-ciri pengunaannya, yaitu:

a. Proyek kolaborasi website yang mana penguna dapat mengubah, menambah ataupun membuang konten-konten yang termuat dalam website tersebut, misalnya saja Wikipedia.
b. Blog dan microblog yang mana penguna memiliki kebebasan dalam mengungkapkan ide gagasannya, meluapkan berbagai macam perasaan, pengalaman, pernyataan dan kritik terdapat suatu hal dalam bentuk teks ataupun gambar, misalnya saja Twitter.
c. Konten atau isi, yang mana penguna dapat meng-upload berbagai konten multimedia seperti e-book, vidio tutorial, gambar dan lain sebagainya, misalnya saja instagram, youtube, facebook.
d. Situs jejaring sosial, yang mana pengunanya dapat berinteraksi baik secara pribadi ataupun kelompok untuk membuat koneksi dalam berinteraksi sehingga dapat terhubung dan bisa diakses oleh orang lain, misalnya saja, facebook mesenger, whatsapp, telegram.
e. Virtual game world, yang mana pengunanya memungkinkan untuk bermain dan masuk kedunia maya, misalnya saja game online.
f. Virtual social world, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memungkinkan pengunanya berinteraksi dengan penguna lainnya.[75]

[75]Andreas M. Kaplan dan Michael H.,"User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media" *Majalah Business Horizons* (Europe, 2010), 59-68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tujuan Pengunaan Media Sosial

Sesuai dengan definisi dari media sosial yang sudah disebutkan diatas bahwa salah satu manfaat dan tujuan pengunaan media sosial adalah sebagai alternatif media komunikasi bagi masyarakat luas untuk berbagai macam keperluan, adapun beberapa tujuan media sosial secara umum adalah: (1) membangun bisnis, (2) aktualisasi diri, (3) membentuk komunitas sosial, (4) menjalin hubungan personal, (5) ikutan Trend.[76]

a. Membangun bisnis, penguna media sosial yang jumlahnya sangat banyak tentunya menjadi peluang tersendiri bagi dunia bisnis online, karena media sosial adalah salah satu media promosi yang sangat efektif dalam memperkenalkan suatu produk-produk tertentu untuk masyarakat luas.
b. Aktualisasi diri, sebagian besar orang menunjukkan bakat dan keunikkannya di media sosial sebagai alternatif untuk aktulisasi diri sehingga dapat dilihat oleh banyak orang, hal ini merupakan cara yang tepat, mudah dan murah karena dapat diakses oleh banyak orang dalam waktu yang relatif singkat tanpa perlu mengeluarkan banyak biaya.
c. Membentuk komunitas sosial, sebagai sarana untuk membangun interaksi antar komunitas melalui media sosial sangatlah tepat karena setiap individu terdiri dari latar belakang pendidikan, pekerjaan dan tempat tinggal yang berbeda, maka media sosial dapat membangun komunitas untuk bertukar pikir sesama anggota.

[76]Sahrudi Rudhy, "Lima Tujuan Membuat Akun Media Sosial", http//Kompasiana.com, diakses 15 Februari 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menjalin hubungan personal, media sosial merupakan alat yang memudahkan komunikasi antar personal secara pribadi dengan belahan bumi manapun, sudah banyak orang yang mendapatkan pekerjaan, sahabat, bahkan pasangan hidup melalui media sosial.

e. Ikutan trend, tidak jarang bahwa tujuan seseorang mengunakan media sosial adalah mengikuti trend teman-teman komunitas, hal ini biasanya terjadi karena salah satu teman menanyakan atau meminta alamat akun media sosial terntu, sehingga ia tertarik untuk membuat akun yang serupa tanpa memiliki tujuan dan maksud apa-apa selain mengikuti trend yang ada.

5. Fungsi Media Sosial

Setelah memahami pengertian, jenis dan tujuan pengunaan media sosial, tentunya kita juga perlu mengetahui fungsi dari pengunaan media sosial itu sendiri, agar media sosial dapat dipergunakan untuk keperluan-keperluan yang bersifat positif dan dalam mendukung kreativitas guru dalam pengunaan media sosial. Berikut akan dipaparkan mengenai fungsi dari media sosial secara umum antara lain:

a. Memperluas interaksi sosial
b. Menambah pengetahuan dan informasi
c. Mempermudah komunikasi
d. Komersial
e. Sebagai forum media komunikasi antar kelompok-kelompok tertentu yang memiliki kebutuhan masing-masing.[77]

[77] Tanpa nama, "Pengertian Media Sosial Secara Umum, Fungsi, Tujuan, Jenis Sosmed,"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari sini dapat difahami bahwa fungsi utama dari media sosial adalah memperlancar komunikasi sehingga dapat meningkatkan sirklus informasi dalam pengetahuan dan pembelajaran, jangkauan yang luas dan tiada batas dapat dimanfaatkan oleh siapapun dimanapun dan kapanpun selama masih tersambung dengan akses internet. Adapun fungsi media sosial dalam menambah pengetahuan dan informasi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk selalu meng-upgrade pengetahuan yang ia miliki agar senang tiasa baru dan dapat mengikuti perubahan serta perkembangan era digital.

https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-media-sosial.html; diakses tanggal 21 Januari 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana data yang terkumpul lebih menekankan dalam bentuk kata-kata dari pada angka. Kualitatif memiliki tujuan untuk memahami sebuah fenomena dalam konteks sosial secara alamiah, dengan mendahulukan sebuah proses komunikasi yang lebih mendalam antara peneliti dengan fenomena yang sedang diteliti.[78]

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang mengunakan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk menemukan makna, investigasi proses serta mendapatkan pemahaman yang mendalam dari subjek dan objek penelitian[79]. Studi kasus merupakan metode yang dilakukan oleh peneliti secara intensif dan detail terhadap peristiwa-peristiwa atau suatu kasus tertentu yang memungkinkan untuk diungkapkan atau difahami[80]. Kasus yang diteliti dalam penelitian ini adalah kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.

Terdapat tiga cara dalam proses penelitian yang mengunakan pendekatan studi kasus, antara lain: (1) *Longitudinal* dimana proses penelitian dalam jangka waktu yang panjang dan terus-menerus. (2) *Cross sectional* dimana peneliti mempersingkat waktu penelitian dalam beberapa tahap atau

[78] Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Salemba, 2010), 9.
[79] Enzim, *Metode Penelitian kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 20.
[80] Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tingkat perkembangan tertentu, dengan tujuan dari beberapa tahap atau tingkat tersebut peneliti dapat membuat kesimpulan yang sama dengan longitudinal. (3) *Simultaneous cross sectional* studi kasus jenis ini hampir sama dengan *Cross sectional* yaitu bertujuan untuk mempersingkat waktu hanya saja perbedaannya pada subjek yang hendak diteliti.[81]

Karena keterbatasan waktu maka peneliti mengunakan cara *Cross sectional* yaitu mempersingkat waktu penelitian dalam beberapa tahap dengan tujuan dapat membuat kesimpulan yang sama dengan penelitian jangka panjang.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto yang selanjutnya akan ditulis MAN 1 Mojokerto, berada di Jalan Hasanuddin No.38 Desa/Kelurahan Awang-Awang Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto Jawa Timur. Dengan subjek penelitian Guru Pendidikan Agama Islam kelas X . Sedangkan objek penelitiannya adalah kreativitas mengajar berbasis literasi digital.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purpossive sampling* (sampel bertujuan) berdasarkan pada karakteristik subjek yang diperlukan dalam penelitian ini. *Purpossive sampling* adalah teknik pemilihan sample (informan, nasa sumber atau partisipan) dengan pertimbangan serta tujuan tertentu[82]. Oleh karena itu sampel dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan pertimbangan peneliti mengenai kreativitas

[81] Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 131-133.
[82] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 229.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.

Adapun kriteria pemilihan sampel dalam penelitian kualitatif yang diterapakan pada manusia sebagai, informan, latar (setting), kejadian dan proses[83] adalah:

1. Informan
   a. Utama: Empat orang guru Pendidikan Agama Islam MAN 1 Mojokerto dimana masing-masing guru memegang mata pelajaran yang berbeda-beda diantaranya: satu Guru Sejarah Kebudayaan Islam, satu Guru Akidah Akhlak, satu Guru Fiqih, dan satu Guru Al-Qur'an Hadist.
   b. Pihak terkait: Kepala Madrasah MAN 1 Mojokerto, Waka Kurikulum MAN 1 Mojokerto, siswa-siswi MAN 1 Mojokerto kelas X, dan pihak-pihak lain yang dibutuhkan selama masa penelitian yang dianggap mengetahui dan berhubungan dengan kasus yang sedang diteliti.
2. Latar

   Subjek merupakan tenaga pendidik dan pengajar kelas X di MAN 1 Mojokerto yang masih aktif mengajar sampai saat ini.
3. Kejadian dan proses

   Subjek memiliki dua atau lebih akun di beberapa sosial media, dapat mengunakan, mengoprasikan, dan memanfaatkan sosial media dengan baik, serta sudah mengunakan sosial media sebagai variasi dalam

[83] Alwasilah, *Pokoknya Kualitatif: dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif,* (Jakarta: Pustaka Jaya, 2002), 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar baik dalam penilaian maupun penyampaian materi dalam bentuk sederhana.

C. Instrumen dan Sumber Data

1. Instrumen

Instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian, sedangkan dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti dituntut untuk: (1) Memahami metode penelitian kualitatif, (2) Memiliki wawasan yang luas terhadap bidang yang diteliti, (3) Memiliki kesiapan ketika memasuki objek penelitian.[84]

Seorang peneliti harus mengukur kemampuan diri dengan cara mengevaluasi diri sendiri tentang sejauh mana tingkat kefahamannya tentang metode penelitian yang ia pakai, pengusaan teori dan permasalahan yang ada dalam penelitian, persiapan dan bekal ketika memasuki lokasi penelitian, sikap humble, bersahabat, dan hangat harus juga dimiliki oleh seorang peneliti, hal ini dilakukan agar antara nara sumber dan peneliti tidak kaku dan komunikasi berjalan dengan lancar sehingga banyak informasi dan data-data yang akan diperoleh oleh peneliti.

Namun karena penelitian ini sudah jelas fokus masalahnya sehingga instrumen bisa dikembangkan lagi mengunakan teknik wawancara, dan observasi yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti ketika berada di lapangan guna melakukan pengumpulan data, analisis, dan membuat kesimpulan.

---

[84] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 305.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Terdapat lima pendekatan dalam menilai kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesai model pembelajaran berbasis digital literasi, antara lain: (1) Analisis objektif terhadap produk kreatif, (2) Pertimbangan subjektif, (3) Inventori kepribadian, (4) Inventori biografis, serta (5) Tes kepribadian.[85] Sedangkan pendekatan yang akan digunakan dalam penelian ini adalah pendekatan subjektif yang diarahkan kepada guru yang menjadi informan dalam penelitian. Untuk menilai kreativitas guru dapat dilakukan dengan mengidentifikasi ciri-ciri kepribadian kreatif. Dasar epistemologis dari pendekatan ini adalah objektivitas sebenarnya adalah intersubjektivitas, yang berarti meskipun prosedurnya subjektif akan tetapi hasilnya akan menggambarkan objektivitas, karena pada dasarnya subjektivitas adalah dasar bagi objektivitas.[86]

2. Sumber Data

Terdapat dua jenis sumber data dalam penelitia kualitatif yaitu: sumber data premier dan sumber data sekunder.

a. Sumber data premier

Merupakan data yang didapat langsung oleh peneliti dari narasumber atau informan, data tersebut di dapat melalui hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap informan, wawancara juga dilakukan oleh peneliti terhadap pihak-pihak yang terkait seperti waka kurikulum, dan guru-guru senior yang ada hubungannya dengan pokok

[85] Dedi Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, (Bandung: Alfabeta, 1994), 24.
[86] Dedi Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, (Bandung: Alfabeta, 1994), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahasan tetang kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital. Hasil observasi (pengamatan) yang peneliti dapat melalui kegiatan memperhatikan secara teliti dengan penuh persiapan sebelumnya ketika proses pembelajaran berlangsung dan terjadi interaksi antara guru dan siswa.

b. Sumber data sekunder

Merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, seperti dokumen-dokumen yang sesuai dengan variabel yang sedang di teliti dan data-data lainnya yang bisa digunakan sebagai penunjang informasi penelitian misalnya dokumen tertulis tentang profil sekolah, jumlah tenaga pendidik, tata usaha dan pegawai yang ada di MAN 1 Mojokerto.

