KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA ERA PANDEMI COVID-19 DI MI NEGERI 1 GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

NUR ISMANINGTYAS
D07217026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
MEI 2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nur Ismaningtyas
NIM	: D07217026
Jurusan / Program Studi	: Pendidikan Dasar/PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 29 April 2021

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
DC734AHF934016698
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nur Ismaningtyas

NIM D07217026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Nur Ismaningtyas

NIM : D07217026

Judul :**KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA ERA PANDEMI COVID-19 DI MIN 1 GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan :

Surabaya, 29 April 2021

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I	**M. Bahri Musthofa,M.Pd.,M.Pd**
NIP : 197309102007011017	**NIP : 197307222005011005**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Nur Ismaningtyas ini telah dipertahankan

di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 10 Mei 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I

Prof. Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M.Ag

NIP. 197010519970032001

Penguji II

Taufik Siraj, M.Pd.I

NIP. 197302022007011140

Penguji III

Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd

NIP. 197307222005011005

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 : Nur Ismaningtyas
NIM : D07217026
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Dasar
E-mail address : nurismaningtyas13@gmail.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 Dalam Memanfaatkan Media E-Learning Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi COVID-19 Di MI Negeri 1 Gresik

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, 7 Juli 2021

Penulis

(Nur Ismaningtyas)

ABSTRAK

Nur Ismaningtyas, 2021. Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media *E-Learning* Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi COVID-19 Di MIN 1 Gresik, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I dan Pembimbing II : M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd

Kata Kunci: Kreativitas guru, Media *E-Learning*, Pandemi COVID-19.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran di MIN 1 Gresik menunjukkan *chemistry* yang terjalin antara guru dan siswa. Guru membangun kenyamanan kelas dengan memakai kreativitasnya melalui daring dengan menggunakan media *e-Learning*. Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti mengemas materi dalam bentuk PPT yang disertai gambar guru ketika menjelaskan. Pada kondisi pandemi kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam permsalahan sebagaimana dengan judul.

Rumusan masalah penelitian ini adalah : 1) Bagaimana kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MI Negeri 1 Gresik? 2) Bagaimana faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MI Negeri 1 Gresik?

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini adalah guru wali kelas V dan siswa kelas VC. Adapun tahapan penyajian data yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian berdasarkan fokus penelitian yang pertama menunjukkan bahwa (1) kreativitas guru di MIN 1 Gresik termasuk dalam kriteria tinggi dengan perolehan skor 87. Indikator paling rendah terdapat pada indikator kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru, yaitu 63 dan indikator paling tinggi terdapat pada indikator keluwesan dalam bertindak dan berpikir yaitu, 90 skor. (2) faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media e-Learning adalah untuk faktor pendorongnya antara lain, adanya fasilitas pembelajaran daring, adanya pelatihan guru, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran, dan adanya pengawasan dari kepala sekolah. Sedangkan faktor penghambatnya adalah kualitas jaringan internet yang kurang memadai dan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring.

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

Halaman

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI vi
PERNYATAAN PUBLIKASI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
HALAMAN PERSEMBAHAN xii
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR RUMUS xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah Dan Fokus Penelitian 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
A. Kajian Teori 10
1. Kreativitas Guru 10
a. Definisi Kreativitas 10
b. Ciri-Ciri Kreativitas Guru 13
c. Indikator Kreativitas Guru 17
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas 18

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. Media Pembelajaran *E-Learning* 22
a. Definisi Media Pembelajaran 22
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 24
c. Manfaat Media Pembelajaran 25
d. *E-Learning* 27
3. Pembelajaran Daring 29
a. Definisi Pembelajaran Daring 29
4. Era Pandemi Covid-19 30
B. Kajian Penelitian Yang Relevan 31
C. Kerangka Pikir 33
BAB III METODE PENELITIAN 37
A. Jenis Penelitian 37
B. Tempat Dan Waktu Penelitian 38
C. Subjek Dan Objek Penelitian 38
D. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data 39
E. Keabsahan Data 41
F. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48
A. Hasil Penelitian 48
B. Pembahasan 68
BAB V PENUTUP 76
A. Simpulan 76
B. Implikasi 77
C. Keterbatasan Penelitian 78
D. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 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

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 3.1 Skala Kriteria Lembar Observasi Aktivitas Guru 47
Tabel 3.2 Skor Penlilaian Angket 47
Tabel 3.3 Skala Kriteria Kreativitas Guru 47
Tabel 4.1 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru 49
Tabel 4.2 Hasil Lembar Observasi Aktivas Guru 51
Tabel 4.3 Hasil Lembar Aktivitas Guru 53
Tabel 4.4 Hasil Skor Perbutir Angket 55

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 RUMUS

Rumus Halaman

Rumus 3.1 Menghitung Skor Perbutir Angket 45

Rumus 3.2 Menghitung Skor Perindikator..... 46

Rumus 3.3 Menghitung Skor Keseluruhan Kreativitas Guru..... 46

Rumus 3.4 Menghitung Skor Hasil Observasi Aktivitas Guru 47

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 Halaman

Gambar 3.1 Proses Analisis Data 46

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

Lampiran Halaman

Lampiran I Lembar Observasi Aktivitas Guru 83
Lampiran II Kisi-Kisi Indikator Angket Kreativitas Guru..... 85
Lampiran III Pedoman Wawancara Guru dan Siswa..... 86
Lampiran IV Form Pengisian Angket Kreativitas Guru 87
Lampiran V Lembar Validasi 89
Lampiran VI Hasil Transkrip Wawancara Guru 95
Lampiran VII Hasil Transkrip Wawancara Siswa..... 99
Lampiran VIII Hasil Validasi 102
Lampiran IX Hasil Dokumentasi..... 120
Lampiran X Persuratan 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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik pada lingkungan belajarnya melalui bantuan yang diberikan oleh pendidik (guru) agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, tabiat, dan kemahiran, serta terjadinya pembentukan sikap dan keyakinan pada diri peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran adalah suatu proses memberikan bantuan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang baik.[1]

Seperti firman Allah dalam Al-Qur'an Q.S Al-Ankabut: 43

وَتِلْكَ ٱلْأَمْثَٰلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ ۖ وَمَا يَعْقِلُهَآ إِلَّا ٱلْعَٰلِمُونَ

Artinya :

"Dan perumpamaan-perumpamaan ini. Kami buat untuk manusia dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu".

Keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas baik secara daring ataupun luring. Keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari beberapa faktor, salah satunya yaitu kreatifitas guru dalam menggunakan media belajar yang menarik.

[1] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2013),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

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang pasti ada di dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri). Semakin diasah, kreativitas yang dimiliki manusia tersebut akan semakin meningkat. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam hal pengajaran, seorang pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya, dan begitu juga sebaliknya. Tidak hanya sebatas pada hal tersebut, namun perlu diketahui bahwa kreativitas bisa muncul dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja.[2]

Dalam kegiatan belajar mengajar, kreativitas guru sangat mempengaruhi kepribadian peserta didik terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang menurun. Kreativitas merupakan bagian dari keadaan jiwa seorang anak manusia. Sedangkan pengertian dari kemampuan kreatif dapat diartikan suatu bakat khusus atau bakat yang nyata di akhir usia atau dewasa. Kreativitas guru yang dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru yang kreatif akan membuat siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan menghindari kebosanan. Siswa akan lebih termotivasi dan merasa senang dengan guru yang penuh dengan kreativitas. Kreativitas juga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan dinamis, sehingga tidak monoton dan terasa membosankan.

Kreativitas seorang guru salah satunya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi atau

[2] Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Lantanida Journal* Vol. 4 No. 1 (2016), 1-2.

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 ajar ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Bukan hanya menggunakan media manual saja, namun media pembelajaran secara online. Seperti di era sekarang guru harus memliki kemampuan dalam bidang Teknologi Informasi (IT), seperti dalam mengoperasikan laptop sebagai sarana penyampaian materi secara daring. Guru mampu mengakses media pembelajaran daring untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi.

Di Indonesia telah terjadi wabah virus corona atau Corona Virus *Desease* 2019 (Covid-19) sejak Desember. Semakin merebaknya kasus pandemi Corona Virus *Desease* (Covid-19) yang sampai saat ini masih belum berakhir sehingga semua proses kegiatan belajar mengajar yang biasa dilakukan tatap muka di ruang kelas, untuk sementara waktu akan dilakukan di rumah atau disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ).[3] Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dilakukan pemerintah untuk meminimalisir terjadinya kontak fisik secara massal agar dapat memutus rantai penyebaran virus tersebut.

Sehingga untuk mengisi kegiatan belajar mengajar yang berlangsung saat ini, maka pemerintah mengambil tindakan yang tepat agar pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh dengan cara daring (dalam jaringan), baik dengan menggunakan media online melalui ponsel atau labtop.

[3] Muhammad Rajab, Pendidikan di Tengah Wabah Corona (19 Maret, 2020). https://news.detik.com/kolom/dd-4945590/pendidikan-di-tengah-pusaran-wabah-corona.

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

Media merupakan suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya dapat mempengaruhi orang lain tanpa melalui kontak langsung.[4] Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh manusia untuk melakukan interaksi dengan cara menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat mempengaruhi atau merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadilah proses pembelajaran.[5] Dengan adanya media pembelajaran akan membantu peserta didik dengan sangat mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru ketika di sekolah maupun melalui pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sangat beragam sekali media yang digunakan guru untuk proses pembelajaran secara daring. Salah satunya yaitu menggunakan media *e-Learning*. Guru memanfaatkan media tersebut untuk menyampaikan materi, memberikan penugasan dan melakukan penilaian secara daring.

E-Learning atau *electronic learning* merupakan sebuah bentuk teknologi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Media *E-Learning* lebih tepat diajukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi yang dibuakan dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi dalam bentuk digital yang akan dijembatani

---

[4] Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*", Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (2010), 2-3.

[5] Ngurah Andi Putra, "Penggunaan Media Gambar Seri untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali". *Jurnal Kreatif Tadulako Onlline* Vol. 2 No. 4, (Juli 2017) 2-3.

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

dengan teknologi berupa internet.[6] Pemanfaatan *e-Learning* dalam proses pembelajaran daring diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, karena *e-Learning* dengan mudah diakses peserta didik dimana saja dan kapan saja. Peserta didik bisa juga saling belajar bersama peserta didik lainnya.

Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan pemanfaatan jaringan internet oleh peserta didik yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Melalui pembelajaran secara daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar. Peserta didik dapat belajar di rumah kapan saja. Pembelajaran yang dilakukan secara daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual (online) yang tersedia. Walaupun demikian pembelajaran daring diharapkan tetap memperhatikan kompetensi yang diajarkan. Guru harus menyadari bahwa pembelajaran yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagodis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan.

Ada banyak penelitian terdahulu yang mengangkat kreativitas guru, seperti pada judul: Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di SMAN 9 Banda Aceh. Pada penelitian tersebut berfokus pada pembahasan kreativitas guru PAI dalam menggunakan media pembelajaran agama di sekolah.[7] Penelitian yang

---

[6] Mufidatul Islamiyah, Lilik W, "Efektifitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar". *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JiTIKA)* Vol. 10 No. 1 (Februari 2016), 3-4.

[7] Nurul 'Afiya Isyan, "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di SMAN 9 Banda AAceh", Skripsi (Banda Aceh-Perpustakaan UIN Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2019), t.d., 9.

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

kedua yang berjudul Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran. Pada penelitian tersebut berfokus pada mengembangkan kreativitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.[8] Selanjutnya, penelitian yang berjudul Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. Pada penelitian tersebut berfokus pada keaktifan siswa dalam menulis puisi dengan bantuan media audio visual sebagai kreativitas guru.[9] Sedangkan pada penelitian ini memiliki nilai kebaruan yaitu penelitian ini berfokus pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam bentuk PPT yang disertai dengan gambar guru ketika mengajar dalam pembelajaran daring selama pandemic COVID-19.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa pembelajaran di MIN 1 Gresik ini menunjukkan *chemistry* yang terjalin antara guru dan peserta didik. Guru membangun kenyamanan kelas secara daring dengan menyapa peserta didik dengan baik, melalui kreativitasnya guru tersebut membangun ide-ide yang baru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang menyenangkan, seperti menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang digunakan untuk mengemas materi dengan menarik. Guru tersebut mengemas materi dalam bentuk PPT yang disertai dengan gambar guru ketika menjelaskan. Pada era pandemi Corona Virus *Desease* 2019 (COVID-19) ini peserta didik menjadi prioritas utama dalam

[8] Ahmad Syaikhudin, "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Lisan* Vol. 7 No. 2 (Desember 2013) 313.
[9] Arum Tri Lestari, dkk, "Keaktifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 7 No. 3 (September 2017) 214.