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini membahas tentang kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi maka dalam mengumpulkan data, peneliti mengunakan metode studi lapangan, adapun cara yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dalam metode survey dimana peneliti mengunakan pertanyaan secara lisan terhadap informan[87]. Dalam hal teknik wawancara peneliti memilih mengunakan wawacara tidak terstruktur, hal ini dikarenakan peneliti ingin mendapatkan informasi yang mendalam mengenai kreativitas mengajar

[87] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 194.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru Pendidikan Agama Islam berbasis literasi digital, tantangan yang dihadapi dalam mengunakan media sosia kedalam pembelajaran siswa.

Adapun kriteria informan yang harus diketahui oleh peneliti adalah: (1) Informan merupakan orang yang paling memahami dirinya sendiri. (2) Pernyataan informan benar dan dapat dipercaya. (3) Jawaban informan harus berhubungan dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti[88].

2. Observasi

Perhatian yang terkonsentrasi terhadap suatu masalah atau kejadian dengan maksud untuk menafsirkan dan mengungkap penyebabnya merupakan definisi dari observasi menurut Garabiyah (1981)[89]. Perhatian bisa berkenaan dengan bagaimana proses pembelajaran berlangsung, meliputi: penguasaan materi pelajaran, penggunaan media dan metode pembelajaran, interaksi guru dengan siswa, pemanfaatan media sosial.

Proses observasi berdasarkan peran peneliti dapat dibedakan menjadi dua yaitu observasi partisipan dan observasi non-partisipan[90]. Dalam mengamati informan peneliti bertindak sebagai partisipan lengkap dimana peneliti mengikuti proses pembelajaran pada saat informan mengajar, peran peneliti disini tidak hanya sebagai pengamat tetapi juga membantu dalam menertibkan siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Dari observasi tersebut sehingga peneliti juga dapat menghasilkan catatan lapangan.

---

[88] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 194.
[89] Enzim, *Metode Penelitian kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 38.
[90] Ibid, 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data-data yang didapat peneliti bisa berupa gambar apapun yang di dapat peneliti dari Madrasah seperti struktur organisasi, jumlah pemetaan KD mata pelajaran, dan lain rekapitulasi tenaga pendidik dan kependidikan, vidio mengenai Profil MAN 1 Mojokerto, tulisan-tulisan berupa dokumen tertulis mengenai informasi tentang Sejarah Berdirinya Lembaga, Keadaan Guru, Keadaan siswa kelas X, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kegiatan dan Sarana Prasarana yang dibutuhkan selama penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis dari data-data yang diperoleh ketika di lapangan berdasarkan desain yang sudah ditentukan oleh peneliti terlebih dahulu, mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilah mana yang penting dan akan dipelajari untuk dibuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.[91]

Proses analisis data dimulai dengan menyusun seluruh data yang sudah ada dari berbagai sumber yang telah didapatkan seperti hasil wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi mengenai kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran mengunakan media sosial, kemudian dilakukan pengaturan data yang berurutan dan logis. Analisis dilakukan sejak peneliti terjun ke lokasi penelitian sampai penelitian selesai dilakukan (pengumpulan data).

[91] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 335.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aktivitas dalam analisis data kualitatif dapat dilakukan melalui tiga alur kegiatan yang bisa dilakukan secara bersamaan yang terkenal dengan teori analisis menurut Miles dan Huberman yaitu: (1) Reduksi data (*data reduction*) berarti memfokuskan data pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. (2) Penyajian data (*data display*) dalam penelitian kualitatif bisa berupa uraian singkat, menemukan pola-pola yang bermakna melalui teks yang bersifat naratif. (3) Penarikan kesimpulan / Verifikasi (*conclusion drawing / verificatioan*) yaitu membuat pola makna tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi.[92]

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilah-milah data yang akan digunakan oleh peneliti yang dianggap sesuai dengan sub pokok bahasan dalam penelitian dan data yang tidak sesuai akan dibuang, hal ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penyerderhanaan melalui ringkasan dan uraian secara singkat catatan-catatan yang muncul dilapangan. Reduksi data dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung, selama pengumpulan data berjalan, tahapan reduksi selanjutnya adalah membuat ringkasan, menelusuri tema penelitian dan menulis catatan singkat (memo).

Adapun dalam melakukan reduksi data peneliti banyak berdiskusi dengan para ahli (dosen pembimbing) dan teman sejawat karena melalui diskusi peneliti berharap proses reduksi data memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

---

[92] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), 337-354.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan kumpulan informasi yang tersusun, memberikan makna dan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan / tindakan[93]. Dengan melihat penyajian data peneliti dapat memahami apa yang sedang terjadi dan hal apa yang mesti dilakukan berdasarkan pemahaman dari hasil penyajian tersebut, dalam hal ini penyajian data dimaksudkan menemukan suatu makna dari data-data yang telah diperoleh kemudian disusun secara sistematis dari bentuk informasi komplek menjadi sederhana dan selektif.

Data yang diperoleh dari penelitian kualitatif bersifat narasi yang berupa kata-kata dan paragraf (kalimat) berbentuk teks yang dikritik oleh Miles dan Huberman kurang praktis sehingga data yang disarankan berbentuk matriks, grafik, jaringan, bagan dan lain sebagainya. Dirancang untuk mengabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk terpadu dan mudah difahami. Dengan demikian peneliti dapat menarik kesimpulan dengan benar dan terus melangkah melakukan analisis yang berguna.

3. Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi

Tahapan ketiga dari kegiatan analisis adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Analisis dilakukan sejak awal pengumpulan data dan sesudah pengumpulan data, menentukan makna, mencari arti benda, mencatat keteraturan, pola-pola penjelasan, alur kausal dan proposisi,

[93] M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 308.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan untuk menarik kesimpulan sehingga dapat menemukan pola terjadinya peristiwa.

Sejak proses terjadinya pengumpulan data peneliti berusaha mencari makna dari simbol-simbol, catatan keteraturan pola, penjelasan-penjelasan, alur sebab akibat yang terjadi. Dari tahap ini peneliti membuat kesimpulan yang sifatnya masih terbuka, umum dan kemudian di spesifikkan (rinci). Kesimpulan secara tuntas diharapkan diperoleh setelah pengumpulan data dianggap jenuh oleh peneliti dan selesai.

F. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data perlu dilakukan hal ini bertujuan supaya hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas (kepercayaan) dan validitas yang tinggi, maka dari itu peneliti melakukan penelusuran keabsahan data dengan mengunakan teknik kredibilitas data. Kredibilitas data adalah ukuran dari kebenaran data-data yang telah dikumpulkan, yang dapat mengambarkan konsep kecocokan dari peneliti dengan hasil penelitian[94]. Kredibilitas data disini adalah pembuktian kesesuaian data yang telah dikumpulkan dengan kenyataan yang ada sesuai dengan kondisi, kejadian dan tempat penelitian. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan kredibilitas data adalah mengunakan teknik berikut:

1. Perpanjangan Keikut Sertaan

Dalam hal ini peneliti akan memperpanjang waktu penelitian jika diperlukan atau peneliti belum menemukan subtansi mengenai kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran

[94] Djam'am Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 165.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis literasi digital di MAN 1 Mojokerto. Hal ini dilakukan karena dengan perpanjangan keikut sertaan peneliti akan banyak memahami kreativitas-kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mengunakan teknologi serta dapat menguji kebenaran dari informasi-informasi yang dirasa kurang tepat.

2. Ketekunan Pengamatan

Observasi secara mendalam dilakukan oleh peneliti ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung, dimana peneliti mengamati kreativitas mengajar guru, kreativitas dalam memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran, serta tantangan yang dihadapai dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital. Selain itu juga peneliti juga mengamati interaksi antara guru dan siswa pada saat di dalam dan diluar kelas.

3. Trigulasi

Trigulasi atau perbandingan data, dalam teknik trigulasi peneliti kan mengunakan trigulasi sumber data dan trigulasi metode. Pengunaan teknik trigulasi bertujuan agar peneliti dapat menemukan data-data terpercaya dan bisa dipertanggung jawabkan. Karena hasil dari penelitian berupa teks atau kata-kata maka tidak menutup kemungkinan terjadi kekeliruan dari informasi yang diperoleh atau ketidak sesuaian antara yang dibicarakan dengan kenyataan sesungguhnya. Hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informannya, waktu pengungkapan, kondisi yang dialami serta lain sebagainya[95]. Secara rinci peneliti akan membandingkan hasil

[95] Djam'am Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 170.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data yang di dapat (misalnya informasi yang didapat dari guru dari hasil wawancara dapat diverifikasi dengan hasil observasi ataupun informasi dari guru lain) begitu seterusnya hingga data dirasa benar-benar akurat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Profil Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

1. Sejarah Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Pada tahun 1961 KH. Moh. Mansur Hamid mendirikan Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum Mojosari. Salah satu unit pendidikan adalah Madrasah Mualimin yang dengan Kepala Madrasah KH. Moh. Mansur Hamid. Pada tahun 1970 Departemen Agama melalui SK Menteri Agama RI nomor 22 tahun 1970 tentang *Penegerian* Madrasah Mu'alimin Atas Mambaul-Ulum Awang-Awang Mojosari Kabupaten Mojokerto menjadi Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN).

Pada tahun 1978 PGAN 6 tahun Mambaul-Ulum beralih menjadi Madrasah Aliyah Negeri Mojosari berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor 17 Tahun 1978 tanggal 16 Maret 1978. Madrasah Aliyah Negeri 1 berdiri di atas tanah seluas 11.094 m^2 sebagai sarana pendidikan semakin memantapkan Madrasah Aliyah Negeri Mojosari untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Program Unggulan Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto, mampunyai program unggulan sebagai berikut:

a. Program Sistem Kredit Semester (SKS), yang didalamnya memberikan kesempatan bagi peserta didik yang dapat menyelesaikan pendidikan lebih cepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto melaksanakan pembelajaran dengan 4 (empat) peminatan, yaitu :

(1)Peminatan Matematika dan Ilmu-ilmu Alam (MIPA)

(2)Peminatan Ilimu-ilmu Sosial

(3)Peminatan Seni budaya dan Ilmu Bahasa

(4)Peminatan Ilmu-ilmu Agama

c. Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto bekerja sama dengan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS) dengan Program Pendidikan Terapan Bidang Studi Teknologi Informasi dan Komunikasi (Prodistik) dalam ekstrakurikuler bidang Komputer

d. Menyelenggarakan Boarding School , yaitu Pondok Pesantren Al Hanif (Ma'had Al- Hanif) yang menyediakan pesantren untuk siswa putri.

e. Ektrakurikuler sebanyak 27 kegiatan yang bisa dipilih oleh siswa dalam mengembangkan wawasannya, termasuk diantaranya ekstra kurikuler Tahfidzul Qur'an.

f. Mengadakan event-event kegiatan tingkat Provinsi Jawa Timur, yaitu Festival Banjari SMP/MTs sejawa Timur, dan SISCO (*Skill and Intellegence of Scout Competition*) tingkat SMP/MTs se Jawa Timur yang dilaksanakan setiap tahun.

g. Menyediakan 3 (tiga) ruang Laboratorium Komputer sebagai Pusat Sumber Belajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pemanfaatan Teknologi Informasi di MAN 1 Mojokerto

Dalam hal pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh MAN 1 Mojokerto sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Ujian Nasional sudah menggunakan Komputer mulai tahun pelajaran 2015/2016.
b. Penerimaan Peserta Didik Baru dilaksanakan secara online dengan menyediakan Perangkat computer yang diperuntukkan untuk calon peserta didik.
c. Ujian masuk dilaksanakan menggunakan computer secara transparan.