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

menerima pembelajaran secara daring dengan maksimal, sehingga kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam proses pembelajaran secara daring sangat dibutuhkan, agar materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lapangan yang berjudul **"Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media *E-Learning* Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi COVID-19 DI MI Negeri 1 Gresik".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, serta hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas di MIN 1 Gresik, maka dapat diambil beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning*.
2. Media *e-Learning* sebagai media pembelajaran daring.
3. Pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil idenitfikasi masalah di atas, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yaitu kreativitas guru kelas VC dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring dan siswa kelas VC di MIN 1 Gresik.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

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

1. Bagaimana kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MI Negeri 1 Gresik?
2. Apakah faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MI Negeri 1 Gresik?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemic COVID-19 di MI Negeri 1 Gresik.
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkakn media *e-Learning* dalam pembelajaran pada era pandemi COVID-19 di MI Negeri 1 Gresik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, antara lain:

1. Secara teoritis

   Bagi peneliti, perancang, dan pengembang pendidikan, temuan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan dan pengembangan kreativitas dalam pemanfaatan 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

e-Learning dalam pembelajaran daring sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Secara praktis

a. Bagi Instansi/lembaga

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menjadi gambaran sekaligus menjadi pedoman bagi instansi/lembaga madrasah, bagaimana kreatifitas yang digunakan dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam proses pembelajaran.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi sumber referensi bagaimana menerapkan kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar secara daring dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning.*

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai acuan penelitian selanjutnya atau peneliti lain yang juga ingin mengkaji mengenai topik dengan fokus dan *setting* yang lain sebagai memperkaya temuan penelitian ini.

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 PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas Guru

a. Definisi Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau bersifat (mengandung) daya cipta (pekerjaan yang mengehendaki kecerdasan imajinasi).[10] Menurut *Rothemberg*, pengertian dari kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan suatu masalah dan adanya tantangan yang akan dihadapi di dalam kehidupan sehari-hari.[11]

Menurut Utami Munandar mengatakan bahwa, "kreativitas (berpikir kreatif atau *divergen*) adalah suatu kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang tersedia, dapat menemukan banyak hal yang mencerminkan kelancaran, kedewasaan (fleksibilitas) dan orsinilitas dalam hal berpikir, serta kemampuan mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan yang ditemui.[12] Dari definisi tersebut, beliau menambahkan bahwa pada intinya kreativitas merupakan suatu

[10] Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), cet. Ke. 1, 628.
[11] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 41.
[12] Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), 25-26.

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

kemampuan seseorang dalam melakukan sesuai baik yang berupa gagasan maupun karya yang nyata, yang kemudian ciri-ciri *attitude* atau *non-attitude*, baik yang dalam karya baru maupun kombinasi.

Menurut Cameron, kreativitas merupakan ciptaan yang alami yang berasal dari kehidupan, termasuk diri kita sendiri adalah ciptaan. Dan pada gilirannya kita ditakdirkan untuk meneruskan kreativitas dengan menjadikan diri kita kreatif. [13] Pernyataan tersebut mengatakan bahwa prinsip diferensiasi menghasilkan semacam keanekaragaman yang ada di alam semesta sehingga tidak akan ada sel yang serupa. Prinsip ini berlaku terhadap semua hal yang termasuk manusia. Pendapat Cameron tersebut sesuai dengan agama dan ilmu pengetahuan.

Menurut Dreavdahl, menurutnya kreativitas adalah suatu kemampuan yang dibutuhkan untuk memproduksi dan dapat menghasilkan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas yang imanjinatif atau sintesis yang mungkin akan melibatkan pembentukan suatu pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang akan dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi saat ini. Kreativitas juga tidak selalu dapat menghasilkan suatu hal yang baru dengan menggunakan sesuatu hal yang telah ada.[14]

---

[13] Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning*: *Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, (Bandung: Mizan Learning Cernter (MLC), 2007), 213.
[14] Utami Munandar, *Anak Unggul Berotak Prima*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2002), 45.

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

Selanjutnya, menurut Slameto, mengemukakan bahwa kreativitas itu yang berhubungan dengan adanya penemuan dari sesuatu, dan mengenai hal yang menghasilkan sesuatu hal yang baru dengan memanfaatkan sesuatu yang telah ada.[15]

Dari beberapa definisi yang telah dijelaskan di atas maka dapat diambil sebuah kesimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengekspresikan dan mewujudkan potensinya dalam menghasilkan sesuatu hal yang baru dan unik atau kemampuan yang dibutuhkan untuk mengkombinasikan sesuatu dalam upaya menghasilkan sesuatu hal yang lain yang sehingga menjadi lebih menarik. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan sesuatu melalui pemecahan masalah dalam memperoleh gagasan yang baru.

Jadi, dalam proses pelaksanaan pembelajaran sebagai seorang guru diperlukan adanya kemampuan dalam membuat sesuatu hal baru yang menarik guna meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, dengan adanya guru menciptakan sesuatu hal yang baru akan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga dengan demikian proses proses belajar mengajar yang baik yang didukung

[15] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Gunung, PT. Rineka Cipta, 2010), 145.

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 adanya kreativitas guru akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, sebagai seorang guru dituntut untuk memiliki kreativitas baik dalam penggunaan media pembelajaran maupun dalam menciptakan suasana kelas menjadi lebih nyaman dan kondusif, sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru untuk menciptakan model pembelajaran yang baru atau dapat memunculkan kreasi baru akan dapat membedakan dirinya dengan guru yang lain. Karena seorang guru yang mempunyai kreativitas tinggi dapat dikatakan sebagai guru yang kreatif. Guru yang kreatif tidak akan merasa cukup jika hanya menyampaikan materi saja pada saat pembelajaran berlangsung. Ia akan selalu memikirkan bagaimana caranya agar materi yang diajarkan dapat dipahami dan diterima oleh peserta didik dan lebih lanjut mereka akan merasa senang ketika mempelajari materi yang diajarkan tersebut. Adapun ciri-ciri kreativitas guru sebagai berikut:

1) Kreatif dan menyukai tantangan

Guru yang dapat mengembangkan potensi anak dapat dikatakan sebagai seorang guru yang kreatif. Tanpa sifat ini seorang guru akan sulit dalam memahami keunikan dan

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

kreativitas anak. Sebagai seorang guru harus menyukai tantangan dan hal yang baru sehingga seorang guru tidak hanya terpaku pada rutinitas ataupun mengandalkan program yang ada saja. Namun, ia akan senantiasa berusaha untuk mengembangkan, memperbarui dan memperkaya aktivitas pembelajaran agar lebih menarik.[16]

2) Menghargai karya anak

Karakteristik seorang guru dalam mengembangkan kreativitas sangat menghargai hasil karya anak apapun bentuknya. Karena tanpa adanya sikap ini yang dimiliki oleh guru, anak akan kesulitan dalam mengekspresikan dirinya secara bebas dan mandiri untuk bisa menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik.

3) Motivator

Motivator meruapakan orang yang memiliki profesi atau pencaharian dengan cara memberikan motivasi kepada orang lain.[17] Guru sebagai motivator artinya seorang guru itu sebagai pendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan semangat dan pengembangan dalam kegiatan belajar siswa. Dalam hal ini guru dapat mengetahui peserta didik yang masih kurang dalam prestasi belajarnya, sehingga dibutuhkan adanya motivasi dari seorang guru.

---

[16] E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), 45.
[17] Elly Manizar, "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar". *Jurnal edukasi* Vol. 1 No. 2 (2013), 8.

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) Evaluator

Dalam hal ini guru harus mampu menilai peserta didik dari segi-segi yang harus dinilai, yaitu seperti kemampuan intelektual, sikap dan tingkah laku peserta didik, karena dengan diadakannya proses penilaian yang dilakukan oleh guru akan dapat mengetahui sejauh mana kreativitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dalam kelas yang menjadi faktor penunjang kreativitas, guru juga berhak menilai pengetahuan dan kemajuan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung melalui interaksi terus-menerus yang dilakukan dengan peserta didik. Untuk hasil pekerjaan peserta didik akan dikembalikan dengan dilampirkan catatan dari guru, terutama dalam menampilkan segi-segi yang baik dan kurang baik dari hasil pekerjaan peserta didik.

5) Memberikan sebuah kesempatan kepada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir dan daya ciptanya.

Sementara itu, menurut Dedi Supriadi, orang yang memiliki kepribadian kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

a) Terbuka terhadap pengalaman yang baru.
b) Fleksibel untuk berpikir dan merespon sesuatu.

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) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.

d) Dapat menghargai suatu fantasi.

e) Selalu tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif yang dapat menunjang kemampuannya.

f) Mempunyai pendapat yang kuat dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.

g) Memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar.

h) Mampu melakukan toleran terhadap adanya perbedaan pendapat maupun situasi yang mungkin tidak pasti.

i) Berani dalam mengambil resiko yang dapat diperhitungkan.

j) Percaya diri dan memiliki sifat yang mandiri.

k) Memiliki tanggung jawab yang besar dan mampu berkomitmen kepada tugas yang harus diselesaikan.

l) Tekun dalam melakukan sesuatu hal dan tidak mudah bosan.

m) Tidak mudah kehabisan bekal dalam upaya memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

n) Memiliki banyak inisiatif yang menarik.

o) Peka terhadap situasi yang ada di lingkungan.

p) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada ke masa lalu.

q) Mempunyai citra diri dan emosional yang sangat baik.

r) Memiliki minat yang sangat luas.

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

s) Selalu memiliki gagasan-gagasan yang orisinil.

t) Senang dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang baik dan menyampaikan dengan sopan.[18]

Dari ciri-ciri kreativitas guru di atas perlu adanya pengembangan, mengingat betapa besarnya tanggung jawab seorang guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menunjukkan kreativitasnya dalam menyampaikan pembelajaran. Selanjutnya guru senantiasa berusaha untuk menjadi lebih baik lagi dalam melayani peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dapat menganggap bahwa guru memang kreatif dan tidak hanya melakukan sesuatu secara rutin saja.

c. Indikator Kreativitas Guru

Kreativitas sangat penting bagi seorang guru terutama yang terdapat kaitannya dengan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik dan pengajar dalam kegiatan membimbing dan mengantarkan siswa kepada pertumbuhan dan perkembangan hasil belajarnya secara optimal. Adapun indikator dari kreativitas guru adalah sebagai berikut:

1. Keluwesan dalam bertindak dan berpikir.
2. Memiliki kemampuan mengungkapkan ide dan gagasannya.

[18] Syamsu Yusum dan A Juntika Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 247.

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. Kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang baru.[19]

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor perkembangan pribadi seseorang pada dasarnya ditentukan oleh adanya perpaduan antara faktor-faktor yang berasal dari faktor internal (warisan dan psikologis) dan faktor eksternal (lingkungan sosial dan budaya). Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang mendorong dirinya untuk berkembang dan melakukan sesuatu usaha yang lebih baik dari semula yang sesuai dengan kemampuan berpikirnya untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukannya untuk mencapai sesuatu. Begitu juga seorang guru yang pengajar dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik diperlukan adanya perkembangan dan kemampuannya dalam mengolah pembelajaran menjadi lebih daik dan menyenangkan. Sehingga proses pembelajaran yang semula biasa saja menjadi pembelajaran yang lebih berkualitas. Ada teori yang mengatakan bahwa "sebuah kreativitas merupakan titik terjadinya pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu antara lain intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau yang disebut dengan motivasi". Yang secara bersamaan dari ketiga segi dalam pikiran tersebut dapat membantu untuk memahami apa yang melatar belakangi seseorang untuk kreatif."[20]

---

[19] Zulkifli Yusuf, "Interpretasi Guru Kreatif dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran", *Jurnal Edukasi* Vol. 8 No. 2 (Desember 2020) 33.
[20] Munandar, *Kreativitas dan*....., 26.

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

Intelegensi itu sendiri meliputi, kemampuan yang secara verbal, pemikiran yang lancar, tumbuhnya suatu pengetahuan, sebuah perumusan masalah, kegiatan penyusunan strategi, representasi mental, adanya keterampilan pengambilan keputusan dan suatu keseimbangan serta integrasi intelektual yang secara umum.

Pada gaya kognitif dan intelektual yang berasal dari pribadi kriatif seseorang dapat menunjukkan sebuah kelonggaran dan keterikatan yang konvensi, dapat menciptakan aturan sendiri, kemudian dapat melakukan hal-hal baru dengan menggunakan caranya sendiri dan menyukai sutau permasalahan yang tidak terlalu terstruktur.

Sedangkan faktor eksternal, juga bisa dipengaruhi oleh adanya dorongan dan potensi dari alam, yaitu adanya pengaruh-pengaruh yang berasal dari luar yang dapat memberikan dorongan kepada guru untuk dapat mengembangkan diri menjadi lebih baik dalam menciptakan sesuatu yang baru. Adapun faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas, sebagai berikut:

1). Latar belakang pendidikan guru

Guru yang profesional, yaitu seorang guru yang tahu terhadap apa yang diajarkannya kepada peserta didik. Guru yang paham akan materi yang disampaikannya, serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih nyaman

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

dan menyenangkan. Cakap dalam mengajarkannya yang dilakukan secara efektif dan efisien dan juga guru tersebut memiliki kepribadian yang mantab. Sehingga untuk membentuk guru yang profesional, perlu diutamakan yang berasal dari lulusan lembaga pendidikan. Karena dalam membentuk guru profesioanl bukan hanya yang pandai dalam hal pembicaraan saja atau hanya dalam latihan-latihan yang terkondisi, akan tetapi juga perlu adanya pendidikan yang terprogram secara relevan.

2). Pelatihan-pelatihan guru dan organisasi keguruan

Untuk menjadi guru yang memiliki kreativitas yang unggul, maka diperlukannya adanya pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh organisasi bagi seorang guru dalam upaya mengembangkan pengetahuannya serta untuk menambah pengalamannya terutama dalam bidang pendidikan. Sehingga dengan upaya mengikuti pelatihan-pelatihan tersebut, seorang guru akan mendapatkan ide-ide dan inovasi yang baru dalam mengembangkan kemampuannya guna menciptakan kreativitas yang baru.

3). Pengalaman mengajar guru

Guru juga harus memiliki pengalaman mengajar yang baik agar dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang tidak monoton. Guru yang memiliki pengalaman

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 lama dan menjadikannya sebuah profesi maka akan mendapatkan sebuah pengalaman baru yang cukup dalam mengajar. Hal ini sangat mempengaruhi dalam hal kreativitasnya untuk menjadi guru yang profesional, seperti caranya untuk mengatasi kesulitan selama mengajar dan lain sebagainya.

4). Faktor kesejahteraan guru

Tidak bisa dipungkiri bahwa seorang guru merupakan manusia biasa yang tidak luput dari kesulitan dalam hidup, berumah tangga, dalam lingkup pergaulan sosial, serta ekonomi dalam rangka mensejahterahkan kehidupan ataupun masalah yang ada sehingga dapat mengganggu kelancaran tugasnya.

Seperti halnya gaji seorang guru yang tidak seberapa, sehingga sering terjadi krisis dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Hal ini akan sangat mempengaruhi kreativitas guru dalam hal kegiatan pembelajaran di sekolah. Dikarenakan guru tidak dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.

Untuk meningkatkan kesejahteraan tersebut, diperlukan adanya kebijakan yang adil oleh pemerintah dalam upaya mensejahterahkan profesi guru.

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. Media Pembelajaran *E-Learning*

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu "*medius"* yang secara harfiah berarti "tengah" atau "pengantar". Sedangkan dalam bahasa kata media adalah suatu perantara atau pengantar pesan pengirim yang disampaikan kepada penerima.

Menurut Gerlac dan Ely mengatakan bahwa kata media apabila dipahami secara garis besarnya adalah manusia, materi, atau suatu kejadian yang dapat membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu dalam memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan yang baru, atau sikap.[21]

Menurut Gagne mengartikan media itu sebagai berbagai jenis komponen yang ada di dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar. Selanjutnya, menurut Heinich Molenda menyatakan bahwa "*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, printed, computer, and intructors*". Bahwa media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur.[22]

Selanjutnya, menurut Fleming, mengartikan media sebagai suatu penyebab atau alat yang akan turut campur tangan dalam dua

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.
[22] Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2007), 10-11.

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

pihak dan mampu mendamaikannya. Dengan istilah mediator media dapat menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang secara efektif antara dua pihak yang utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran.

Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan akan terwujudnya suatu hubungan secara langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para peserta didik.[23] Sedangkan menurut Miarso mendefinisikan media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk semangat belajar.[24]

Dari beberapa pendapat tentang definisi dari media pembelajaran, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk memudahkan sarana belajar mengajar peserta didik sehingga dapat membangkitkan semangat, perhatian, kemauan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya.

---

[23] Husniyatus S.Z, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017), 62.

[24] Adi Prasetyo, "Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi". *Jurnal Pendidikan* Vol. 3 No. 4 (November 2012), 2.

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. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan untuk terciptanya suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Mulai dari media pembelajaran yang sangat sederhana, media yang konvensional, dan sangat murah harganya, hingga media yang sangat kompleks, rumit, modern, dan harnya yang sangat mahal. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian, sebagai berikut:

1). Media hasil teknologi cetak

Media teknologi cetak adalah media yang cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi harus dicetak terlebih dahulu. Seperti, buku, teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Ada dua komponen pokok dari teknologi ini adalah teks secara verbal dan materi visual yang dapat dikembangkan berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan persepsi secara visual, membaca, memproses suatu informasi, dan dari teori belajar.

2). Media hasil teknologi audio-visual

Cara penggunaan media teknologi audio-visual ini dengan bantuan mesin-mesin mekanis dan elektronik digunakan untuk menyajikan pesan-pesan melalui teknologi audio-visual. Mesin yang dibutuhkan untuk penggunaan media ini antara lain, proyektor film, *tape recorder,* dan proyektor visual yang lebar.

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). Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Media berbasis komputer ini merupakan suatu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan sebuah materi dengan memanfaatkan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.

4). Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer[25]

Media gabungan ini adalah cara yang efektif digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian dari beberapa bentuk media yang akan dikendalikan oleh komputer.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru akan terbantu dengan adanya media pembelajaran yang menarik dibandingkan dengan seorang guru yang ketika dalam proses pelaksanaan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Secara umum, manfaat dari media pembelajaran adalah dapat memperlancar suatu interaksi antara seorang guru dengan peserta didik sehingga dalam proses belajar mengajar berlangsung akan lebih efektif dan lebih efisien. Tetapi lebih khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton, diantaranya sebagai berikut:

[25] Husniyatus S.Z, *Pengembangan Media*…,72-75

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

1). Penyampaian sebuah materi dapat diseragamkan.

2). Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

3). Proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.

4). Efisiensi dalam waktu dan kebutuhan tenaga.

5). Meningkatkan sebuah kualitas belajar peserta didik.

6). Proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja.

7). Semangat peserta didik terhadap pembelajaran.

8). Peran guru akan menuju ke arah yang positif dan lebih produktif.[26]

Selain dari beberapa manfaat yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton. Ada beberapa manfaat praktis yang lain dari penggunaan media pembelajaran sebagai proses belajar mengajar, sebagai berikut:

a) Media pembelajaran dapat membantu memperjelas dalam penyampaian sebuah pesan dan suatu informasi kepada peserta didik sehingga dapat memperlancar berlangsungnya proses pembelajaran.

b) Dapat membantu meningkatkan dan juga dapat mempermudah mengarahkan perhatian dari peserta didik sehingga timbul lah motivasi untuk belajar.

c) Dapat mengatasi suatu keterbatasan alat indera, ruang, dan menghemat waktu.

[26] Isran Rasyid, Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran". *Jurnal pendidikan* Vol. 7 No. 1 (Juni 2018), 94.

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) Dapat memberikan sebuah kesamaan pengalaman yang disampaikan kepada peserta didik tentang suatu peristiwa-peristiwa yang telah ada di lingkungan mereka.

d. *E-Learning*

Internet lahir pada masa perang dingin pada tahun 1969 dan yang digunakan pertama kali untuk keperluan militer Amerika Serikat. Pada penemuan internet ini telah memberikan perubahan besar citra dunia dan bersifat lokal menjadi global. Munculnya internet mempermudah dalam menyebarkan informasi, tidak ada masalah lagi mengenai jarak dan waktu, karena informasi dapat tersampaikan dengan cepat dan dapat dengan mudah mengakses sumber-sumber yang berasal dari internet dengan batasan waktu.

Salah satunya penggunaan *e-Learning (electronic learning)* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara jarak jauh. Pengertian *e-Learning.* Menurut Allan J. Henderson, mendefinisikan bahwa *e-Learning* yang merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut dengan internet.

Menurut William Horton menjelaskan bahwa *e-Learning* merupakan suatu pembelajaran yang berbasis WEB yang bisa diakses melalui penggunaan internet. Selanjutnya menurut Jaya Kumar C. menjelaskan bahwa *e-Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik seperti (LAN, WAN, atau

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

internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan.

Menurut Dong mendefinisikan *e-Learning* merupakan kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.[27]

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *e-Learning* pada hakikatnya adalah proses belajar yang menggunakan media elektronik, digital seperti multimedia. Pada pembelajaran melalui *e-Learning* lebih terfokuskan pada pengalaman belajar dan sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan *e-Learning* dengan menyajikan materi dalam bentuk macam-macam seperti materi disampaikan melalui PPT, disajikan dalam word atau PDF dan dalam bentuk video, sehingga *e-Learning* dapat digunakan dengan maksimal.

Namun, dalam perkembangannya masih juga dijumpai adanya kendala dan hambatan-hambatan untuk mengaplikasikan *e-Learning* ini, antara lain: (a) masih kurangnya kemampuan dalam penggunaan jaringan internet yang digunakan sebagai sumber belajar, (b) biaya yang diperlukan masih termasuk relatif mahal untuk tahap-tahap yang awal, (c) kurangnya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran yang dilakukan melalui internet, (d)

[27] Ratna Tiharita S, "Pembelajaran Elektonik (*E-Learning*) dan Internet Dakam Rangka Mengoptimalisasi Kreativitas Belajar Siswa". *Jurnal ekonomi* Vol. 1 No. 2 (September 2013), 2-3.

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

belum memadainya kebutuhan infastruktur sebagai pendukung untuk daerah-daerah tertentu.[28] Selain adanya kendala tersebut, terapat juga kelemahan dari *e-Learning* yaitu hilangnya suatu nuansa pendidikan yang seharusnya terjadi antara pendidik (guru) dengan peserta didik yang diajarkan.

3. Pembelajaran Daring

a. Definisi Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet sebagai sarana pembelajaran. Menurut Mustofa, pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan secara jarak jauh dengan adanya sekumpulan metode pengajaran dimana terdapat beberapa aktivitas dalam pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Selanjutnya menurut Sevi, yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring akan sering dituntut untuk lebih dapat termotivasi karena dengan adanya lingkungan belajar yang biasanya selalu bergantung pada timbulnya motivasi dan karakteristik yang terkait dari rasa ingin tahu dan pengaturan diri untuk dapat melibatkan pada proses pembelajaran.[29]

Menurut Imania, pengertian dari pembelajaran daring merupakan suatu bentuk penyampaian pembelajaran yang secara

[28] Husniyatus S.Z, *Pengembangan Media*…,161.
[29] Yani Fitriani dan Irfan Fauzi, "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Hail Penelitian dan Kajian Perpustakaan* Vol. 6 No. 2 (Juli 2020), 166-167.

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

konvensional akan dituangkan pada format digital melalui jaringan internet.[30] Pembelajaran daring ini dianggap menjadi satu-satunya media yang digunakan untuk penyampaian materi antara guru dan peserta didik dalam masa darurat pandemi.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui media internet sebagai sarana guru untuk merencanakan, melaksanakan, menyampaikan materi, melakukan penilaian serta melakukan evaluasi selama proses pembelajaran.

4. Era Pandemi COVID-19

Terhitung sejak awal tahun 2020 Indonesia dikejutkan dengan munculnya wabah virus Corona (COVID-19) yang menyerang hampir seluruh negara yang ada di belahan dunia. WHO sejak Januari 2020 menetapkan bahwa terjadinya wabah virus Corona (COVID-19) di Indonesia sebagai pandemi. Virus Corona (COVID-19) merupakan suatu virus yang menyerang sistem pernapasan pada manusia.

Virus Corona (COVID-19) merupakan *zoonosis*, sehingga terdapat kemungkinan virus tersebut berasal dari hewan yang kemudian ditularkan ke manusia. Munculnya COVID-19 belum diketahui dengan pasti bagaimana proses terjadinya penularan dari hewan ke manusia, akan tetapi dari data filogenetik dapat memungkinkan COVID-19 juga

[30] Henry Aditia R, "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara". *Jurnal edukasi* Vol. 7 No. 2 (Juli 2020), 298.