4. Tugas dan Tanggung Jawab Guru MAN 1 Mojokerto

Adapun tugas dan tanggung jawab guru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, yaitu :

(1). Membuat Perangkat Pembelajaran : (KKM, Program Tahunan/ Semester, Program satuan pelajaran, Program Rencana Pengajaran, Program Mingguan Guru, UKBM). (2) Melaksanakan Kegiatan pembelajaran. (3) Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar: (ulangan harian, ulangan umum, ujian akhir). (4) Melaksanakan analisis hasil ulangan harian. (5) Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan. (6) Mengisi daftar nilai siswa (7) Melaksanakan kegiatan Membimbing (pengimbasan pengetahuan) kepada guru lain dalam proses belajar mengajar. (8) Membuat alat pelajaran/ alat peraga. (9) Menumbuh kembangkan sikap menghargai karya seni. (10) Mengikuti kegiatan pengembangan dan pemasyarakatan Kurikulum. (11) Melaksanakan tugas tertentu di Madrasah. (12) Mengadakan pengembangan program

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya. (13) Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar siswa. (14) Mengisi dan meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai Pelajaran. (15) Mengatur kebersihan ruang kelas dan ruang praktikum. (16) Mengumpulkan dan menghitung angka kredit untuk Kenaikan pangkatnya.

B. Temuan

1. Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Pengunaan teknologi dalam membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital agar pembelajaran lebih menarik, efektif dan efisien sangat didukung oleh Drs. H. Budi Prayitno, M.Pd selaku kepala sekolah MAN 1 Mojokerto. Hal ini diperkuat melalui pernyataan beliau dari hasil wawacara berikut,

> "Sistem pembelajaran di MAN 1 Mojokerto mengunakan sistem SKS dimana pembelajaran memang seharusnya sudah berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, saya sangat menganjurkan dan mendukung sekali pembelajan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi baik LCD Proyektor, Computer/ laptop."[96]

Hal tersebut pastinya harus diimbangi dengan kesiapan guru dalam menerapkan sistem pembelajaran mengunakan perangkat digital. Seperti pernyataan yang diungkapkan oleh guru Fiqih, SKI, Qur'an Hadis, dan Aqidah Akhlak berikut:

> "Harus siap, karena tuntutan sistem pembelajan SKS yang diguna oleh Madrasah mengharuskan pengunaan IT dalam proses

[96] Budi Prayitno, *Wawancara*, Mojosari.22 April 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> membelajaran.[97] Siap, teknologi digital bukan lagi hal baru bagi saya, karena untuk kebutuhan keseharianpun saya memanfaatkan teknologi digital.[98] Siap, karena teknologi sudah menjadi kebutuhan dalam sertor apapun, terkadang untuk mencari dan membuat materi pengayaan tidak jarang saya memamnfaatkan perangkat digital hp, kareana hp dan kuota internet saat ini sudah termasuk kebutuhan pokok bagi kita.[99] Sangat siap karena media digital sangat membatu dalam mempermudah saya ketika melakukan aktivitas pembelajaran dalam kelas."[100]

Kendatipun memiliki alasan yang berbeda-beda namun pada dasarnya guru siap dalam melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital, adapun hal yang harus dipersiapakan oleh guru untuk membelajaran digital menurut informan adalah:

> "Materi pelajaran yang akan di sampaikan, keterampilan dibidang TIK, LCD Proyektor, perangkat teknologi hp/laptop, ketersediaan kuota internet, aplikasi yang akan digunakan. Materi, kesiapan siswa dalam menerima materi."[101]

Guru yang kreatif dapat dikatakan profesional apabila kita merujuk pada permendiknas Nomor 16 tahun 2007, bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan guru dalam menentukan ide-ide dan gagasan yang baru untuk menentukkan model, strategi, dan metode pembelajaran yang efektif bagi siswa agar proses pembelajaran berjalan aktif, efektif, dan efisien. Seorang guru dituntut untuk membuat rencana pelaksaan pembelajaran dilihat dari hasil wawacara hampir setiap guru membuat sendiri RPP nya walaupun masih ada yang mengambil dari salah satu situs web kemudian dimodifikasi dan dibuat sesuai dengan

---

[97] Walidah, *Wawancara*, Mojosari. 24 April 2020.
[98] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[99] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[100] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari. 2 Mei 2020.
[101] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang dilakukannya, adapun dari hasil wawancara dan observasi menyatakan bahwa setiap guru Pendidikan Agama Islam yang berada dalam lembaga MAN 1 Mojokerto memiliki pendidikan yang linier antara bidang studi yang diampu dengan jurusan dan bidangnya.

Hasil wawancara dari empat informan yang mengatakan bahwa selama ini belum pernah mengikuti seminar ataupun pelatihan diklat tentang penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, sebatas sosialisasi antar sesama guru ketika MGMP, melihat tutorial dari youtube, dan adapula yang secara outodidak langsung menerapkan ide yang dimilikinya dalam pembelajaran dan menimang sendiri tentang efektif tidaknya jika dilakukan dalam pembelajaran yang sedang dilakukannya.

Model dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran sangat beragam tentunya memperhatikan karakteristik siswa yang akan menerima pembelajaran dan materi yang akan dibahas. Seperti pernyataan berikut:

> "(Active learning), diskusi, tugas mandiri, game, streaming vidio pembelajaran, demonstrasi, tanya jawab dan masih banyak lagi.[102] Demonstrasi, diskusi, tanya jawab, penugasan, literasi, dan lain sebagainya. sekiranya cocok digunakan untuk materi yang sedang dipelajari."[103]

Literasi digital merupakan keterampilan tata bahasa, komputer, menulis, dan mengetik seseorang pada platform, dalam penelitian ini akan difokuskan pada media sosial, karena fokus keterampilan literasi digital yang awalnya hanya berpatok pada komputer kini bergeser ke perangkat

[102] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari.2 Mei 2020.
[103] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari.19 Februari 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

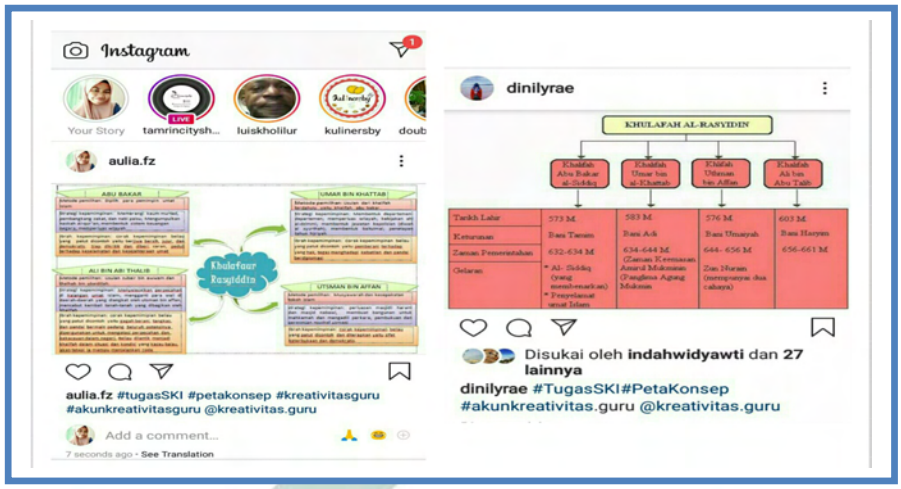
jaringan seperti internet dan pengunaan media sosial.[104] Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran mengunakan sosial media cukup menarik dan unik, berikut adalah langkah-langkah bu Aminatus Zuhriyah selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam yang mengunakan ide kreativitasnya dalam mengaplikasikan media sosial Instagram kedalam pembelajaran, yaitu:

> "Karena materi sejarah biasanya berisikan tentang bacaan yang cukup panjang belum lagi adanya istilah dan nama-nama yang mungkin sulit untuk di ingat dan difahami oleh siswa, maka untuk mempermudah dalam memahami materi terlebih dulu saya sajikan peta konsep yang dapat mereka (siswa) akses dari aplikasi instagram via story yang saya upload sesuai materi kemudian siswa bisa meng screenshoot terlebih dahulu sebelum difahami secara bersama-sama secara kelompok, adapun mengenai point yang belum mereka fahami siswa dapat bertanya secara langgsung pada saya atau membaca sendiri sumber belajar dan referensi apapun yang sesuai dengan materi. Jika siswa sudah dapat memahami isi dari konten materi yang telah di sampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka tugas mereka selanjutkan adalah membuat peta konsep sesuai dengan kreasi dan imajemasi mereka secara berkelompok (dibebaskan membuat secara manual maupun digital), kemudian di upload ke dalam instragram mereka masing-masing dengan menambahkan hastag akun saya. Hal ini saya lakukakan agar hasil karya mereka dalam membuat peta konsep tidak hilang dan bisa dilihat kapanpun."[105]

Gambar 4.1
Pemanfaatan Media Sosial Instagram dalam Pembelajaran

[104] M. Idham Azhari, https://www.kompass.id/digital-literasi/ Diakses 7 Maret 2020
[105] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.2
Tugas Siswa dalam Media Sosial Instagram

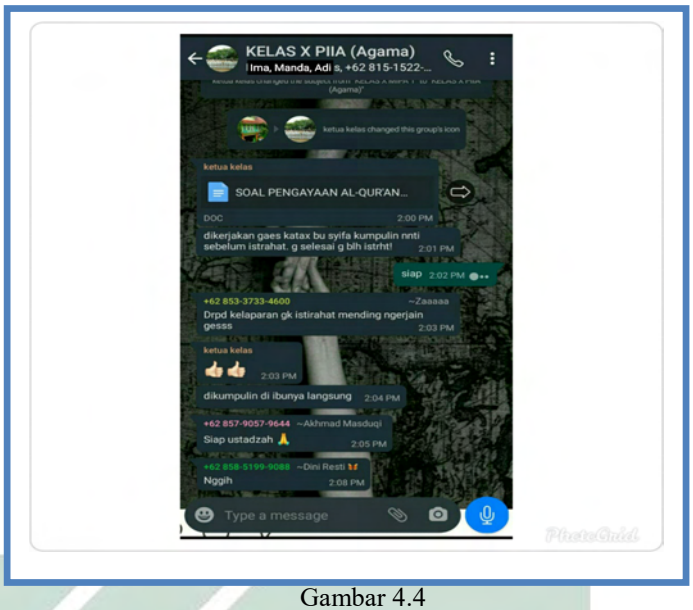
Keunikan dan Kreativitas lainya yang dilakukan oleh bu Syifaul Nadhiroh selaku guru Qur'an Hadist yang memanfaatkan media sosial Facebok kedalam pembelajaran, yaitu:

> "Cukup sederhana, berupa teks pdf berisi materi pengayaan atau soal-soal tambahan apabila UKBM sudah tuntas di kerjakan oleh siswa dan waktu masih cukup panjang, saya tinggal mengshare materi yang sudah saya siapkan sebelumnya kemudian membagikannya. pada ketua kelas. Sedangkan untuk facebook saya biasanya senang mengshare materi-materi bacaan ke dalam beranda jadi anak-anak dapat mencari apa yang dibutuhkan dan dibaca kadang juga mengshare materi tersebut ke beranda mereka sendiri."[106]

Gambar 4.3
Pemanfaatan Media Sosial Facebook dalam Pembelajaran

[106] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



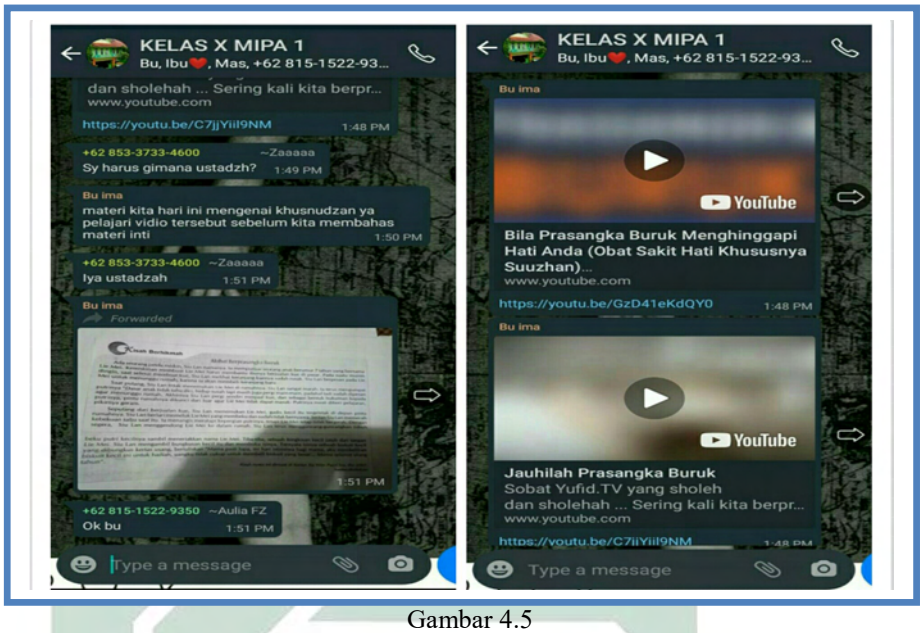
Gambar 4.4
Penyampaian Tugas Melalui Media Sosial WhatsApp Grub Siswa

Selanjutnya kreativitas bu Mukaromah dalam memanfaatkan media sosial berupa WhatsApp dan Youtube kedalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yaitu:

> "Hp adalah salah satu media multifungsi yang affordable dan banyak memiliki aplikasi-aplikasi yang sangat bermanfaat, media hp lebih mudah bagi saya untuk digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung dari pada mesti bawa LCD dan laptop kemanapun, saya cukup menyimpan materi berupa: gamabar, vidio, link (alamat situs tertentu) ataupun teks (word/ pdf) yang saya persiapkan terlebih dahulu kemudian saya simpan dalam hp dan ketika proses pembelajaran dimulai saya cukup membagikan konten materi yang sesuai dengan KD bisa berupa vidio, link kemudian siswa saya suruh untuk mengamati/mempelajari materi berupa vidio/ link tersebut, dan itupun saya beri kebebasan boleh secara kelompok maupun individu, karena bagi saya yang penting siswa faham.
> Kemudian apabila terdapat kendala siswa tidak memiliki quota maka saya minta mereka memasukkan saya ke grub whatsapp kelas kemudian saya share materi berupa teks untuk mereka pelajari dan diberi tanggapan, ketika mempelajaran berakhir sayapun keluar lagi dari grub, ini lebih efisien karena saya bisa mengamati kegiatan siswa di dalam grub selama proses pembelajaran berlangsung."[107]

[107] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari. 2 Mei 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



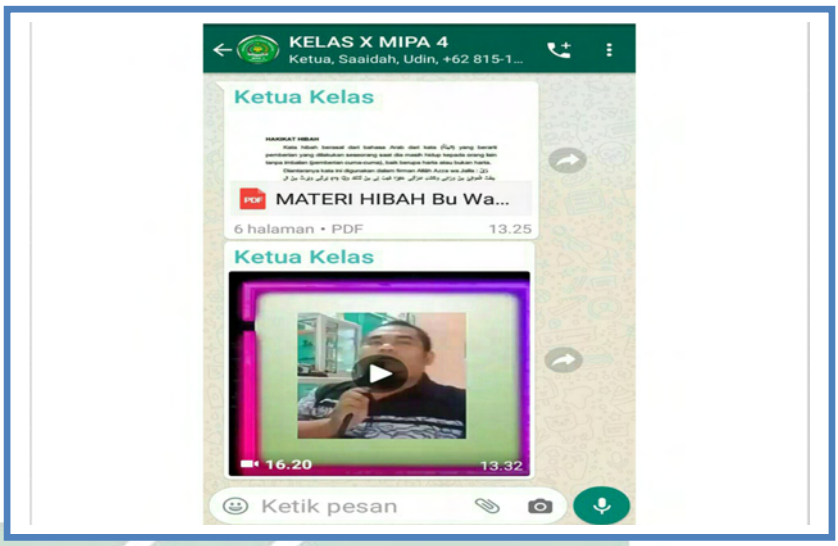
Gambar 4.5
Pemanfaatan Media Sosial Youtube Melalui Grub WhatsApp Siswa

Kreativitas dalam memanfaatkan media sosial WhatsApp kedalam pembelajaran juga dilakukan oleh bu Walidah selaku guru mata pelajaran FIQIH, berikut langkah-langakahnya:

> "Selama ini saya hanya mengunakan media sosial berupa whatsapp untuk pembelajaran, karena semester 1 kemari saya harus mengikuti Pritest PPG sehingga anak-anak saya beri tugas berupa materi-materi baik berupa vidio atau teks yang harus mereka fahami kemudian saya suruh mengerjakan UKBM dan saya periksa ketika saya berada di Madrasah.
> Penugasan berupa praktek-praktek tentang materi kontekstual yang sudah saya ajarkan, seperti mengkafani jenazah, akad nikah dan lain sebagainya, kemudian siswa saya minta untuk membuat vidio tutorial secara kelompok yang dikirimkan kepada saya melalui whatsapp.
> Terkadang ada juga siswa yang kreatif mengapload sendiri vidio mereka di youtube tanpa saya perintahkan. Kalau saya setelah vidio dikirimkan kemudian saya pindah ke flasdis sehingga bisa saya pergunakan pada pembelajaran tahun berikutnya."[108]

[108] Walidah, *Wawancara*, Mojosari. 24 April 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.6
Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp dalam Pembelajaran

Guru yang kreatif akan mengasilakan murid yang kreatif. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan materi ataupun sumber belajar untuk memperluas, mempedalam pengetahuan guna menumbuhkan ide-ide dan gagasan yang kreatif, yaitu:

> "Mencari dibuku, browsing via google dan streeming di Youtube tujuannya adalah mencari vidio-vidio kontektual yang dapat dihubungkan dengan materi yang sedang dipelajari.[109] Dari berbagai sumber bacaan baik teks book maupun digital (e book), dan terkadang saya juga mencarinya di youtube.[110] Dari berbagai sumber materi apapun itu baik digital, vidio streeming maupun buku-buku yang relevan, tapi yang paling sering adalah buku yang saya baca, alasannya saya lebih senang saja membaca buku ketimbang membaca melalui laptop ataupun hp."[111]

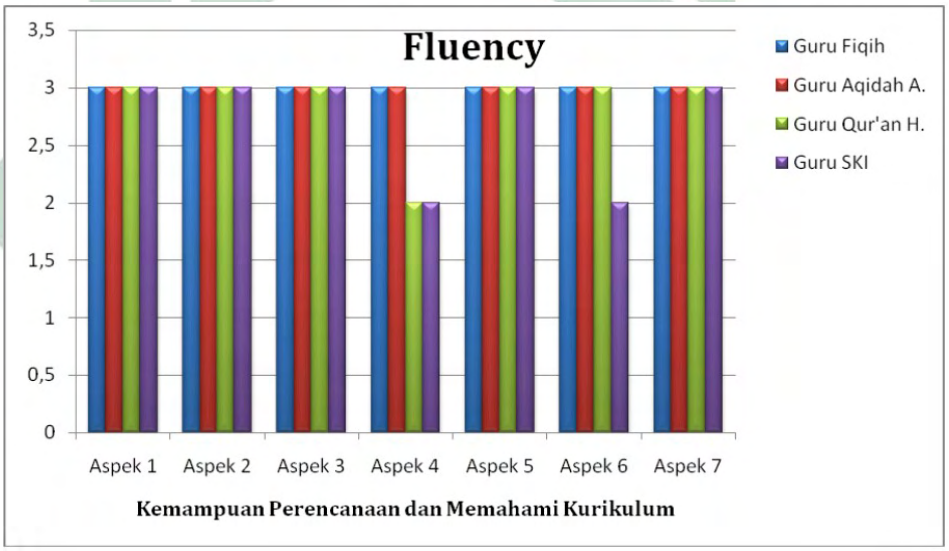
Materi yang digunakan selama pelasanaan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat digital berupa Materi bacaan pdf, soal-soal word, vidio offline, dan power point. Itulah materi yang sering digunakan oleh guru mata pelajaran fiqih. Sedangakan gambar berisi tentang peta konsep,

[109] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari.2 Mei 2020.
[110] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[111] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi-materi pengayaan yang tidak terdapat di UKBM dalam bentuk Microsoft Word, dan power point, digunakan guru mata pelajaran SKI. Selanjutnya bahan bacaan pdf, vidio dari Youtube, link (dari halaman situs yang relevan dengan materi), Microsoft office. Sering digunakan oleh guru mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Hasil Observasi mengenai kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi disajikan melalui gambar grafik sebagai berikut:

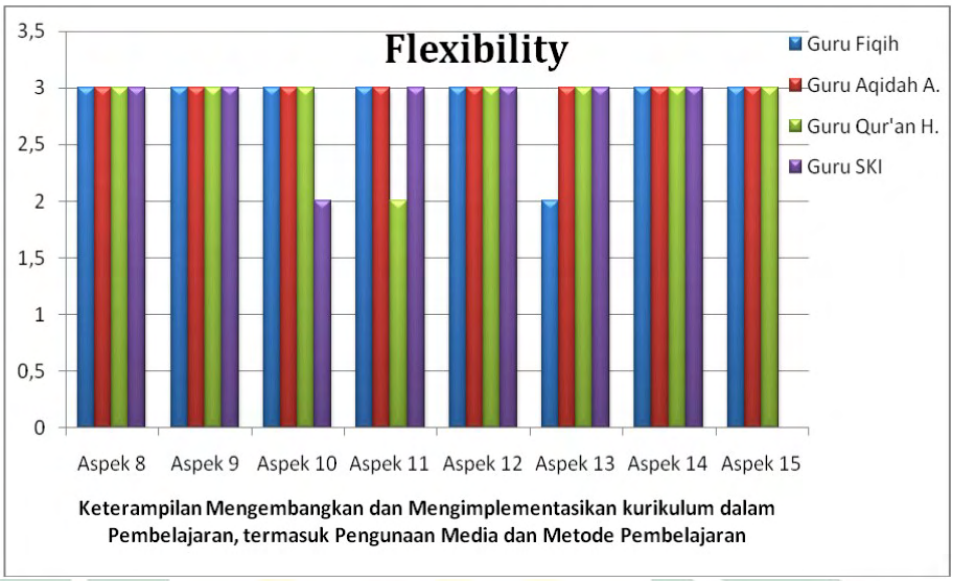


Gambar Grafik 4.7

Gambar grafik diatas menunjukkan kemampuan guru dalam perencanaan dan memahami kurikum dimana terdapat 7 aspek yang diamati, yaitu: (1) Pembuatan RPP. (2) Kesesuaian antara perencanaan dengan proses pembelajaran. (3) Menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan. (4) Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan. (5) Kejelasan dalam penyampaian materi. (6) Menghubungkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi dengan kehidupan nyata. (7) Keterampilan memberi penguatan materi. Dari ke tujuh aspek tersebut terdapat dua aspek empat dan enam yang kurang tepat.