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

merupakan *zoonosis*. Perkembangan data selanjutnya yaitu penularan melalui manusia satu kemanusia lainnya *(human to human)*, yaitu diprediksi oleh droplet dan kontak dengan virus yang dikeluarkan dalam droplet.[31]

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitihan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh saudara Edi Supratman dan Fitri Purwaningtias dengan judul penelitian Pengembangan Media *e-Learning* Berbasis *Scooloogy* yang membuktikan bahwa hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berupa *e-Learning* berbasis scoology dapat mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang selama ini tidak bervariasi.[32] Selain itu dapat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, karena media *e-Learning* berbasis scoology ini memiliki fitur yang menarik.

Selanjutnya, penelitian serupa juga dilakukan oleh saudari Merry Agustina dengan judul penelitian Pemanfaatan *e-Learning* sebagai Media Pembelajaran yang berhasil membuktikan bahwa media *e-Learning* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran secara daring. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan terhadap data yang diperoleh langsung dari para

[31] Diah Hamdayani, "Corona Virus Desease 2019". *Jurnal Respirologi Indonesia* Vol. 40 No. 2 (April 2020), 122.
[32] Edi Supratman dan Fitri Purwaningtias, "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis Sichoology". *Jurnal Informatika* Vol. 3 No. 3 (September 2018). 314-315.

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

koresponden dengan presentase sebesar 28,5%, kondisi baik 21,6% dan kondisi sangat baik 10,1%. [33].

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh saudara Ahmad Zanin Nu'man dengan judul penelitian Efektivitas Penerapan *E-Learning* Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo). Pada penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *e-Learning* model edmodo ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Muhammadiyah Sukoharjo. Seperti halnya siswa memiliki kemampuan lebih dalam berinteraksi dengan internet dan penggunaannya, misal paham tentang cara meng-*upload* tugas belajar serta meningkatkan kreativitas dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut ditunjukkan oleh uji hipotesis posttest dan nilai gain ternormalisasi. Hasil uji t adalah P (0,699) < oc (0,05), sehingga Ha menunjukkan bahwa media *e-Learning* model edmodo lebih lebih tinggi dari pada penggunaan media pembelajaran yang konvensional.[34]

Kemudian, penelitian serupa juga dilakukan oleh saudara Ananda Hadi Elyas dengan judul penelitian Penggunaan Model Pembelajaran *E-Learning* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ananda Hadi Elyas menunjukkan bahwa penggunaan *e-*

[33] Merry Agustina, "Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal edukasi* Vol. 22 No. 7 (Juni 2013), 8-10.
[34] Ahmad Zanin Nu'man, "Efektivitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: SMK Muhammadiyah Sukoharjo". *Jurnal Edukasi* Vol. 7 No. 1 (September 2014), 12.

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

Learning dapat memberikan standar kualitas pembelajaran yang lebih konsisten. [35]

Kemudian, penelitian serupa dilakukan oleh saudara Gun Gun Maulana dengan judul penelitian Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrogaman Menggunakan El-Goritma Berbasis WEB. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-Learning* model algoritma dapat mempermudah pelajar dalam mencari informasi terkait dengan algoritma dan semacamnya karena terkonksi dengan internet.[36]

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *e-Learning* ini efektif digunakan dalam pembelajaran daring dalam upaya meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran daring. Pembelajaran daring melalui *e-Learning* dalam penyampaian materi dapat dikemas dalam bentuk PPT yang menarik yang disertai dengan gambar guru yang sedang menjelaskan, hal itu dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

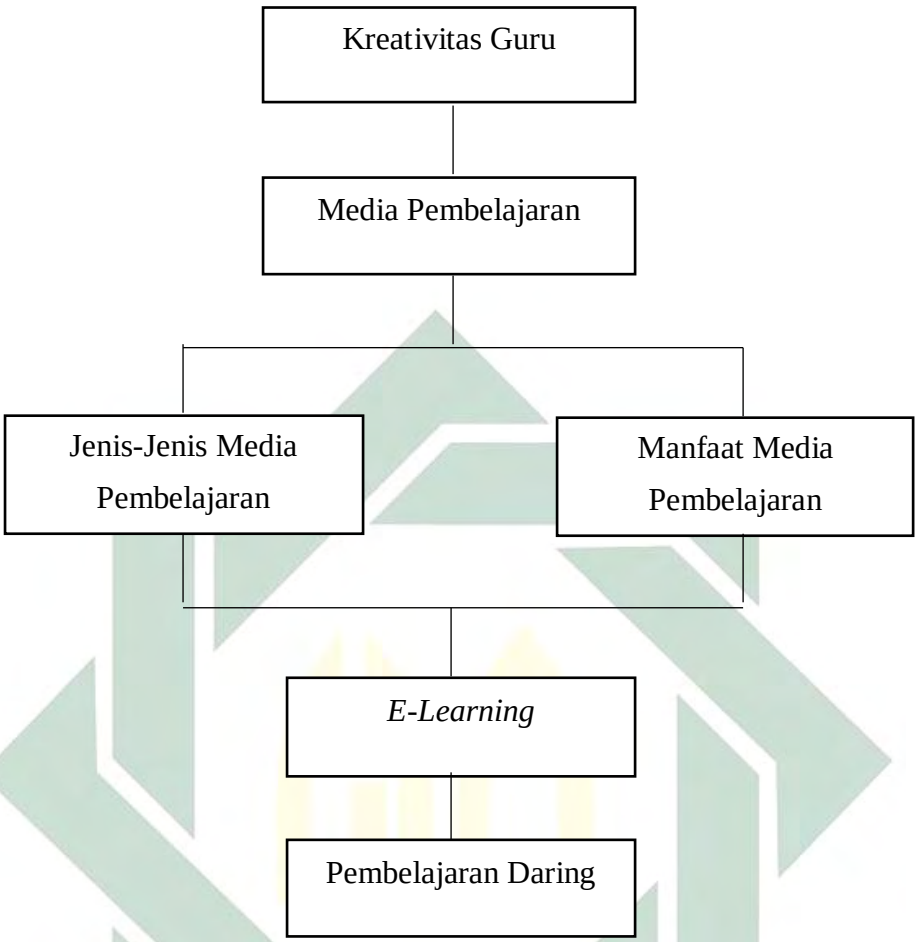
C. Kerangka Pikir

Dari landasan teori di atas tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 yang dijabarkan dalam beberapa poin di dalamnya dapat digambarkan dalam sebuah kerangka pikir sebagai berikut

---

[35] Ananda Hadi Elyas, "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran". *Jurnal Warta* Vol. 12 No. 3 (April 2018) 9-10.
[36] Gun Gun Maulana, "Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrogaman Menggunakan El-Goritma Berbasis WEB". Jurnal Teknik Mesin (JTM) Vol. 6 No. 2 (Maret 2017) 12.

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



Kreativitas guru merupakan suatu hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru bukan hanya dituntut untuk pandai dalam mengajar di kelas, akan tetapi perlu mengasah kreativitasnya dalam mengelola pembelajaran semenarik mungkin agar dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pernyataan seperti itu sering terlontarkan dari berbagai pihak masyarakat pada umumnya. Selain kreatif dalam menyusun rencana pembelajaran, guru juga harus kreatif dalam membuat media pembelajaran yang unik dan menarik sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

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

Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki beberapa jenis seperti manual media yang dibuat sendiri oleh guru dengan menggunakan kemampuannya untuk membuat kreasi media yang unik dan media *online* yang dalam pembuatan dan penayangannya perlu adanya jaringan internet. Tentu saja dari berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik. Bagi guru sendiri manfaat yang dirasakan selama mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran akan terbantu dalam penyampaian materi yang dirasa sulit jika hanya menyampaikannya dalam bentuk penjelasan saja. Bgitu pula manfaat media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan sehingga peserta didik tidak kesulitan jika diberikan penugasan.

Media pembelajaran yang digunakan saat ini oleh sekolah-sekolah adalah media *e-Learning*. Dimana media *e-Learning* ini merupakan fasilitas yang diberikan oleh sekolah untuk dimanfaatkan guru dalam pembelajaran secara daring. Selama pembelajaran daring guru dituntut untuk bisa memanfaatkan media *e-Learning* untuk menyampaikan materi yang dikemas dalam bentuk Power Point, video dan lainnya, guru menyiapkan absensi kehadiran melalui *e-Learninng*, memberikan penugasan, hingga memberikan *feedback* berupa penilaian. Melalui *e-*

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

Learning guru juga perlu melakukan evaluasi selama pembelajaran berlangsung.

Media *e-Learning* sangat membantu guru dalam pembelajaran daring. Dimana pembelajaran daring atau disebut dengan pembelajaran dalam jaringan merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan berbantuan internet untuk mengakses pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik di rumah. Pembelajaran daring yang tidak dilakukan secara tatap muka akan menjadi menyenangkan jika guru dapat mengemas materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *e-Learning* dengan sangat baik.

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 Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan studi kasus atau penelitian yang dilakukan secara rinci tentang seseorang (individu) atau terpusatkan pada diri secara intensif pada suatu objek tertentu. Pada studi kasus ini difokuskan pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* karena untuk mengetahui bagaimana kreativitas atau kemampuan seorang guru kelas V dalam menggunakan dan memanfaatkan suatu media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah yaitu dengan media *e-Learning* sekolah yang digunakan dalam pembelajaran secara daring. Metode yang digunakan ini, akan melibatkan peneliti dalam kegiatan penyelidikan yang dilakukan secara lebih dalam dan juga melakukan pemeriksaan secara menyeluruh terhadap perilaku seorang individu. Menurut Robert Yin yang dikutip oleh Burhan Bungin menjelaskan bahwa studi kasus merupakan suatu inkuiri empiris yang digunakan untuk menyelidiki fenomena-fenomena dalam konteks kehidupan yang nyata, bilamana terdapat batas-batas antara fenomena dan konteks yang tidak tampak secara tegas dan multi sumber bukti yang dapat dimanfaatkan.[37]

Adapun tujuan dari penelitian kualitatif ini untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari segi perspektif. Dalam penelitian ini peneliti

[37] Arlina, *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Sumbergempol*, Skripsi, (Tulungagung: Perpustakaan IAIN Tulungagung, 2016), 78.

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

bertindak secara langsung sebagai pengamat, pewawancara, dan pengumpul data. Peneliti memperoleh data dari orang yang bersangkutan. Dengan berfokus pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan survey yang melibatkan teori, bukti yang relevan, fakta dan kenyataan yang ada pada penekanan model struktural (jalur) hubungan antar variabel yang dikaji. Dalam hal ini peneliti mencari berbagai referensi yang dapat menunjang tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemic COVID-19 di MIN 1 Gresik, kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru, maka peneliti dengan mudah dalam mendapatkan informasi mengenai kreativitas guru dalam memanfaat media *e-Learning* yang digunakan dalam pembelajaran daring.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah MIN 1 Gresik tahun ajaran 2020/2021.

2. Waktu Penelitian

   Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah semester ganjil pada tahun ajaran 2020/2021.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

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

Subjek penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas VC yang berjumlah 25 siswa di MIN 1 Gresik.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring di MIN 1 Gresik.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan cara observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam melakukan segala kegiatan yang terjadi selama proses penelitian baik dengan menggunakan alat bantu atau tidak. Observasi akan lebih baik jika dilakukan dengan diskusi untuk proses penyelenggaraan tindakan.[38]

Peneliti melakukan observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik.

Dengan menyiapkan instrumen yang digunakan dalam observasi tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring akan mempermudah peneliti untuk

[38] Iskandar Agung. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*, (Jakarta: Bestari Buana Murni 2012), 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

mengetahui apa saja kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam mengemas materi pembelajaran yang menarik. Seperti halnya guru membuat materi dalam bentuk PPT yang disertai dengan gambar guru ketika menjelaskan. Adapun lembar observasi aktivitas guru dapat dilihat pada lampiran halaman 82.

2. Angket

Angket merupakan seperangkat pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber atau informan penelitian. Pada penelitian ini angket digunakan untuk memperkuat dari hasil data yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas V terkait kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup (terstruktur) yang berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning*. pemilihan angket ini agar memudahkan dalam mengelompokkan dan diprediksi.[39] Adapun kisi-kisi angket kreativitas guru dapat dilihat pada lampiran halaman 84.

3. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara dengan tujuan untuk memperoleh suatu informasi dari terwawancara atau narasumber.[40] Wawancara ini dilakukan untuk

[39] Momon Sudarma, Metode Penelitian Geografi Ragam Perspektif dan Prosedur Penelitian edisi 2 (Yogyakarta:Mobius, 2018), 234-235.
[40] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 155.

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

menggali data secara lagsung dan mendapatkan informasi lebih dalam dan akurat tentang kretaivitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* di MIN 1 Gresik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas V yang berisi tiga rombel, selaku pemegang *e-Learning* sesuai kelas yang diampunya dan siswa kelas VC di MIN 1 Gresik.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam melakukan wawancara adalah pedoman wawancara tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring di MIN 1 Gresik. Adapun pedoman wawancara untuk guru dan siswa dapat dilihat pada lampiran halaman 85.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data-data seperti, foto, tulisan, atau karya-karya yang monumental dari seorang guru dalam mengemas materi pada media *e-Learning* yang digunakan selama proses pembelajaran.

E. Keabsahan Data

1. Sumber Data

Menurut Arikunto, sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah subjek dari mana data yang diperoleh. Sumber data terbagi menjadi dua bagian, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah suatu data yang diperoleh atau

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

dikumpulkan dari pihak pertama. Yang dapat dilakukan melalui wawancara, jejak pertama dan lain-lain.

Sedangkan data sekunder adalah suatu data yang diperoleh dari pihak kedua, seperti instansi yang bergerak dalam bidang pengumpulan data. Dan pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data, yiatu:

a. Data primer

Sumber data primer adalah guru wali kelas VC di MIN 1 Gresik, untuk mengetahui implementasi guru dalam penggunaan media *e-Learning* ditinjau dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring.

b. Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber yang mendukung penelitian ini seperti dari buku-buku yang dapat dijadikan referensi, dan data ini diperoleh dari perpustakaan atau penelitian-penelitian terdahulu, dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini.

Jadi, data sekunder ini dapat diperoleh dari sumber selain orang. Karena penelitian ini fokus untuk mencari informasi tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring maka peneliti mengambil sumber pada kegiatan yang dapat mendukung kreativitas guru dalam memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran daring.

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. Jenis Data

Data adalah seluruh informasi yang empiris dan dokumentatif yang dapat diperoleh di lapangan digunakan sebagai pendukung ke arah kontruksi ilmu yang secara ilmiah dan akademis. Data penelitian berarti bahwa data itu sesuatu yang dianggap atau telah diketahui. Diketahui artinya sebagai sesuatu hal yang sudah terjadi dan sebagai fakta yang empirik.[41]

Jenis data utama dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari hasil wawancara atau observasi yang dilakukan oleh peneliti dan hasil angket tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring di MIN 1 Gresik. Sedangkan data-data pendukung berasal dari buku-buku ataupun literatur lainnya yang terdapat kaitannya dengan bahasan dan dapat menunjang penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan teknik yang dilakukan dalam pengolahan data yang memiliki korelasi dengan rumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat ditarik kesimpulan. Penelitian ini dilakukan dengan data kualitatif untuk mengolah data dari lapangan, yaitu:

1. Reduksi data

Menurut Miles dan Huberman, pengertian dari reduksi data adalah suatu kegiatan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada

[41] Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif*, (Jakarta: Referensi, 2013), 99.

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

penyederhanaan, pengabstrakan dan tranformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan yang ada di lapangan.[42]

Dalam mereduksi data, semua data yang diperoleh di lapangan akan ditulis, dianalisis, dirangkum, dipilih hal pokok-pokoknya,kemudian difokuskan sesuai dengan bahasan yang diteliti, menentukan temanya, sehingga disusun dengan sistematis dan dapat lebih mudah dikendalikan. Kemudian, peneliti mengolah data yang telah diperoleh dengan cara menganalisis data, merangkum, dan memilah data yang sesuai dengan pokok bahasan tentang kretaivitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring. Dari cara tersebut, maka peneliti akan mengetahui kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring.

2. Penyajian data

Proses penyajian data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena atau keadaan yang sesuai dengan data yang sudah direduksi terlebih dahulu. Dengan melakukan kegiatan penyajian data, maka akan mempermudah peneliti dalam memahami apa yang terjadi di lapangan, dan selanjutnya melakukan penafsiran penjelasan tentang:

a. Apa saja perbedaan yang ada antara rancangan dan pelaksanaan suatu tindakan.

[42] Nur Rohma, Strategi Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Multi Kasus Di STIT A-Badr Ploso Dan MI Roudhotul Tholabah Mojo Kediri), Tesis, (Tulungagung: Perpustakaan IAIN Tulungagung, 2015), 66.

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. Perlu adanya perubahan dalam tindakan.

c. Adanya alternatif suatu tindakan yang dianggap paling tepat.

d. Anggapan peneliti, teman sejawat, dan guru yang telah terlibat dalam penelitian dan kegiatan di lapangan terhadap tindakan yang dilakukan.

e. Selanjutnya, kendala dan pemecahan.

Pada tahap ini, peneliti melakukan perhitungan data temuan yang terkait dengan kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik. Dalam menyajikan data angket, peneliti melakukan perhitungan skor perbutir angket sebagai berikut:

1). Skor Perbutir Angket.

Peneliti menyajikan 12 pernyataan dalam angket yang dibagikan kepada guru, sehingga didapatkan perhitungan yakni:

$$\frac{\sum \text{skor}}{\text{Skor Maks}} \times 100 = \text{skor perbutir angket} \ldots\ldots\text{(Rumus 3.1)}$$

2). Skor Perindikator

Dari 12 butir angket kreativitas guru yang disajikan, masing-masing memiliki kategori dalam 3 indikator, sehingga perolehan indikator akan dihitung dengan perhitungan sebagai berikut:

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

$$\frac{\sum \text{skor butir angket dlm satu indikator}}{\sum \text{butir angket dlm satu indikator}} = \text{Skor per indikator} \ldots \text{(Rumus 3.2)}$$

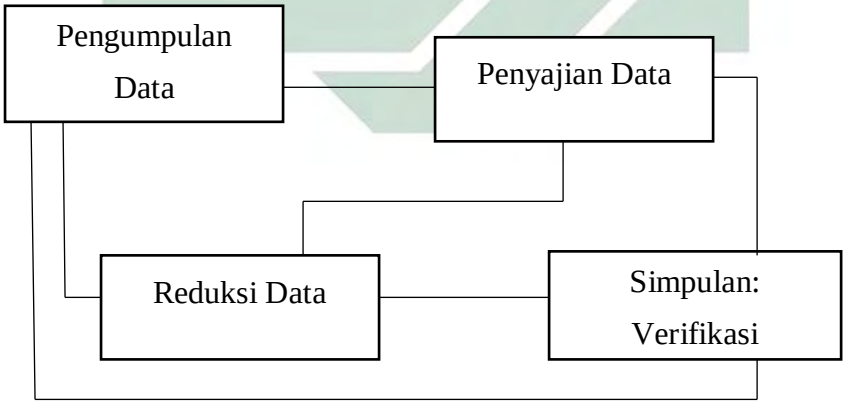
3). Skor Keseluruhan Kreativitas Guru

Untuk memperoleh skor keseluruhan kreativitas guru dari 3 indikator. Maka dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{skor per indikator}}{\sum \text{total indikator}} = \text{skor keseluruhan kreativitas guru} \ldots \text{(Rumus 3.3)}$$

3. Kesimpulan

Kesimpulan adalah pokok dari inti permasalahan yang akan diteliti, sehingga akan mendapatkan gambaran dari apa yang sesungguhnya menjadi tujuan dari penelitian. Teknik analisis data digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Proses Analisis Data

Dalam penarikan kesimpulan dapat dilakukan berdasarkan dari data yang sudah disajikan dan merupakan suatu kegiatan yang terakhir

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 pengungkapan hasil dari penelitian masih perlu diuji kebenarannya, kekohannya, dan kesesuaian makna yang telah muncul dalam data yang diteliti.

Tabel 3.1

Skala Kriteria Lembar Observasi Aktivitas Guru

Kriteria	Klasifikasi
0-40	Sangat Rendah
41-55	Rendah
56-75	Sedang
76-90	Tinggi
91-100	Sangat Tinggi

Tabel 3.2

Skor Penilaian Angket Kreativitas Guru

Alternatif Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

Tabel 3.3

Skala Kriteria Kreativitas Guru

Kriteria	Klasifikasi
0-40	Sangat Rendah
41-55	Rendah
56-75	Sedang
76-90	Tinggi
91-100	Sangat Tinggi

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 DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari data-data yang sudah peneliti dapatkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menyajikan data mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik antara lain: kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dan faktor penghambat dan pendorong guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19.

1. Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media *E-Learning* Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik.

Sebelum mengambil angket kreativitas guru, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi kepada guru kelas V, yang terdiri dari tiga rombel yaitu guru kelas VA, VB, dan VC.

Selain melalui observasi dan wawancara, peneliti juga menyediakan angket penelitian tentang kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning*, sehingga guru juga dapat memberikan pendapatnya melalui lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti. Angket pada penelitian ini digunakan sebagai bahan penguat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara. Pada angket terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan

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

dengan kreativitas guru dalam penggunaan media *e-Learning* sekolah dalam pembelajaran secara daring.

Adapun hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran daring sebagai berikut:

Observasi ini pada guru kelas VC yang dilaksanakan pada 10 September 2020 di MIN 1 Gresik ketika peneliti sedang pelaksanaan PLP II. Peneliti secara langsung datang ke sekolah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran daring.

Tabel 4.1

Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas VC

Rubrik pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan media *e-Learning*.

No.	**Aspek Yang Diamati**	**Skor**				**Kriteria**
		1	**2**	**3**	**4**	
1.	Guru dapat mengakses *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
2.	Guru dapat menguasai *e-Learning* dengan baik.			√		Aktivitas guru cukup.
3.	Guru dapat membuat akun *e-Learning* untuk kelas yang diampunya.				√	Aktivitas guru baik.
4.	Guru dapat memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran daring untuk berinteraksi dengan peserta didik.			√		Aktivitas guru cukup.
5.	Guru membuka pembelajaran dengan baik melalui *e-Learning*.			√		Aktivitas guru cukup.

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

6.	Guru menyiapkan materi pembelajaran.				√	Aktivitas guru baik.
7.	Guru mengemas materi dalam bentuk PPT disertai gambar guru yang sedang menjelaskan.		√			Aktivitas guru kurang
8.	Guru menguasai materi yang akan disampakan.				√	Aktivitas guru baik.
9.	Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan tugas.				√	Aktivitas guru baik.
10.	Guru memberikan penugasan melalui media *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
11.	Guru mengabsensi peserta didik melalui *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
12.	Guru memberikan penilaian dan feedback pada *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
13.	Guru mengevaluasi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui *e-Learning*.			√		Aktivitas guru cukup.
14.	Guru memberikan motivasi peserta didik melalui *e-Learning.*			√		Aktivitas guru cukup.
15.	Guru dapat membantu peserta didik yang kesulitan mengakses *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
Skor Perolehan		**53**				**Rendah**
Skor Maksimal		**60**				**Sedang**
Jumlah Skor		**88**				**Tinggi**

Dari hasil observasi guru wali kelas VC menunjukkan bahwa guru cukup memahami penggunaan media *e-Learning* sebagai sarana belajar yang dilaksanakan secara daring. Selanjutnya hasil observasi guru kedua yaitu guru kelas VB.

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

Observasi pada guru kelas VB juga dilaksanakan pada waktu yang bersamaan, yakni ketika peneliti sedang melaksanakan PLP II di MIN 1 Gresik pada 10 September 2020. Peneliti datang ke sekolah untuk melakukan observasi secara langsung dengan cara berinteraksi dengan guru kelas VB yang sedang melaksanakan pembelajaran secara daring melalui *e-Learning.*

Berikut hasil observasi yang digambarkan dalam lembar observasi aktivitas guru:

Tabel 4.2

Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas VB

Rubrik pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan media *e-Learning*.

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				Kriteria
		1	2	3	4	
1.	Guru dapat mengakses *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
2.	Guru dapat menguasai *e-Learning* dengan baik.			√		Aktivitas guru cukup.
3.	Guru dapat membuat akun *e-Learning* untuk kelas yang diampunya.				√	Aktivitas guru baik.
4.	Guru dapat memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran daring untuk berinteraksi dengan peserta didik.			√		Aktivitas guru cukup.
5.	Guru membuka pembelajaran dengan baik melalui *e-Learning*.			√		Aktivitas guru cukup.
6.	Guru menyiapkan materi				√	Aktivitas guru

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.					baik.
7.	Guru mengemas materi dalam bentuk PPT disertai gambar guru yang sedang menjelaskan.	√				Guru tidak melakukan aktivitas tersebut.
8.	Guru menguasai materi yang akan disampakan.				√	Aktivitas guru baik.
9.	Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan tugas.				√	Aktivitas guru baik.
10.	Guru memberikan penugasan melalui media *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
11.	Guru mengabsensi peserta didik melalui *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
12.	Guru memberikan penilaian dan feedback pada *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
13.	Guru mengevaluasi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui *e-Learning*.			√		Aktivitas guru cukup.
14.	Guru memberikan motivasi peserta didik melalui *e-Learning.*			√		Aktivitas guru cukup.
15.	Guru dapat membantu peserta didik yang kesulitan mengakses *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
Skor Perolehan		**51**				**Rendah**
Skor Maksimal		**60**				**Sedang**
Jumlah Skor		**85**				**Tinggi**

Dari hasil observasi guru kelas VB menunjukkan bahwa guru cukup menguasai penggunaan media *e-Learning* yang perlukan dalam proses pembelajaran daring.