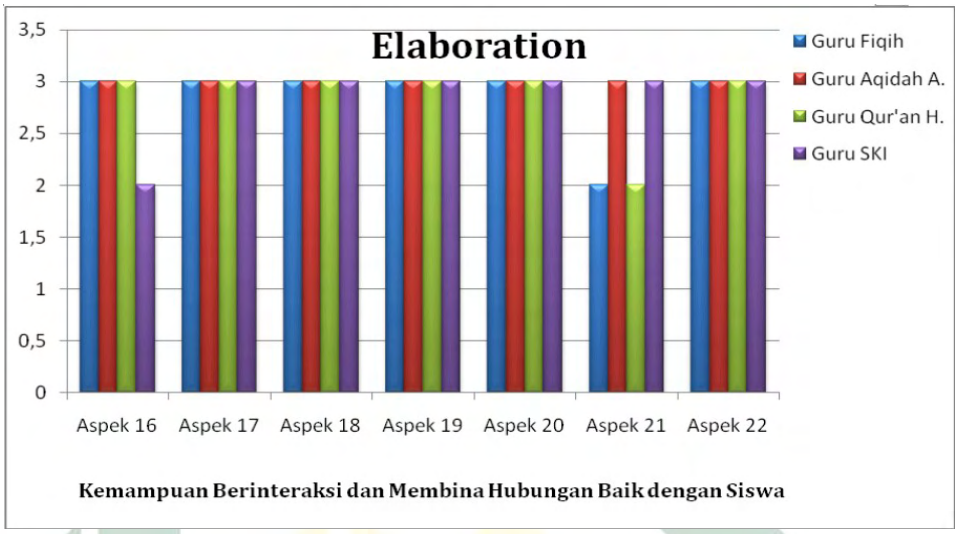


Gambar Grafik 4.8

Gambar grafik diatas menunjukkan keterampilan guru dalam mengembangakan dan mengimplementasikan kurikulum ketika melaksanakan proses pembelajaran, termasuk pengunaan media maupun metode pembelajaran. Terdapat delapan aspek lanjutan yang diamati, yaitu: (8) Mengembangkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. (9) Melaksanakan pembelajaran secara runtut. (10) Menguasai kelas. (11) Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual. (12) Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif. (13) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. (14) Mendayagunakan media secara efektif dan efisien. (15) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan. Dari ke

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

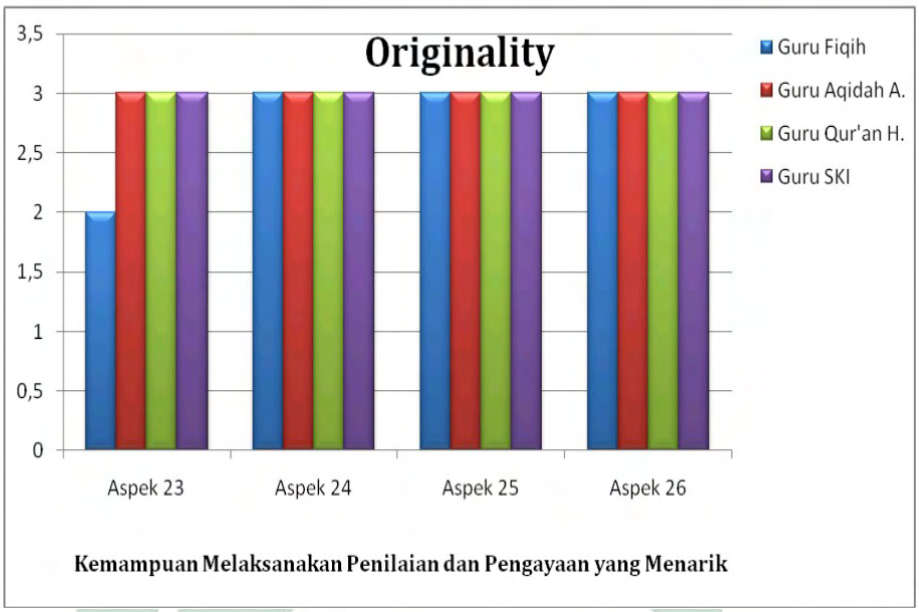
delapan aspek tersebut terdapat tiga aspek sepuluh, sebelas dan tiga belas yang kurang tepat.



Gambar Grafik 4.9

Gambar grafik diatas menunjukkan kemampuan guru dalam berinteraksi (verbal) serta membina hubungan baik dengan peserta didik. Terdapat tujuh aspek lanjutan yang diamati, yaitu: (16) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran. (17) Keterampilan bertanya. (18) Menumbukan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. (19) Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa. (20) Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa. (21) Mengunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik dan benar. (22) Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai. Dari ke tujuh aspek tersebut terdapat dua aspek enam belas dan tiga dua puluh satu yang kurang tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar Grafik 4.10

Gambar grafik diatas menunjukkan kemampuan guru dalam melaksanakan penilaian dan pengayaan yang menarik. Terdapat empat aspek lanjutan yang diamati, yaitu: (23) Memantau kemajuan belajar selama proses. (24) Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran. (25) Mengadakan variasi pada saat penilaian. (26) Memanfaatkan media sosial sesuai materi yang dipelajari. Dari empat aspek tersebut hanyaaspek duapuluh tiga yang kurang tepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut akan dipaparkan hasil wawancara mengenai antusias dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran yang mengunakan aplikasi digital, yaitu:

> "Sangat antusias karena saya membawa dunia mereka (hp) kedalam proses pembelajaran. Ya. Karena apa yang saya lakukan membuat anak mengunakan hp dengan benar melalui pembelajaran dan tentunya berdampak positif bagi mereka.[112]. Senang dan merasa penasaran. Sangat aktif walaupun terkadang ada beberapa siswa yang suka mencari perhatian tapi tidak mengganggu jalannya pembelajaran.[113] Siswa sangat menyukai hal-hal yang baru bahkan cenderung tertantang ketika saya memberi tugas yang cukup menarik, unik dan tidak biasa.[114] Ya, karena siswa mencari sumber rujukan sendiri sebagai bahan materi yang mestinya mereka kusai, kemudian saya hanya memberi penguatan."[115]

Terdapat alasan yang bermacam-macam namun pada dasarnya sama, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam membelajaran.

2. Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Terdapat tantangan tersendiri yang harus di hadapi oleh para guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi, karena tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran pasti menimbulkan kelebihan dan kekurangan secara bersamaan maka sebagai seorang guru yang kreatif harus dapat mengendalikan pengunaan perangkat digital dalam kelas dengan baik dan

[112] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari.2 Mei 2020.
[113] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[114] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.
[115] Walidah, *Wawancara*, Mojosari. 24 April 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benar agar memberikan manfaat yang sebanyak-banyaknya untuk pembelajaran.

Berikut merupakan hasil wawancara mengenai kelebihan pembelajaran yang mengunakan perangkat digital, antara lain:

> "Lebih mudah dan membuat saya nyaman, media digital sangat membantu sekali ketika saya melakukan pentransferan ilmu terhadap siswa jadi materi tidak hanya berpatok pada buku dan mengerjakan UKBM, akan tetapi siswa dapat mencari sumber belajar dan pengayaan dari manapun tentunya yang relevan dengan materi.[116] Sama saja menurut saya hanya saja materi yang sudah dipersiapkan untuk pembelajaran secara digital bisa dipakai selama berulang-ulang jadi susah pada awalanya saja.[117] Tugas yang sudah di upload oleh siswa dapat mereka lihat sewaktu-waktu dan mungkin bermanfaat juga bagi orang lain. Daripada mesti membuat peta konsep di buku kemudian disimpan dan hilang.[118] Siswa lebih aktif dan antusias."[119]

Terdapat kendala atapun hambatan yang sering dihadapi oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam pembelajaran yang memanfaatkan perangkat digital, yaitu:

> "Kendala yang sering saya hadapi ketika pembelajaran dengan mengunakan media instagram adalah tidak terdeteksinya tugas yang sudah di buat oleh siswa, hal ini mungkin dikarenakan akun media sosial instagram mereka dikunci dan tidak dapat diakses oleh publik.[120] Siswa yang tidak memiliki hp dan tidak memiliki kuota cenderung sulit untuk mengikuti proses pembelajaran secara digital."[121]

Sedangkan dampak negatif dan posif pengunaan perangakat digital dalam proses pembelajaran, yaitu:

> "Penyalagunaan perangkat digital oleh siswa pada saat pembelajran berlangsung (siswa melihat aplikasi-aplikasi media sosial bukan untuk pembelajaran melainkan aktivitas lain diluar konteks

[116] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari.2 Mei 2020.
[117] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[118] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.
[119] Walidah, *Wawancara*, Mojosari. 24 April 2020.
[120] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.
[121] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, misalnya jualan olshop, tiktok dan lain sebagainya). Sedang dampak baiknya adalah Guru yang tidak dapat melalukan pembelajaran secara langsung apabila ada suatu kepenting lain (PPG) dapat tetap melakukan pembelajaran.[122] Siswa yang tidak memiliki perangkat digital ataupun kuota internet cenderung tertinggal pada saat proses pembelajaran kecuali jika ia mempunyai inisiatif sendri untuk bergabung dengan kawan kelompoknya, akan tetapi terkadang siswa yang pasif cenderung tetap diam walaupun sudah ditegur dan bimbing berkali-kali. Sisi positifnya siswa mengunakan aplikasi dalam media sosial untuk belajaran bukan hanya untuk bermain game dan lainya yang kurang bermanfaat.[123] Kelebihan pengunaan perangkat digital dalam pembelajaran adalah mempermudah proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Sedang kekurangannya dalam hal kontrol guru untuk selalu memantau apa yang sedang dilakukan, dibaca, dan dilihat oleh peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung.[124] Dampak positif mempermudah dalam mengakses segala informasi yang di butuhkan. Dampak negatif siswa menyalah gunakan untuk pemakaian yang jauh dari kata manfaat dan menyimpang."[125]

Tantangan yang dihadapi guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi adalah:

"(1) Belum ada tantangan yang berarti, hanya saja saja harus terus belajar dan mengembangkan pengetahuan agar tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan cepat.[126] (2) Sejauh ini belum ada tantangan yang berarti hanya saja harus terus memperbarui pengetahuan dan cara berfikir jika tidak ingin tertinggal.[127] (3) Hampir seluruh siswa kelas X memiliki akun di media sosial instagram, maka dari itu bagaimana caranya agar pengunaan intagram ini bernilai positif dari pada hanya digunakan untuk memposting yang bertujuan untuk mencari sensasi dan mendapatkan like yang tinggi maka akan lebih baik bila pengunaan media sosial instagram juga dimanfaatkan kedalam pembelajaran.[128] (4) Tuntutan dalam pembelajaran yang mengharuskan mengunakan IT kedalam proses pembelajaran menjadikan tantangan tersendiri bagi saya untuk terus belajar mengenai hal-hal baru yang berbau teknologi, walaupun sebentar lagi saya pensiun tapi tidak menjadikan halangan saya untuk terus belajar mengikuti perkembangan zaman sekarang ini.[129] (5)

[122] Walidah, *Wawancara*, Mojosari. 24 April 2020.
[123] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.
[124] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[125] Mukaromah, *Wawancara*, Mojosari.2 Mei 2020.
[126] Ibid,
[127] Syifaul Nadhiroh, *Wawancara*, Mojosari. 19 Februari 2020.
[128] Aminatus Zuhriyah, *Wawancara*, Mojosari 19 Februari 2020.
[129] Walidah, *Wawancara*, Mojosari. 24 April 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> Perkembangan teknologi dalam pembelajaran akan terus bergerak dan berkembang pesat di tengah-tengah kehidupan manusia. Maka tidak ada pilihan lain selain menguasai dan mengendalikan teknologi dengan baik agar kita dapat memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya."[130]

Dari pengamatan peneliti selama wawacara berlangsung ditemukan adanya keinginan dan kemauan untuk terus belajar dan berusaha mengadapi segala tantangan yang ada dalam bidang pendidikan karena guru dituntut untuk bisa adaptif dalam segala kondisi dan situasi yang dapat mengembangakn kompetensi profesioal, pedagogik yang harus ia miliki.

[130] Budi Prayitno, *Wawancara*, Mojosari.22 April 2020.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembahasan

1. Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vygotsky dalam jurnal Jurnal of Russian and East European Psychology, Vol. 42 , No. 1 dengan judul "Imagination and Creativity in Childhood" yang menyatakan bahwa pengembangan individu kreatif, adalah seseorang yang selalu berusaha lebih baik dari hari, bulan dan tahunnya demi masa depan yang lebih baik pula, dengan cara berfikir dan berimajenasi yang kreatif sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.[131] Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Junaidi dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 17, No. 1 dengan judul "Kreativitas dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar" menyatakan bahwa adanya hubungan antara kreativitas dan kompetensi guru hal ini dibuktikan bahwa semakin tinggi kreativitas yang dimiliki oleh guru maka semakin tinggi pula kompetensi yang dimiliki oleh guru dalam melaksanakan kinerjanya.[132]

Pendapat tersebut juga didukung oleh pernyataan yang mengatakan bahwa pentingnya peran teknologi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri seorang guru juga sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.[133] Jadi seorang guru

---

[131] [131] Vygotsky, "Imagination and Creativity in Childhood", *Journal of Russian and East European Psychology*, Vol. 42 , No. 1 (2004)

[132] Sri Junaidi, "Kreativitas dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 17, No. 1 (Januari 2011), 56-68.

[133] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 123.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang kreatif akan selalu memikirkan bagaimana sulusi, model, metode dan media yang tepat dalam menyampaikan materi agar siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami materi yang telah disampaikan dengan tetap mempertahankan kondisi dan suasana yang menyenangkan ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat merasa nyaman dan betah ketika belajar di dalam kelas. Guru yang kreatif juga akan selalu berusaha mewujudkan ide gagasannya ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan sebuah karya baik berupa media maupun variasi dalam pengunaan model dan strategi pembelajaran, agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan. Maka guru juga harus dapat mengusai teknologi

Program pembelajaran di MAN 1 Mojokerto mengunakan Sistem Kredit Semester (SKS) yang menuntut percepatan penyelesaian pada satu program pembelajaran ke program lainnya, sehingga guru diharuskan untuk dapat mengikuti proses pembelajaran yang variatif, efektif, dan kreatif. Agar siswa dapat menyelesaikan program pembelajaran dalam waktu yang sesingkat mungkin, guru memerlukan model, strategi, metode, dan media yang efektif dan menarik sebagai alat bantu pembelajaran. Sarana dan prasarana yang memadai sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Tuntutan pemanfaatan teknologi kedalam pembelajaran sangat dianjurkan guna membangun kreativitas guru baik dalam mengajar maupun memenuhi tugas dan tanggung jawab yang guru dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Maka dari ini pengunaan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digital dalam proses pembelajaran mendapatkan dukungan sepunuhnya dari Bapak Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto.

Dukungan ini tentunya harus dilihat juga dari kesiapan para guru dalam mengunakan teknologi digital untuk pembelajaran. kerangka kerja dalam mendesain model, strategi, dan metode pembelajaran yang mengkolaborasikan tiga aspek yaitu teknologi, pedagogik dan konten atau materi pengetahuan disebut juga dengan TPACK.[134] Technoligical, Pedagogical And Content Knowledge juga merupakan pengetahuan dalam mengunakan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.[135] Adapun TPACK memiliki tujuan utama yakni pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi, pedagogi, dan konten (materi pengetahuan) yang diintregasikan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif, menarik, dan efisien dalam meningkatkan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam ketika mendesain model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Terdapat tujuh hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran: (1) Menguasaan terhadap bidang studi yang dipelajari atau yang akan diajarkan oleh guru terhadap siswa mencakup materi-materi yang sudah termuat dalam kurikulum yang sudah disediakan oleh pemerintah. (2) Pengetahuan guru terdahap teori-teori belajar, model, pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran, selain itu guru juga harus bisa mengetahui karakteristik siswa yang hendak

[134] M. Alwathani, Konsep TPACK Pada Dunin Pendidikan, http//www.kompasiana.com Diakses 21 Februari 2020.
[135] Sri Rahayu, TPACK: Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX,* (Universitas Negeri Malang, 2017), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diajar, memahami kurikulum, dan dapat mengelola kelas dengan baik agar suasana kondusif dapat tercipta dalam lingkungan belajar. (3) Pengetahuan guru terhadap pemanfaatan dan pengunaan media sosial ke dalam proses pembelajaran agak siswa lebih termotivasi dan proses pembelajaran menjadi interaktif karena guru dan teknologi mengambil peranan yang penting dalam membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan. (4) Pengetahuan guru terhadap pengunaan strategi pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan materi yang akan diajarkan. (5) Pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk menambah, mengembangkan, dan menyampaikan materi. (6) Pengetahuan yang harus dikuasai oleh guru mengenai pengunaan metode pembelajaran yang sesuai ketika dipadukan dengan pengunaan teknologi. (7) Pengetahuan guru yang meliputi, kapan, dimana, dan bagaimana teknologi digunakan ketika pembelajaran agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan mengembangkan daya kreativitas guru.

Kemampuan guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto dalam mengunakan alat bantu belajar berupa teknologi digital sudah baik, dimana guru mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan pemanfaatan media sosial untuk kelancaran jalannya proses pembelajaran agar guru mampu menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan oleh Madrasah tentunya dengan seluruh pertimbangan (a) Kesesuaian materi yang akan diajarkan, (b) Ketepatan model, strategi dan metode yang akan digunakan, (c) Karakteristik siswa dimana siswa mampu mengikuti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tanpa mengalami kesulitan-kesulitan yang berarti.

Sejauh ini guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto belum pernah mengikuti pelatihan tentang pengunaan teknologi dalam pembelajaran, pengetahuan yang mereka dapat mengenai pemanfaatan alat bantu teknologi untuk pembelajaran di dapat dari sosialisasi atau diskusi teman sejawat pada saat MGMP, belajar sendiri melalui vidio tutorial di Youtube, dan adapula yang melakukannya secara otodidak melalui ide-ide yang di realisasikannya kedalam pembelajaran yang ia lakukan.

Pemanfaatan teknologi digital yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agma Islam di MAN 1 Mojokerto dalam proses pembelajaran memiliki alasan teknologi digital sangat membantu dan mempermudah guru ketika melakukan aktivitas pembelajaran, disamping praktis dan simpel karena guru tidak perlu membawa laptop dan LCD Proyektor ke dalam kelas-kelas untuk menyimpan dan menampilkan materi yang sudah di buat, alasan lainya adalah teknologi digital sudah menjadi kebutuhan dalam segala hal, misalnya: komunikasi, informasi, konsumsi, transaksi, dan aktualisasi.

Adapun hal yang dipersiapakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto untuk membelajaran digital adalah: Materi pelajaran yang akan di sampaikan, keterampilan dibidang TIK, LCD Proyektor, perangkat teknologi hp/laptop, ketersediaan kuota internet, aplikasi yang akan digunakan serta kesiapan siswa dalam menerima materi. Guru yang profesional harus memenuhi empat kompetensi yang sudah ditentukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh pemerintah dilihat dari data yang ada, setiap guru Pendidikan Agama Islam yang berada dalam lembaga MAN 1 Mojokerto memiliki pendidikan yang linier antara bidang studi yang diampu dengan jurusan dan bidang yang dimiliki, menguasai materi sesuai bidangnya masing-masing, serta mampu mengunakan teknologi sebagai alat bantu belajar.

Sebelum melaksanakan proses pembelajaran seorang guru harus membuat rencana pelaksaan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hasil wawacara dengan guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto memperoleh data bahwa mereka membuat sendiri RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan tidak jarang dari mereka ada yang mengambil rujukan dari salah satu situs web kemudian dimodifikasi dan dibuat sesuai dengan konsep pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru tersebut sesuai dengan materi dan kebutuhan. Selanjutnya akan disajikan data mengenai langkah-langkah yang dilakukan guru dalam mendesai model pembelajaran yang kreatif.

a) Langkah-langkah Guru dalam Mendesain Model Pembelajaran yang Kreatif

Penelitian ini memfokuskan model pembelajaran blended learning dimana model pembelajaran ini memiliki upaya dalam mengintegrasikan pemanfaatan teknologi seperti WhatsApp, Instragram youtube, Facebook, dan internet yang dikombinasikan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran konvensional.[136] Model pembelajaran blended merupakan model pembelajaran yang menawarkan kemudahan dengan mengabungkan beragam strategi dan metode pembelajaran oleh guru terhadap siswa yang berhubungan dengan model pengajaran dan gaya pembelajaran baik secara konvensional maupun *online,* yang dapat menimbulkan interaksi komunikatif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Karena tujuan pembelajaran adalah menciptakan keaktifan antara guru dengan siswa.

Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital di MAN 1 Mojokerto cukup menarik dengan tetap mempertahankan karakteristik dari masing-masing ide dan gagasan yang guru miliki menujukkan bahwasanya setiap individu pada dasarnya unik dan memiliki pemikiran-pemikiran yang perlu untuk direalisasikan.

Mulyasa mengemukakan empat tahap kreativitas yang harus dimiliki oleh guru: (1) persiapan, (2) inklubasi, (3) iluminasi (4) verifikasi.[137] Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto dalam mendesain model pembelajaran yang kreatif adalah:

Pertama, Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hal yang perlu dilakukan sebelum guru melaksanakan aktivitas pembelajaran di kelas adalah menyusun rencana pelaksanaan

---

[136] Ya-Wen Lin – Chih-lung Tseng- Po –Jui Chiang " The Effect of Blended Learning in Mathematict Course", *EURASIA Journal of Mathematic Science and Technology Education*, 13:3, (Maret, 2016), 743.