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

Selanjutnya, observasi dilakukan pada guru kelas VA yang dilaksanakan pada 10 September 2020. Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas VA adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas VA

Rubrik pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran daring dengan memanfaatkan media *e-Learning*.

No.	Aspek Yang Diamati	Skor				Kriteria
		1	2	3	4	
1.	Guru dapat mengakses *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
2.	Guru dapat menguasai *e-Learning* dengan baik.			√		Aktivitas guru cukup.
3.	Guru dapat membuat akun *e-Learning* untuk kelas yang diampunya.				√	Aktivitas guru baik.
4.	Guru dapat memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran daring untuk berinteraksi dengan peserta didik.		√			Aktivitas guru kurang.
5.	Guru membuka pembelajaran dengan baik melalui *e-Learning*.			√		Aktivitas guru cukup.
6.	Guru menyiapkan materi pembelajaran.				√	Aktivitas guru baik.
7.	Guru mengemas materi dalam bentuk PPT disertai gambar guru yang sedang menjelaskan.			√		Aktivitas guru cukup.
8.	Guru menguasai materi yang akan disampakan.				√	Aktivitas guru baik.
9.	Guru memberikan petunjuk dalam mengerjakan tugas.				√	Aktivitas guru baik.

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

10.	Guru memberikan penugasan melalui media *e-Learning.*				√	Aktivitas guru baik.
11.	Guru mengabsensi peserta didik melalui *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
12.	Guru memberikan penilaian dan feedback pada *e-Learning*.				√	Aktivitas guru baik.
13.	Guru mengevaluasi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui *e-Learning*.			√		Aktivitas guru cukup.
14.	Guru memberikan motivasi peserta didik melalui *e-Learning.*			√		Aktivitas guru cukup.
15.	Guru dapat membantu peserta didik yang kesulitan mengakses *e-Learning.*			√		Aktivitas guru cukup.
Skor Perolehan		**52**				**Rendah**
Skor Maksimal		**60**				**Sedang**
Jumlah Skor		**87**				**Tinggi**

Pada hasil observasi guru ketiga yaitu guru kelas VA menunjukkan bahwa guru kelas VA cukup dapat memanfaatkan media *e-Learning* yang digunakan untuk berinteraksi dengan siswa. Seperti halnya menyampaikan materi yang akan diajarkan oleh guru kepada siswa.

Dari hasil pelaksanaan observasi yang ditujukan kepada ketiga guru kelas VC yang diampu oleh bu Muifah, M.Pd.I, kemudian guru kelas VB yang diampu oleh bapak Khosi'in, S.Pd, M.M, dan guru kelas VA bapak Syahidan, S.Pd dari kegiatan awal sampai akhir guru telah memperoleh nilai yang baik. Nilai pada masing-masing hasil observasi ketiga guru kelas V

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

telah masuk dalam kategori tinggi dan juga nilai tersebut juga sudah memenuhi batas minimal yang ditentukan dalam indikator kreativitas guru.

Selanjutnya hasil dari perolehan angket kreativitas guru akan diuraikan pada tabel berikut ini. Berdasarkan perhitungan angket kreativitas guru dalam memanfaatkan *e-Learning* diperoleh skor perbutir angket sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Skor Perbutir Angket

No.	Indikator	Pernyataan	Skor	Keterangan
1.	Keluwesan dalam bertindak dan berpikir	Guru membantu siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan tugas.	**92**	**Sangat Tinggi**
2.		Guru menyampaikan materi dengan baik dan jelas kepada siswa.	**92**	**Sangat Tinggi**
3.		Guru mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pengumpulan tugas siswa.	**92**	**Sangat Tinggi**
4.		Guru bertanya terlebih dahulu kepada siswa yang bermasalah sebelum memberikan sanksi.	**83**	**Tinggi**
Skor Indikator			**90**	**Tinggi**
5.	Memiliki kemampuan mengungkapkan ide dan gagasannya.	Guru berusaha menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.	**83**	**Tinggi**
6.		Guru berusaha membuat media pembelajaran yang menarik.	**83**	**Tinggi**
7.		Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menarik sesuai materi.	**83**	**Tinggi**

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

8.		Guru memberikan petunjuk mengerjakan tugas dengan jelas.	**100**	**Sangat Tinggi**
Skor Indikator			**87**	**Tinggi**
9.	Kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang baru.	Guru ikut serta dalam kegiatan diluar sekolah untuk menambah pengetahuan dan relasi.	**67**	**Sedang**
10.		Guru aktif dalam mengikuti kegitaan di sekolah.	**92**	**Sangat Tinggi**
11.		Guru dapat berkomunikasi yang baik dengan orang baru dalam suatu organisasi.	**83**	**Tinggi**
12.		Guru selalu menghargai pendapat orang lain yang berbeda-beda.	**92**	**Sangat Tinggi**
Skor Indikator			**83**	**Tinggi**
Skor Keseluruhan Kreativitas Guru			**87**	**Tinggi**

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa yang terkait dengan indikator kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru dengan kategori guru ikut serta dalam kegiatan diluar sekolah untuk menambah pengetahuan dan relasi masih tergolong sedang. Yang dibuktikan dengan perolehan hasil skornya hanya 67. Sedangkan yang berkaitan dengan indikator memiliki kemampuan mengungkapkan ide dan gagasannya dengan kategori guru memberikan petunjuk mengerjakan tugas dengan jelas mendapatkan hasil skor dari respon angket dengan hasil yang paling tinggi,yaitu 100.

a. Keluwesan dalam bertindak dan berpikir.

Indikator keluwesan dalam bertindak dengan empat kategori pernyataan memperoleh skor 92 (sangat tinggi) pada kategori pernyataan guru membantu siswa yang kesulitan 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

menyelesaikan tugas, 92 (sangat tinggi) untuk kategori guru menyampaikan materi dengan baik dan jelas kepada siswa, 92 (sangat tinggi) pada kategori guru mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pengumpulan tugas siswa, dan 83 (tinggi) pada guru bertanya terlebih dahulu kepada siswa yang bermasalah sebelum memberikan sanksi. Dari hasil skor tersebut menunjukkan bahwa keluwesan dalam bertindak dan berpikir tergolong dalam kriteria yang tinggi.

b. Memiliki kemampuan mengungkapkan ide dan gagasannya.

Pada indikator memiliki kemampuan mengungkapkan ide dan gasasannya dengan 4 kategori memperoleh skor 83 (tinggi) pada guru berusaha menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, 83 (tinggi) pada guru berusaha membuat media pembelajaran yang menarik, 83 (tinggi) pada kategori guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menarik sesuai materi, dan 100 (sangat tinggi) pada guru memberikan petunjuk mengerjakan tugas dengan jelas. Dari hasil skor 4 kategori pernyataan tersebut, indikator memiliki kemampuan mengungkapkan ide dan gagasannya termasuk dalam kriteria tinggi.

c. Kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

Indikator kemampuan beradaptasi yang terdapat 4 kategori dengan skor 67 (sedang) pada guru ikut serta dalam kegiatan diluar sekolah untuk menambah pengetahuan dan relasi, skor 92 (tinggi)

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 aktif dalam mengikuti kegitaan di sekolah, skor 83 (tinggi) guru dapat berkomunikasi yang baik dengan orang baru dalam suatu organisasi, dan skor 92 (sangat tinggi) pada kategori guru selalu menghargai pendapat orang lain yang berbeda-beda. Dari hasil skor tersebut indikator kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang baru termasuk dalam kriteria tinggi.

Kemudian untuk memperoleh skor keseluruhan dari kreativitas guru dilakukan perhitungan dari jumlah skor per indikator yang telah dihitung sebelumnya. Dari hasil skor keseluruhan tentang kreativitas guru dengan 3 indikator, guru kelas V di MIN 1 Gresik termasuk dalam kriteria yang tinggi dengan skor yang diperoleh yakni 87. Dari perolehan skor tersebut, indikator keluwesan dalam bertindak dan berpikir merupakan skor tertinggi yaitu 90 (tinggi). Sedangkan indikator kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang baru merupakan skor terendah dari ketiga indikator dengan perolehan 83 skor (tinggi).

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring termasuk kategori yang tinggi. Terutama pada masa pandemi ini yang mewajibkan guru untuk kreatif dalam pembuatan media pembelajaran secara daring.

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

Hasil dari perolehan skor tersebut serupa dengan yang diungkapkan oleh guru kelas VA yaitu bapak Syahidan, S.Pd MIN 1 Gresik, bahwa:[43]

> "Pada pembelajaran daring saya menyampaikan materi ini melalui *e-Learning*, untuk masuk di *e-Learning* yang harus dipersiapkan oleh guru itu banyak sekali, seperti media pembelajaran atau bahan ajar. Kemudian membuat RPP dan membuat *assessment* atau penilaian. Untuk media pembelajarannya saya sering menggunakan PPT yang ada gambar-gambar yang diambil sesuai dengan materi di buku".

Guru kelas VB bapak Khosi'in juga mengungkapkan bahwa:

> "guru harus bisa menguasai IT dengan baik, sehingga bisa memanfaatkan media *e-Learning* dengan maksimal. Seperti halnya membuat media dalam bentuk PPT yang disertai dengan video pembelajarannya".[44]

Begitu juga yang diungkapkan oleh guru kelas VC ibu Muifah MIN 1 Gresik.

> "setiap pembelajaran menggunakan media *e-Learning*, seperti membuat materi, memberikan penugasan, dan penilaian melalui *e-Learning* begitu juga pengumpulan tugasnya melalui *e-Learning*. Jadi semuanya sudah tercover melalui aplikasi *e-Learning*. Guru terlebih dahulu mengisi RPP, meng-upload bahan ajar, menyiapkan tempat untuk pengumpulan tugas siswa dan siswi tersebut. Guru membuat media pembelajaran seperti PPT yang ditampilkan dengan audio-visual bapak ibu guru sendiri, sehingga siswa itu merasa seolah-olah sedang berhadapan dengan guru".[45]

Hal tersebut serupa dengan ungkapan dari salah satu peserta didik kelas VC melalui wawancara secara daring dengan *google formulir* sebagai berikut:

---

[43] Syahidan, Guru Kelas VA MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret 2021.
[44] Khosi'in Guru Kelas VB MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret 2021.
[45] Muifah Guru Kelas VC MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret 2021.

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

> "Penggunaan media *e-Learning* yang digunakan oleh guru dapat memudahkan belajar karena disitu ada bahan ajarnya. Dan merasa senang jika guru menggunakan PPT yang ada gambar gurunya, karena bisa menatap gurunya langsung".[46]

Dari hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa selama pandemi dan pembelajaran yang dilakukan secara daring sangat membutuhkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* yang digunakan untuk berinteraksi dengan peserta didik. Guru mengemas materi bahan ajar dengan semenarik mungkin agar dapat memberikan semangat untuk peserta didik dalam belajar, seperti halnya dalam membuat media PPT yang disertai dengan gambar guru yang sedang menjelaskan. Hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa senang, karena seolah bertemu langsung dengan guru yang mengajarnya. Juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Faktor Penghambat dan Pendorong Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media *E-Learning* Pada Era Pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik.

Faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfatkan media *e-Learning* diantaranya adalah:

1. Faktor Pendorong
   a. Fasilitas pembelajaran daring

[46] Nur Miftahur Rohmah, Siswa Kelas VC, wawancara melalui google formulir, Gresik Maret 2021.

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

Berdasarkan hasil wawancara, sekolah menyediakan fasilitas untuk kebutuhan selama pembelajaran secara daring. Agar dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan peserta didik melalui pembelajaran daring. Hal tersebut diungkap oleh ibu Muifah guru kelas VC bahwa:

> "Sekolah menyediakan fasilitas wifi, kemudian *e-Learning* sekolah sebagai sarana pembelajaran daring."[47]

Serupa dengan yang diungkapkan oleh bapak Syahidan guru kelas VA sebagai berikut:

> "Ya sekolah menyediakan wifi karena terkadang guru kesulitan dalam mengakses *e-Learning* dari rumah, jadi pihak sekolah menyediakan wifi untuk keperluan guru."[48]

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dari kreativitas guru dipengaruhi oleh adanya fasilitas yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru sehari-hari.

b. Adanya pelatihan guru

Dari hasil wawancara, pelatihan guru dilakukan agar menambah pengetahuan dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi dengan menggunakan media *e-Learning*. Hal tersebut diungkap oleh ibu Muifah guru kelas VC bahwa:

---

[47] Muifah Guru Kelas VC MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.
[48] Syahidan Guru Kelas VA MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.

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 mengikuti workshop yang dilaksanakan di luar sekolah, maupun pelatihan yang diadakan oleh sekolah sendiri. Sehingga guru mendapatkan pengetahuan baru dalam proses pembelajaran secara daring."[49]

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dapat ditunjang dari mengikuti kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran daring.

c. Keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara, bahwa media yang digunakan oleh guru menjadi salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran daring. Media yang dibuat oleh guru dapat memberikan semangat bagi peserta didiknya jika media yang dipakai menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut diungkapkan oleh bapak Syahidan guru kelas VA MIN 1 Gresik sebagai berikut:

> "Media yang dibuat oleh guru secara daring seperti PPT yang dikemas dalam bentuk video disertai penjelasan guru akan memberikan semangat siswa untuk menerima pelajaran.".[50]

Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat siswa dari hasil wawancara daring melalui google formulir bahwa:

> "Lebih bisa dipahami dibanding tugas yang di *E-Learning* tanpa pembahasan lebih bagusnya PPT disisipkan video seorang guru dalam memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang diberikan.

[49] Muifah Guru Kelas VC MIN 1Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.
[50] Syahidan Guru Kelas VA MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.

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

> Karena sangat menyenangkan seperti pembelajaran tatap muka."[51]

Peserta didik yang lain juga berpendapat yang serupa, bahwa:

> "media PPT yang ada video guru menjelaskan sangat memudahkan dalam belajar. Sangat bagus."[52]

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dapat dilihat dari bagaimana cara guru mengemas materi dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Seperti dalam bentuk PPT yang disertai dengan video penjelasan guru ketika menjelaskan materi, karena dapat mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami pembelajaran yang disampaikan.

d. Adanya pengawasan dari kepala sekolah.

Dari hasil wawancara didapatkan bahwa selama pandemi 1 semester dilakukan pembelajaran daring guru mengalami berbagai kesulitan-kesulitan dalam mengakses media pembelajaran daring yang baru saja diterapkan di sekolah yang sebelumnya menggunakan manual media untuk tatap muka. Seperti yang diungkapkan oleh bapak Syahidan guru kelas VA bahwa:

---

[51] Ghaza Prataya Laksmana Kaindra siswa kelas VC, wawancara melalui google formulir, Gresik, Maret, 2021.
[52] Vezia Putri Ayu Cahyani siswa kelas VC MIN 1 Gresik, wawancara melalui google formulir, Gresik, Maret, 2021.

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

> "khusus untuk wali kelas kan ada guru yang mengampu mata pelajaran, lah untuk mengakses *e-Learning*nya harus konfirmasi terlebih dahulu kepada wali kelas. Karena kalau tidak konfirmasi dahulu maka tidak bisa untuk membuka *e-Learning*. Sedangkan pengawas dan kepala sekolah dapat mengakses *e-Learning* secara langsung guru-guru yang menggunakan *e-Learning*. Sehingga jika guru ada permasalahan segera konfirmasi ke murid atau wali murid agar nanti tidak menimbulkan nilai-nilai yang diharapkan oleh guru itu tidak tercover. Intinya wali kelas harus konfirmasi ke guru yang lain yang mengampu di kelas itu."[53]

Hal serupa juga diungkapkan oleh bapak Khosi'in selaku guru kelas VB sebagai berikut:

> "ketika ada guru mata pelajaran yang mengampu itu merasa kesulitan dalam mengakses *e-Learning* atau ada kendala yang lain segera konfirmasi langsung kepada guru kelas untuk dapat menyelesaikan masalah. Karena ada pengawasan dari kepala sekolah melalui *e-Learning*"[54]

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dengan kepala sekolah juga ikut serta dalam mengawasi jalannya pembelajaran secara daring melalui *e-Learning* sekolah. Hal tersebut dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemanfaatan media *e-Learning* yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

2. Faktor Penghambat

   a. Kualitas jaringan internet yang kurang memadai.

---

[53] Syahidan Guru Kelas VA MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.
[54] Khosi'in Guru Kelas VB MIN 1Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.

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

Berdasarkan wawancara didapatkan bahwa selama pembelajaran secara daring ada berbagai macam hambatan yang diterima oleh guru kelas. Ada banyak sekali hambatan dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru. Berlangsungnya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik mengalami kendala. Kinerja guru dalam beraktivitas penuh di sekolah dalam melayani peserta didik selama pembelajaran di kelas menjadi terhambat. Seperti dalam menyampaikan materi yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, berubah menjadi daring dengan memanfaatkan media *e-Learning*.

Salah satu faktor penghambat kreativitas guru dalam penggunaan media *e-Learning* yaitu sinyal internet yang kurang memadai. Dengan adanya sinyal yang kurang memadai, berakibat pada guru kesulitan dalam menyampaikan materi yang dikirimkan melalui *e-Learning* sekolah, sehingga guru memilih untuk mengirimkan materi melalui media WhattsApp agar memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya. Sejalan dengan ungkapan Ibu Muifah guru kelas VC MIN 1 Gresik sebagai berikut:

> "Untuk kendalanya guru salah satunya ya disinyal internetnya. Seperti pada waktu guru akan meng-*upload* materi pada e-*Learning* itu sulit, karena sinyal internetnya kurang mendukung. Begitu juga dengan *e-*

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

> *Learning*nya terkadang mengalami *trouble*, sehingga tidak dapat mengaksesnya."[55]

Hal yang disampaikan oleh ibu Muifah guru kelas VC serupa dengan yang diungkapkan oleh bapak Khosi'in selaku guru kelas VB sebagai berikut:

> "Hambatan yang sering terjadi yaitu pada signal dan kuota data internet, dan juga berasal dari *e-Learning* itu sendiri yang sering mengalami *trouble*. Sehingga guru kesulitan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik."[56]

Berdasarkan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas sinyal dan kuota internet sangat berpengaruh bagi kelancaran kreativitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara daring. Dibutuhkan jaringan internet yang mendukung untuk memudahkan proses pelaksanaan pembelajaran secara daring agar guru dapat berinteraksi yang baik dengan peserta didik.

b. Adanya peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring.

Dari hasil wawancara, didapatkan bahwa keaktifan peserta didik juga menjadi salah satu faktor kreativitas seorang guru. Jika ada peserta didik yang kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran daring, maka guru akan mengalami

[55] Muifah Guru Kelas VC MIN 1 Gresik, wawancara pibadi, Gresik, Maret, 2021.
[56] Khosi'in Guru Kelas VB MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.

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

hambatan dalam memberikan assessment atau penilaian. Hal tersebut diungkapkan oleh guru kelas VC ibu Muifah bahwa:

> "Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif, seperti waktu mengirimkan tugas itu lama sekali sampai ada yang berhari-hari belum dikirimkan. Nah, hal tersebut dapat menghambat guru dalam memberikan nilai siswa. Sampai batas pengumpulan berakhir, *e-Learning* sudah ditutup harus diperpanjang lagi."[57]

Hal serupa diungkapkan oleh bapak Khosi'in guru kelas VB sebagai berikut:

> "seringkali saya temui siswa yang terlambat dalam pengiriman tugas. Sampai saya ingatkan berkali-kali di WA akan tetapi masih belum juga dikerjakan. Ada juga siswa yang menjawabnya itu asal tidak seperti yang dijelaskan oleh guru. Itu dapat menyulitkan guru dalam memberikan penilaian melalui *e-Learning*."[58]

Hal tersebut juga diperkuat oleh ungkapan bapak Syahidan guru kelas VA sebagai berikut:

> "banyak siswa yang sering terlambat mengirimkan tugas melalui media *e-Learning*, sehingga saya sebagai guru mengingatkan melalui grup WA siapa saja yang belum mengumpulkan tugas. Sekali, dua kali dan seterusnya sampai semuanya lengkap, saya rasa itu juga menjadi hambatan bagi seorang guru".

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dalam penggunaan media *e-Learning* dapat terhambat karena adanya peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring yang disampaikan melalui *e-Learning*. Guru mengalami kesulitan dalam memasukkan nilai peserta didik dan mengoperasikan kembali media *e-Learning*

[57] Muifah Guru Kelas VC MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret 2021.
[58] Khosi'in Guru Kelas VB MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.

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 jangka waktu pengumpulan tugasnya sudah ditutup untuk dibuka kembali.

B. Pembahasan

1. Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media *E-Learning* Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi COVID-19 Di MIN 1 Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan di atas, kreativitas guru MIN 1 Gresik dalam memanfaatkan media *e-Learning* termasuk dalam kriteria kreativitas yang tinggi dengan skor keseluruhan 87 (tinggi). Menurut Rotherberg, kreativitas adalah kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk dapat menghasilkan suatu ide atau gagasan dan sebuah solusi yang baru dan akan berguna untuk dapat memecahkan berbagai masalah yang dialami dalam kehidupan berhari-hari.[59] Menurut Wahyudin, kreativitas adalah kemampuan dalam upaya untuk menghasilkan sesuatu hal yang baru dan orisinal yang dapat terwujud ide-ide dan suatu alat-alat, serta lebih menjadi yang spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*).[60]

Kreativiats merupakan suatu bentuk akitivitas yang imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu hal yang bersifat orisinal, murni, dan sesuatu yang mengandung makna.[61] Kreativitas merupakan sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia, karena diperlukan untuk mengatasi

---

[59] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (BandungPT. Remaja Rosdakarya, 2019), 3.
[60] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas*….,3
[61] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativita*.....,8

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

berbagai macam kesulitan-kesulitan yang akan diterima, mencari jalan keluar dari segala keruwetan dan dari suatu permasalahan yang sedang dihadapi.[62] Kompetensi kreativitas dapat dilatih, artinya semua orang dapat menjadi kreatif jika dikembangkan dengan menggunakan cara-cara yang benar. Kreativitas seseorang akan muncul dan berkembang jika berada dalam lingkungan yang mendukung, seperti seorang guru yang kreatif dalam mengembangkan ide-ide dalam membuat media pembelajaran yang kreatif pula.[63]

Begitupun dengan kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring di MIN 1 Gresik, guru sudah cukup kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Guru kelas di MIN 1 Gresik dapat menciptakan suasana yang menarik sehingga peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan. Kemudian, guru juga memberikan dorongan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran daring agar tidak malas belajar dalam kondisi pandemi. Seperti halnya guru dalam memberikan stimulun kepada peserta didik melalui pertemuan secara daring dengan cara memberikan bahan ajar melalui media pembelajaran dalam bentuk PPT yang disertai gambar guru ketika sedang menjelaskan. Kreativitas guru MIN 1 gresik dalam memanfaatkan *e-Learning* berada pada skor 87 yang artinya kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* selama proses pembelajaran daring tergolong tinggi, guru dapat mengakses *e-Learning*

[62] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas*....,2
[63] Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas*....,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

dengan baik seperti menyapa peserta didik melalui laman *e-Learning*, mengabsensi kehadiran peserta didik, hingga memberikan bahan ajar dan penugasan yang dikirimkan melalui *e-Learning*. Guru kelas V di MIN 1 Gresik sudah cukup baik dalam mengemas materi dalam bentuk yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran secara daring.

Dalam mempertahankan kreativitas guru yang tinggi selama pandemi tidak lepas dari adanya hambatan dan dorongan yang mempengaruhinya. Sehingga, dalam hal ini diperlukan adanya dorongan dari orang-orang sekitar untuk dapat mempertahankan kreativitas guru dalam memberikan ide-ide baru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran daring dengan baik dan menarik melalui *e-Learning*.