[137] Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 192.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran terlebih dahulu, karena rencana pelaksaan pembelajaran merupakan acuan yang digunakan oleh guru mengenai model, strategi, metode, teknik, dan taktik dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam menentukan semua itu guru memerlukan pengetahuan tentang macam-macam model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran dalam hal ini kemampuan guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto sudah baik, hal ini dibuktikan dari bukti fisik rencana pembelajaran yang dimiliki oleh guru dan proses pembelajaran yang dilakukan yang peneliti amati sudah mengunakan berbagai macam pendekatan, model, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan teori-teori yang sudah ada. Hal selanjutnya yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sudah di tentukan oleh pemerintah melalui kurikulum pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti, guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto mampu dalam mengusai materi pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Kedua, untuk menemukan model, strategi dan metode yang tepat, guru memerlukan waktu untuk berimajenasi, memikirkan ide-ide, gagasannya untuk memilih model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, lancar, dan menyenangkan. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda sehingga guru perlu memikirkan alternatif-alternatif yang akan digunakannya apabila metodenya tidak cocok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karakteristik siswa yang akan diajar juga turut diperhatikan oleh guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto dalam mendesain model pembelajaran yang kreatif. Kemudian memilihan aplikasi media sosial yang sesuai yang dapat digunakan pada saat pembelajaran, karena tidak semua materi Pendidikan Agama Islam sesuai dan cocok mengunkan aplikasi media sosial, jadi guru menyesuaikan media sosial yang akan digunakan untuk pembelajaran dengan materi yang akan di sampaikan. Berdasarkan data wawancara dengan guru Aqidah Akhlak beliau memerlukan waktu hingga berminggu-minggu lamanya untuk menemukan metode pembelajaran yang cocok. Alasan beliau adalah guru adalah orang lapangan yang paling mengetahui strategi dan metode yang cocok untuk pembelajaran yang akan dilakukannya.

Ketiga, guru memiliki keyakinan dalam mengunakan ide dan gagasan yang sudah ia fikirkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan cara menuliskan ide-ide dan gagasannya di dalam rencana pelaksaan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Keyakinan ini tentunya memperhatikan segala aspek, baik dari segi kenyamanan guru, karakteristik siswa, dan media yang ada.

Keempat, langkah terakhir yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto ketika mendesain model pembelajaran yang kreatif adalah melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan ide dan gagasan yang telah dipikirkan ke dalam proses pembelajaran yang sudah di buat dan di rancang sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Bentuk Kreativitas Guru dalam Mengunakan Media Digital untuk Pembelajaran

Kreativitas pada dasarnya merupakan proses mental individu dalam melahirkan sebuah gagasan yang bersifat imajenatif yang bermanfaat untuk memecahkan suatu permasalahan.[138] Kreativitas juga ditandai dengan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu ide dan gagasan baru yang memiliki manfaat, walaupun seluruh komponennya tidak semuanya baru.[139] Sebuah imajenasi atau daya fikir saja tanpa adanya wujud untuk merealisasikan, membuat, bergerak, belum dapat diartikan sebagai kreativitas karena sebuah kreativitas memerlukan bukti baik itu berupa tindakan, berbentuk produk, dan ciri dari perilaku seorang individu.[140] berikut akan dipaparkan mengenai bentuk kreativitas guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto dalam mengunakan media sosial untuk pembelajaran

1) Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pemanfaatan media sosial Instagram ke dalam metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mengunakan ide kreativitasnya dalam mengaplikasikan media sosial Instagram kedalam pembelajaran, yaitu:

---

[138] Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak,* (Jakarta: Kencana, 2011),13.
[139] Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002),33.
[140] M. Asrori, *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 64-65

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Materi sejarah biasanya berisikan tentang bacaan yang cukup panjang belum lagi adanya istilah dan nama-nama yang mungkin sulit untuk di ingat dan difahami oleh siswa, maka dari itu untuk mempermudah dalam memahami materi terlebih dahulu disajikan peta konsep yang dapat siswa akses dari media sosial Instagram via story yang di upload sesuai materi kemudian siswa bisa meng screenshoot terlebih dahulu sebelum difahami secara bersama-sama secara kelompok, adapun mengenai point yang belum mereka fahami siswa dapat bertanya secara langgsung pada guru atau membaca sendiri sumber belajar dari referensi apapun yang sesuai dengan materi. Jika siswa sudah dapat memahami isi dari konten materi yang telah di sampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran maka tugas mereka selanjutkan adalah membuat peta konsep sesuai dengan kreasi dan imajemasi mereka secara berkelompok (dibebaskan membuat secara manual maupun digital), kemudian di upload ke dalam instragram mereka masing-masing dengan menambahkan hastag akun guru. Hal ini dilakukan agar hasil karya mereka dalam membuat peta konsep tidak hilang dan bisa dilihat kapanpun

Jadi dalam pengunaanya media sosial Instragram yang dimiliki oleh siswa akan lebih bermanfaat dari pada di isi dengan hal-hal yang tidak berfaedah atau bertujuan hanya mencari sensasi semata. Pemanfaatkan story dalam media sosial Instagram untuk meng-upload hal-hal yang bermanfaat seperti catatan dari point

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penting materi yang akan dibahasa ataupun untuk kuis-kuis interakatif juga dilakukan oleh bu ami dalam waktu-waktu tertentu apabila memang diperlukan.

2) Mata pelajaran Aqidah Akhlak

Metode yang guru mata pelajaran Akidah Akhlak lakukan dalam memanfaatkan media sosial berupa WhatsApp dan Youtube kedalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yaitu:

Kemudahan yang ditawarkan oleh salah satu perangkat digital berupa smartphone adalah media yang paling disukai oleh oleh ibu Mukaromah dengan alasan smartphone merupakan alat atau media yang multifungsi, affordable, dan banyak memiliki aplikasi-aplikasi yang sangat bermanfaat, selain lebih praktis dan tidak banyak memakan tempat media smartphone lebih mudah bagi beliau untuk digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung dari pada mesti bawa LCD dan laptop pada saat memasuki ruang kelas.

Cara dalam mengaplikasin media sosial WhatsApp dan Youtube terbilang cukup menarik dimana guru menyimpan materi berupa vidio, link (alamat situs tertentu) ataupun teks (word/ pdf) yang sudah persiapkan terlebih dahulu kemudian disimpan dalam smartphone dan ketika proses pembelajaran dimulai guru membagikan konten materi yang sesuai dengan KD yang sedang dipelajari melalui link vidio online yang sudah dishare melalu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

WhatsApp kemudian siswa mengamati dan mempelajari materi berupa vidio tersebut, hal menariknya guru memberika kebebasan siswa dalam belajar baik secara indivu maupun kelompok karena point terpenting bagi beliau adalah siswa mengikuti, memahami, dan menikmati proses pembelajaran yang sedang. Kebabasan ini sebagai dari upaya menangani hambatan bagi siswa yang tidak memiliki smart phone ataupun kuota internet dapat bergabung dengan siswa lainnya.

Apabila masih terdapat kendala siswa tidak memiliki quota internet yang memadai untuk mengakses media sosial Youtube misalnya. Maka guru akan masuk dalam grub WhatsApp kelas kemudian meng-share materi berupa teks untuk mereka pelajari dan diberi tanggapan, ketika mempelajaran berakhir gurupun keluar lagi dari grub kelas, hal ini dirasakan lebih efisien karena guru dapat mengamati kegiatan siswa di dalam grub selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Mata pelajaran Al-Qur'an Hadist

Metode lainya yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist dalam memanfaatkan media sosial Facebok dan WhatsApp kedalam pembelajaran, yaitu:

Mengshare materi-materi bacaan ke dalam beranda facebook yang beliau miliki, kemudian siswa ditugaskan untuk mencari materi bacaan yang sesuai dan sedang dipelajari dari beranda facebook guru dan apabila memang dibutuhkan siswa dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengshare materi tersebut ke beranda mereka sendiri secra individu. Dalam hal ini guru tidak membuat materi sendiri melainkan menyimpan data materi dari orang lain ke dalam akun pribadi (beranda Facebook) kemudian dimanfaatkan untuk pembelajaran dimana siswa diberikan arahan agar membuka aplikasi facebook guru yang bersifat buplik (semua orang dapat melihat). Media sosial WhatsApp juga alternatif lain yang digunakan oleh guru apabila UKBM sudah tuntas akan tetapi alokasi waktu masih cukup panjang, caranya dengan mengshare materi yang sudah disiapkan sebelumnya baik berupa word ataupun bacaan pdf kemudian membagikannya. pada ketua kelas

4) Mata pelajaran Fiqih

Pemanfaatan media sosial WhatsApp ke dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Fiqih, yaitu:

Mengunakan media sosial WhatsApp kedalam pembelajaran Online yaitu dengan memberikan materi berupa vidio kontekstual atau teks pdf kepada siswa melalui perwakilan ketua kelas untuk di share kepada siswa lainnya untuk difahami baik secara individu maupun kelompok, kemudian siswa diberikan tugas tambahan untuk mengerjakan UKBM. Penugasan lainnya yaitu berupa praktek tentang materi kontekstual yang sudah diajarkan, seperti jual beli, akad nikah dan lain sebagainya, kemudian siswa diminta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk membuat vidio tutorial secara kelompok yang dikirimkan kepada guru melalui whatsapp.

c) Respon Siswa Pada Saat Pembelajaran Berlangsung

Adapun respon siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif, hal ini dikarenakan siswa cenderung menyukai terhadap hal-hal yang baru apalagi ketika membelajaran guru mampu memanfaatkan media sosial kedalam proses pembelajaran. Hal ini juga mengajarkan kepada siswa agar tahu cara untuk mengunakan media sosial secara baik dan benar. Karena apabila media sosial digunakan secara tepat maka akan menimbulkan dampak yang positif bagi siswa dengn adanya kontrol pengunaan media sosial untuk pembelajaran, agar sesuai dengan fungsi pengunaan media sosial adalah untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan.

Guru yang kreatif adalah guru yang selalu memikirkan bagaimana aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan tepat dan menyenangkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan antusias. Torrance menyatakan ciri-ciri kreativitas guru sebagai berikut: (1) Mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar. (2) Bersungguh-sungguh serta tidak mudah jenuh. (3) Memiliki sikap percaya diri dan mandiri. (4) Merasa tertantang terhadap kemajemukan dan kompleksitas. (5) Berani mengambil segala resiko dan berfikir divergen.[141]

[141] Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002),56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelima ciri tersebut telah dimiliki oleh guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto di tandai dengan: (1) Kemampuan menyesuaikan diri dengan mengunakan media sosial ke dalam proses pembelajaran, (2) Berusaha untuk selalu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenagkan. (3) adanya sikap percaya diri yang tinggi pada saat melakukan pembelajaran dan tidak pernah bergantung pada guru lain ketika membuat perangkat pembelajaran. (4) mau untuk terus belajar agar tidak tertinggal dan tergerus perubahan zaman. (5) Bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik yang profesional.

2. Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Era digital telah menumbuhkan percepatan informasi, komunikasi, dengan mengunakan teknologi. Guru dituntut untuk adaptif dalam menghadapi ledakan teknologi yang sangat berpengaruh dalam segala aspek dan bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan perangkat digital (media sosial) membawa dua dampak secara bersamaan yaitu dampak posif dan negatif ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Belum lagi adanya tuntutan dari lembaga MAN 1 Mojokerto dalam mengunakan teknologi pada saat pembelajaran. Hal ini tentunya menjadikan tantang bagi guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto untuk mengendalikan dan mengontrol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengunaannya supaya dapat meminimalisis resiko akan tetapi tetap bisa memperoleh manfaat yang sebanyak-banyaknya.

Mendesain model pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital (media sosial) terdapat kelebihan dan hambatan di dalamnya. Berdasarkan data hasil wawancara guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto menunjukkan bahwa kelebihan pengunaan media sosial dalam pembelajaran dibandikan pembelajan konvesional adalah antara lain:

d) Kemudahan dalam mencari sumber-sumber informasi yang dibutuhkan baik oleh guru ataupun siswa, sehingga akses informasi dapat dilakukan secara cepat dan tepat tanpa memakan banyak waktu dan biaya.
e) Dalam hal pentransferan ilmu oleh guru kepada siswa lebih fleksibel karena peran guru sebagai fasilitator, pengarahkan jalannya pembelajaran, dan penyaring informasi-informasi yang tidak sesuai agar pengetahuan yang didapatkan oleh siswa tidak melenceng
f) Materi (bacaan, tugas, kumpulan soal ulangan harian, peta konsep, vidio offline) dapat disimpan secara praktis dan dipakai kembali untuk pembelajaran tahun berikutnya.
g) Apabila terjadi publikasi, tugas akan tetap ada dan tidak hilang bahkan dapat bermanfaat untuk orang lain yang membutuhakan tugas dari materi yang serupa.
h) Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa dapat dengan aktif mengeksplorasi segala pengetahuan yang mereka inginkan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antusias. Karena materi pelajaran bisa ia dapatkan sebanyak-banyaknya.

Sedangkan hasil wawancara peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto menunjukkan hambatan yang sering dijumpai oleh guru pada saat memanfaatkan apliksi digital (media sosial) kedalam proses pembelajaran antara lain:

a) Apabila siswa tidak memiliki perangkat digital baik berupa smartphone ataupun laptop.
b) Tidak tersedianya wife, atau tidak memiliki kuota internet
c) Guru kurang mengusai keterampilan TIK, dalam artian kemampuan guru dalam mengunakan perangkat digital kalah dari siswa.
d) Tidak terdeketsinya tugas yang sudah di pulikasikan karena mungkin error di jaringan sherfer.

Berikut juga akan dipaparkan mengenai dampak positif dan dampak negatif pengunaan perangakat digital (media sosial) dalam proses pembelajaran berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto, yaitu:

a) Dampak positif
   1) Guru yang memiliki kepentingan lain misal: PPG, sakit, ataupun kepentingan lainya yang tidak bisa ditinggalkan tetep bisa melakukan pembelajaran, dengan cara memberika materi kepada siswa melalui media sosial WhatsApp atau lainya.
   2) Siswa mengunakan aplikasi dalam media sosial untuk pembelajaran bukan hanya untuk bermain game dan lainya yang kurang bermanfaat,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga mengajarkan kepada siswa untuk mengunakan media sosial secara bijak.

3) Guru dan siswa dapat dengan mudah mencari informasi yang diperlukan dengan mudah, tepat, dan cepat.

b) Dampak negatif

1) Penyalagunaan perangkat digital oleh siswa pada saat pembelajran berlangsung (siswa melihat aplikasi-aplikasi media sosial bukan untuk pembelajaran melainkan aktivitas lain diluar konteks pembelajaran, misalnya jualan olshop, tiktok dan lain sebagainya).

2) Siswa yang tidak memiliki perangkat digital ataupun kuota internet cenderung tertinggal pada saat proses pembelajaran kecuali jika ia mempunyai inisiatif sendiri untuk bergabung dengan kawan kelompoknya, akan tetapi terkadang siswa yang pasif cenderung tetap diam walaupun sudah ditegur dan bimbing berkali-kali.

3) Kontrol guru untuk selalu memantau apa yang sedang dilakukan, dibaca, dan dilihat oleh peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga guru harus ekstra aktif untuk memantau.

Berdasarkan data lapangan yang diperoleh melalui metode wawancara menunjukkan bahwa belum ada tantangan yang berarti yang dirasakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mojokerto dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi, selain dari usaha untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dengan hal-hal yang bersifat baru sesuai dengan kemajuan teknologi di era digital, karena guru adalah garis terdepan dalam mencerdaskan kehidupan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bangsa, maka tantangan yang harus dilakukan adalah selalu berusaha untuk terus adaptif dengan segala perubahan-perubahan yang ada. Pentingnya untuk selalu memperbaharui pengetahuan sangat diperlukan oleh seorang guru yang kreatif dan profesional. Guru harus senantiasa belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan agar tidak tertinggal dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan cepat. Memperbarui cara berfikir agar lebih tebuka dan terus bergerak agar tidak tertinggal dengan perkembangan era digital.

Hal ini merupakan faktor internal dari guru sendiri untuk terus memperbarui pengetahuan-pengetahuan yang sudah dikuasai dengan pengetahuan yang baru dan belum diketahui sebelumnya. Kemampuan guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran tidak terlepas dari rasa ingin tahu yang besar dan mencari solusi dari setiap masalah-masalah yang sedang ia hadapi, kemauannya untuk terus belajar dan mencoba hal-hal baru yang akan digunakan dalam pembelajaran yang ia lakukan. Tantangan guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis media sosial juga dapat timbul dari faktor eksternal yaitu tuntutan dari lembaga MAN 1 Mojokerto yang mengharuskan pengunaan teknologi dalam membantu mempermudah proses pembelajaran dikelas agar tercipta pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, tugas dan tanggung jawab yang harus dilakukan oleh guru MAN 1 Mojokerto sesuai dengan peraturan yang sudah ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah, temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi di MAN 1 Mojokerto sudah baik, hal ini ditunjukkan melalui kemampuan guru dalam menciptakan ide baru untuk mendesain model pembelajaran yang kreatif diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sebagai acuan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan media digital sebagai alat bantu pentransfer ilmu dengan sangat kreatif. Disamping itu bentuk kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memanfaatkan media digital kedalam proses pembelajaran yang cukup menarik sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dapat berjalan dengan efektif, menarik, dan menyenangkan.
2. Tantangan guru Pendidikan Agama Islam dalam mendesain model pembelajaran berbasis digital literasi, yaitu: (a) mengembangkan intelektualitas, yakni usaha untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dengan hal-hal yang bersifat baru sesuai dengan kemajuan teknologi di era digital, (b) adaptif dalam segala perubahan, yakni selalu berusaha menyesuaikan diri dengan segala perubahan-perubahan yang ada sesuai dengan perkembangan dunia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan dan teknologi, (c) up-to-date terhadap segala bidang pendidikan maupun teknologi, yakni pentingnya untuk selalu memperbaharui pengetahuan agar menjadi guru yang kreatif dan profesional, (d) konsistensi dalam menjalankan tugas, yakni tuntutan lembaga untuk mengunakan teknologi dalam pembelajaran mengharuskan seorang guru mematuhi dan menjalankan tugas sesuai dengan kurikulum yang ada.

B. Saran

Melihat kondisi yang ada, dan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, tidak ada salahnya jika peneliti memberikan saran yang mungkin bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya bagi keluarga besar MAN 1 Mojokerto:

1. Kepala sekolah

   Kepala sekolah hendaknya meningkatkan dukungan dalam hal mengembangkan kreativitas guru dalam mengunakan teknologi pada saat proses pembelajaran melalui pelatihan-pelatihan yang diadakan baik diluar maupun didalam sekolah. Tujuannya adalah menambah wawasan guru dalam hal pengunaan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Guru

   Ketika mendapatkan suatu ide-ide yang baru hendaknya jangan pernah ragu untuk mencobanya, karena pada dasarnya setiap manusia itu kreatif dan unik, hanya saja tergantung pada manusia itu sendiri apakah mau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berusaha mengeluarkan ide dan gagasannya untuk kegiatan-kegiatan yang memiliki manfaat atau hanya sebatas ide saja tanpa ada realisasi tindakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Aditiawarman, Mac, dkk, *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia, Tonggak Tuo, 2019

Alwasilah, *Pokoknya Kualitatif: dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif,* Jakarta: Pustaka Jaya, 2002

Alwathani, M., Konsep TPACK Pada Dunin Pendidikan, http//www.kompasiana.com Diakses 21 Februari 2020.

Al-Qur'an, 21 (Al-Anbiya')

Asrori, M., *Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru*, Yogyakarta: Media akademis, 2015

Azhari, M. Idham, https://www.kompass.id/digital-literasi/ Diakses 7 Maret 2020

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, *Program pendidikan Profesi Guru Prajabatan.* Draf naskah akademik PPG, juli 2008

Campbell, David, *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius, 1986

Enzim, *Metode Penelitian kualitatif: Analisis Data*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012

Ghony, M. Djunaidi dan Almanshur, Fauzan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012

Gunawan, Fahmi, dkk, *Religion Society dan Social Media*, Yogyakarta: Deepublish, 2018

Herdiansyah, Haris, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Salemba, 2010

Husamah, *Pembelajaran Bauran*, Jakarta: Hasil Pustaka, 2013

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013

Junaidi, Sri, "Kreativitas dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 17, No. 1 (Januari 2011)

Kaplan, Andreas M. dan Michael H.,"User of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media" *Majalah Business Horizons* (Europe, 2010)

Kusuma, Wahyunda, *Separuh Penduduk Indonesia Sudah Melek Media Sosial*, Artikel, https://tekno.kompas.com/read, diakses 23 Januari 2020

Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Perdana Publising, 2014

Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011

Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009

Munandar, Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002

Ngalim, *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Dua Satria Offet, 2017

Oktavia, Yanti, "Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar", *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Vol. 2 , No.1 (Juni 2014)

Peraturan Mentri Pendidikan Nasional, Nomor 16 Tahun 2007, *tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*

Rahmawati,Yeni dan Kurniati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak,* Jakarta: Kencana, 2011

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Resti, Kessy Yolanda dan Alizamar,"Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bayang Pesisir Selatan", *Jurnal Basicedu*,Vol. 3, No.2 (2019)

Rudhy, Sahrudi, "Lima Tujuan Membuat Akun Media Sosial", http//Kompasiana.com, diakses 15 Februari 2020

Rusydiyah, Evi Fatimatur, *Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40*, Surabaya: UINSA Press, 2019

Rusman, *Model-model Pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012

Satori, Djam'am dan Komariah, Aan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2010

Sri Rahayu, TPACK: Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX,* Universitas Negeri Malang, 2017

Sugiyono*, Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009

Supriyadi, Dedi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, Bandung: Alfabeta, 1994

Sutirman, Media dan Model-model Pembelajaran inovatif, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013

Tanpa nama, "Pengertian Media Sosial Secara Umum, Fungsi, Tujuan, Jenis Sosmed," https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-media-sosial.html; diakses tanggal 21 Januari 2020

Taufik, *Kreativitas Jalan Baru Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif dan Progresif*, Jakarta: Kencana, 2010

Prastowo, Andi, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendididikan Nasional*

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, *tentang Guru dan Dosen*

Vygotsky, "Imagination and Creativity in Childhood", *Journal of Russian and East European Psychology*, Vol. 42 , No. 1 (2004)

Wariati, Eka, Model Pembelajaran PAKEM, https://www.academia.edu/7653996/, diakses 26 Maret 2020

Wen Lin,Ya - Chih-lung Tseng- Po - Jui Chiang " The Effect of Blended Learning in Mathematict Course", *EURASIA Journal of Mathematic Science and Technology Education*, 13:3, (Maret, 2016)

Wahyono, Budi, *Pengertian Blended Learning*. www.pendidikanekonomi.com Diakses 4 April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id