2. Faktor Penghambat dan Pendorong Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media *E-Learning* Dalam Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi COVID-19 Di MIN 1 Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut memperlihatkan berbagai faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* di MIN 1 Gresik. Berbagai macam faktor penghambat dan pendorong yang mempengaruhi kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan suatu hal yang dialami oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Selama pandemi guru memanfaatkan media *e-Learning* sebagai sarana untuk belajar secara daring. Guru berusaha memanfaatkan media *e-Learning*

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

dengan sebaik mungkin sebagai sarana pembelajaran secara daring. Seperti ketika guru dalam memberikan materi kepada peserta didik yang diupload pada *e-Learning* dalam bentuk PPT yang disertai dengan gambar guru ketika menjelaskan dan memberikan penugasan melalui media *e-Learning* bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran.

Keberhasilan guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring diperlukan adanya faktor pendukung yang harus dimiliki oleh guru, seperti fasilitas yang memadai yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring, adanya pelatihan yang diikuti oleh guru sebagai wadah menambah wawasan dalam upaya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring, kemudian keterampilan guru dalam mengemas bahan ajar yang menarik, dan adanya pengawasan yang dilakukan oleh kepala sekolah.

Sedangkan faktor penghambat kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* terdapat dua faktor yang mempengaruhi, yang pertama yaitu sinyal jaringan internet yang kurang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring.

Dari hasil temuan yang telah didapatkan tersebut, peneliti akan membahas mengenai faktor pendorong dan faktor penghambat kreativitas guru kelas V di MIN 1 Gresik dalam memanfaatkan media *e-Learning* sebagai berikut:

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

Faktor pendorong yang pertama yaitu adanya fasilitas yang memadai dalam pembelajaran daring. Adapun fasilitas yang disediakan di MIN 1 Gresik adanya wifi, alat tulis yang dibutuhkan oleh guru, komputer sekolah, dan media *e-Learning* yang bertujuan untuk membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Dengan disediakannya fasilitas tersebut dapat mendorong kreativitas guru selama pelaksanaan pembelajaran daring. Bahwa sarana dan prasarana merupakan alat salah satu sumber daya pendidikan yang perlu dan sangat penting dikelola dengan baik serta merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari menejemen pendidikan seperti gedung, tanah, perlengkapan administrasi sampai pada sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.[64]

Faktor pendorong yang kedua, yaitu adanya pelatihan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas. Guru kelas di MIN 1 Gresik ikut serta dalam mengikuti pelatihan yang dilaksanakan di luar sekolah maupun yang diadakan di sekolah itu sendiri. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat mengasah kemampuannya dalam upaya meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran secara daring. Terutama kreatif dalam mengemas materi bahan ajar dalam bentuk audiovisual yang menarik. Untuk dapat memberikan fasilitas kepada guru dalam mengembangkan kompetensinya, pemerintah Indonesia meluncurkan sejumlah program besar. Para guru dapat memiliki kesempatan untuk

[64] Rika Magasari, "Peningkatan Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMPN 5 Bukit Tinggi". *Jurnal Administrasi Pendidikan FIP UNP* Vol. 2 No. 1 (Maret 2014), 637.

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

mengikuti pelatihan untuk memajukan pengalaman guru dan kemahirannya. Selain itu, guru dapat bergabung dengan guru di setiap lokasi tempat yang baru untuk dapat berbagi ide tentang pembuatan silabus, rencana pengajaran yang baik, cara mengembangkan media pembelajaran, memberikan penilaian dan masih banyak lagi. Oleh karena itu guru mendapatkan peluang besar untuk mengasah kreativitas baik dari luar ataupun di dalam kelas.[65] Keterampilan guru kelas di MIN 1 Gresik dalam mengemas materi dalam bentuk audiovisual seperti dalam bentuk PPT disertai gambar guru ketika menjelaskan dapat memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena seolah bertatapan langsung dengan guru yang mengajarkannya.

Faktor pendorong yang keempat yaitu adanya pengawasan oleh kepada seklah. Guru yang kreatif juga didorong adanya pengawasan serta memberikan arahan yang dilakukan oleh kepala sekolah melalui media *e-Learning*, seperti yang dikatakan oleh bapak Syahidan guru kelas VA MIN 1 gresik bahwa:

> "Kepala sekolah melakukan pengawasan terhadap guru secara langsung melalui media *e-Learning*, sehingga tahu bagaimana kreativitas guru dalam proses pembelajaran daring".[66]

[65] Dwi Anita Nur Wahyuni, "Investigating Self Proffesional Development In Teaching English: The Case Of English College Teacher's Role As Models". *Jurnal Dinamika Ilmu*, Vol. 10 No.1 (September 2018), 91.
[66] Syahidan Guru Kelas VA MIN 1 Gresik, wawancara pribadi, Gresik, Maret, 2021.

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

Hal tersebut bertujuan agar guru dapat memaksimalkan kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran daring yang menyenangkan.

Dalam kegiatan yang dilakukan oleh kepala sekolah untuk memberikan arahan dan pegawasan kepada guru yang belum menggunakan media yang mendukung dalam pembelajaran serta memberi nasihat kepada guru yang bersangkutan.[67]

Selanjutnya, faktor penghambat kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* yang pertama yaitu sinyal jaringan internet yang kurang mendukung. Adanya kualitas jaringan internet yang buruk menjadi salah satu faktor terhambatnya kinerja guru dalam penggunaan media *e-Learning* sebagai sarana menyampaikan materi, mengabsensi peserta didik, memberikan *feedback* dan penilaian. Namun, hal tersebut bukan hanya terjadi kepada guru, akan tetapi juga terjadi kepada peserta didik yang mengalami kesulitan mengakses *e-Learning* dalam mengikuti pembelajaran daring dikarenakan kualitas internet yang buruk. Sehingga guru juga kesulitan untuk melakukan interaksi dan pengawasan dengan peserta didik yang dilakukan melalui media *e-Learning*.

Faktor penghambat kreativitas guru yang kedua yaitu peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. Kreativitas guru akan terhambat jika ada peserta didik yang kurang aktif

[67] Yanti Oktavia, "Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar". *Jurnal Administrasi Pendidikan* Vol. 2 No. 2 (Juli 2014), 813.

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

dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Seperti ditemukannya siswa kelas VC di MIN 1 Gresik yang malas dalam mengerjakan tugas sehingga terlambat dalam mengumpulkan tugas, adanya peserta didik yang memberikan jawaban asal-asalan tidak berdasarkan materi yang sudah disediakan oleh gurunya, dan peserta didik kurang memperhatikan guru ketika pembelajaran daring sehingga ketika diberikan tugas tidak faham. Hal tersebut dapat menghambat kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran secara daring melalui *e-Learning* sekaligus kesulitan dalam memberikan penilaian kepada peserta didik.

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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik. Peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring di MIN 1 Gresik termasuk dalam kriteria tinggi dengan perolehan skor keseluruhan 87. Indikator dengan perolehan paling rendah terdapat pada indikator kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang baru, yaitu 83 skor dan indikator dengan perolehan skor yang paling tinggi terdapat pada indikator keluwesan dalam bertindak dan berpikir, yaitu 90 skor.
2. Faktor penghambat dan pendorong kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring di MIN 1 Gresik adalah untuk faktor pendorongnya antara lain, adanya fasilitas pembelajaran daring, adanya pelatihan guru, keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran, dan adanya pengawasan dari kepala sekolah. Sedangkan faktor penghambatnya adalah kualitas jaringan internet yang kurang memadai dan adanya peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring.

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. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat dijelaskan beberapa implikasi yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

   Berdasarkan hasil penelitian semakin memperkuat teori yang menyatakan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* sangat penting untuk dikembangkan dan akan berdampak bagi para peserta didik sehingga dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam mengolah kelas dengan membuat media pembelajaran yang kreatif. Sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

2. Implikasi praktis

   Bagi peneliti yang melakukan penelitian ini yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam membuat media *e-Learning*, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau sumber teori yang dapat digunakan sebagai bahan penunjang dalam penelitian yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan renungan bagi peneliti untuk menjadi seorang pendidik atau guru yang kreatif dalam memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

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. Keterbatasan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring. Adapun keterbatasan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kreativitas guru yang diteliti terbatas hanya pada guru kelas V yang terdiri dari 3 guru kelas yaitu guru kelas VA, VB, dan VC serta siswa kelas VC di MIN 1 Gresik sehingga bersifat sederhana dalam menganalisis kreativitas guru.
2. Penelitian ini terbatas hanya meneliti kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam bentuk PPT disertai gambar guru ketika menjelaskan, tidak menyeluruh model *e-Learning*.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning* dalam pembelajaran daring pada era pandemi COVID-19 di MIN 1 Gresik. Ada beberapa saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *e-Learning* dengan baik dan kreatif sebagai sarana pembelajaran daring untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik. Sehingga, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik.

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. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring terdapat adanya hambatan dan dorongan yang mempengaruhi kreativitas guru dalam memanfaatkan media *e-Learning*, maka perlu persiapan yang matang dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru harus mempersiapkan media pembelajaran yang menarik melalui *e-Learning* agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

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

Abdullah, Ramli. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Lantanida Journal.* Vol. 4 No. 1 2016

Aditia R, Henry. Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara, *Jurnal edukasi* Vol. 7 No. 2 2020.

Afiya Ihsan, Nurul. 2019. *Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Di SMAN 9 Banda Aceh*, Skripsi, Banda Aceh: Perpustakaan UIN Ar-Raniry Darussalam.

Agung, Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru,* (Jakarta: Bestari Buana Murni).

Agustina, Merry. Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal edukasi* Vol. 22 No. 7 2013.

Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. Grasindo).

Anita Nur Wahyuni, Dwi. Investigating Self Proffesional Development In Teaching English: The Case Of English College Teacher's Role As Models. *Jurnal Dinamika Ilmu* Vol. 10 No.1 2018.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta).

Arlina. 2016. *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Sumbergempol*, Skripsi, Tulungagung: Perpustakaan IAIN Tulungagung.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).

Fitriani, Yani dan Irfan Fauzi. Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Hail Penelitian dan Kajian Perpustakaan* Vol. 6 No. 2 2020.

Hamdayani, Diah. Corona Virus Desease 2019, *Jurnal Respirologi Indonesia* Vol. 40 No. 2 2020.

Husniyatus S.Z. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama).

Islamiyah, Mufidatul dan Lilik W. Efektifitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar, *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JiTIKA)* Vol. 10 No. 1 2016.

Johnson, B. Elaine. 2007. *Contextual Teaching and Learning*: *Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (Bandung: Mizan Learning Cernter (MLC).

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Jakarta: Balai Pustaka, 1988.

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

Magasari, Rika. Peningkatan Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SMPN 5 Bukit Tinggi. *Jurnal Administrasi Pendidikan FIP UNP* Vol. 2 No. 1 2014.

Manizar, Elly. Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar, *Jurnal edukasi* Vol. 1 No. 2 2013.

Muhammad Rajab, Pendidikan di Tengah Wabah Corona (19 Maret, 2020). https://news.detik.com/kolom/dd-4945590/pendidikan-di-tengah-pusaran-wabah-corona.

Muhson, Ali. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8 No. 2 2010.

Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif*, (Jakarta: Referensi).

Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).

Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosda Karya).

Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan,* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama).

Munandar, Utami. 2002. *Anak Unggul Berotak Prima,* (Jakarta: PT. Gramedia).

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini, (*Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

Oktavia, Yanti. Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan* Vol. 2 No. 2 2014.

Prasetyo, Adi. Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi, *Jurnal Pendidikan* Vol. 3 No. 4 2012.

Putra, Ngurah Andi. Penggunaan Media Gambar Seri untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali, *Jurnal Kreatif Tadulako Onlline.* Vol. 2 No. 4 2017.

Rasyid, Isran dan Rohani. Manfaat Media Pembelajaran, *Jurnal pendidikan* Vol. 7 No. 1 2018

Rohma, Nur. 2015. *Strategi Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Studi Multi Kasus Di STIT A-Badr Ploso Dan MI Roudhotul Tholabah Mojo Kediri)*, Tesis, Tulungagung: Perpustakaan IAIN Tulungagung.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: Gunung, PT. Rineka Cipta).

Supratman, Edi dan Fitri Purwaningtias. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis Sichoology, *Jurnal Informatika* Vol. 3 No. 3 2018.

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

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta:Prenada Media Group).

Syaikhudin, Ahmad. Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Lisan* Vol. 7 No. 2 2013.

Tiharita S, Ratna. Pembelajaran Elektonik (*E-Learning*) dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalisasi Kreativitas Belajar Siswa, *Jurnal ekonomi* Vol. 1 No. 2 2013.

Tri Lestari, Arum, dkk. Keaktifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 7 No. 3 2017.

Yusuf, Syamsu dan A Juntika Nurihsan. 2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).

Yusuf, Zulkifli. Interpretasi Guru Kreatif dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Edukasi* Vol. 8 No. 2 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