

**KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN E-LEARNING  
PADA MATA PELAJARAN SKI DI MAN 1  
KOTA BENGKULU**



**TESIS**

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Megister Pendidikan (M.Pd)

Oleh:

**NOVTI MIZRIANTI**  
**NIM. 1911540005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
BENGKULU  
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING  
SETELAH UJIAN TESIS

Pembimbing I

**Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd**  
NIP. 19620101 199403 1 005

Pembimbing II

**Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd**  
NIP. 197702182007012018

Mengetahui  
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

**Dr. A. Suradi, M. Ag**  
NIP. 197601192007011018

Nama : Novti Mizrianti  
Nim : 1911540005



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 53848. Fax. (0736) 53848

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**  
**UJIAN TESIS**

Tesis yang berjudul:

**KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN E-LEARNING PADA MATA**  
**PELAJARAN SKI DI MAN 1 KOTA BENGKULU**

Penulis

**NOVTI MIZRIANTI**  
NIM. 1911540005

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Desember 2021.

No	Nama	Tanggal	Tanda Tangan
1	Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag (Ketua)	24 / 01 2022	
2	Dr. Pasmah Chandra, M.Pd.I (Sekretaris)	24 / 01 2022	
3	Dr. Ahmad Suradi, M.Ag (Penguji Anggota)	24 / 01 2022	
4	Dr. Mindani, M.Ag (Penguji Anggota)	24 / 01 / 2022	

Mengetahui  
Rektor,

**Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd**  
NIP. 19670101 199403 1 007

Bengkulu,  
Direktur,

**Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag**  
NIP. 19640521 199103 1 001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novti Mizrianti

NIM : 1911540005

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Tesis : "Kreatifitas Guru dalam Penggunaan E Learning

Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu"

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) dari Program Pasca Sarjana ( S2 ) IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaedah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.



Bengkulu Nopember 2021

**Novti Mizrianti**

## MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ  
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْتُوا فَانُشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu.

dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(Al-Mujadalah : 11)

Siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkan hasil yang maksimal

(Novti Mizrianti)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati serta lindungan Allah Swt,  
Dengan hormatku tesis ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang senantiasa berdoa untuk kesuksesanku.
2. Suami tercinta dan anak-anakku yang selalu support memberi semangat dan membantu menyelesaikan tesis ini.
3. Dr. Ahmad Suradi, M. Ag selaku ketua Prodi PAI Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Bengkulu.
4. Dr. H. Zulkarnain Dali, M. Pd selaku Pembimbing Utama dalam penulisan tesis ini yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Evi Selva Nirwana, M. Pd selaku Pembimbing kedua yang dalam penulisan tesis ini juga telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan.
6. Bapak / ibuk dosen yang telah mendidik dan membimbing penulis selama mengikuti perkuliahan di Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri ( IAIN ) Bengkulu.
7. Semua pihak yang telah berpartisipasi membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

## ABSTRAK

### **”Kreativitas Guru Dalam Penggunaan E-learning Pada Mata Pelajaran SKI Di MAN 1 Kota Bengkulu”**

**Penulis**

**Novti Mizrianti**  
**NIM: 1911540005**

Pembimbing 1: Dr.H. Zulkarnain Dali, M. Pd, Il: Dr. Evi Silvana Nirwana, M. Pd

Rumusan Penelitian ini adalah : 1) Bagaimana penggunaan E-learning dalam pembelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu? 2) Bagaimana kreativitas guru SKI dalam penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu? 3) Apa paktor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu? Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan deskriptif dan teknik pengumpulan data yang di gunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini yaitu terdiri dari kepala sekolah 1 orang, guru SKI 2 orang. Hasil penelitian ini adalah Kegiatan belajar mengajar yang di lakukan dengan menggunakan E-learning terwujud dengan cara mampu berinteraksi dengan baik dalam penggunaan E-learning dan mampu mengarahkan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran berlangsung, sedangkan kreativitas guru dalam penggunaan E-learning yakni (1) mengaplut vidio pembelajaran guru itu sendiri. (2) mengaplut ppt. (3) membagikan link buku digital. (4) membuat soal cbt. (5) memonitoring peserta didik. (6) memasukan link yutub. Faktor pendukung kreativitas guru dalam penggunaan E-learning yaitu *pertama*, Adanya pelatihan yang berkesinambungan, *kedua* Data Kuota yang memadai, *ketiga* Sinyal harus kuat, *keempat* Enak mengaplut bahan ajar. Sedangkan faktor Penghambat yaitu *pertama* Banyak peserta didik ada di luar kota (di daerah), *kedua* Besarnya data kuota yang di butuhkan, *ketinga* Pasilitas hp, laptop belum memadai, *keempat* Ekonomi keluarga. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan E-learning bisa berjan dengan maksimal apabila semua aspek yang di butuhkan baik guru atau pun peserta didik dapat terpenuhi secara maksimal.

**Kata kunci : kreativitas, Guru, Penggunaan, E-learning**

## **ABSTRACT**

### **"Teachers' Creativity in Using E-learning in SKI Subjects at MAN 1 Bengkulu City"**

**Writer**

**Novti Mizrianti**

**ID Number: 1911540005**

**Advisor 1: Dr.H. Zulkarnain Dali, M. Pd, II: Dr. Evi Silvana Nirwana, M. Pd**

The formulations of this research are: 1) How is the use of E-learning in learning SKI at MAN 1 Bengkulu City? 2) How is the creativity of SKI teachers in using E-learning at MAN 1 Bengkulu City? 3) What are the supporting and inhibiting factors for teacher creativity in the use of E-learning in SKI subjects at MAN 1 Bengkulu City? The type of research used in this study is qualitative, with a descriptive approach and data collection techniques used include observation, interviews, and documentation. The informants in this study consisted of 1 principal, 2 SKI teachers. The results of this study are teaching and learning activities carried out using E-learning are realized by being able to interact well in the use of E-learning and being able to direct students to be active and creative in the learning process, while the creativity of teachers in the use of E-learning is (1) attaching the teacher's own learning video. (2) apply ppt. (3) share digital book links. (4) make cbt questions. (5) monitoring students. (6) insert a youtube link. Factors supporting the creativity of teachers in the use of E-learning are first, the existence of continuous training, secondly adequate quota data, thirdly the signal must be strong, the fourth is easy to use teaching materials. While the inhibiting factors are firstly, many students are outside the city (in the area), secondly, the amount of data quota needed, the lack of cellphone facilities, the laptop is not sufficient, and the fourth is the family economy. Thus the learning process using E-learning can work optimally if all aspects needed by both teachers and students can be fulfilled to the fullest.

**Keywords: creativity, teacher, use, e-learning**

## الملخص

إبداع المعلمين في استخدام التعلم الإلكتروني في موضوعات تاريخ الإسلام في المدرسة

العالية الناجيري ١ مدينة بنغكولو"

كاتب: نوفتي ميزريانتتي

رقم التسجيل: ١٩١١٥٤٠٠٠٥

المشرف الأول: دكتور الحاج زلكرين دالي، الماجستير. المشرف الثاني دكتور إيفي سلفنا

نرونا، الماجستير

صيغ هذا البحث هي: (١) كيف يتم استخدام التعلم الإلكتروني في تعلم تاريخ الإسلام في المدرسة الإسلامية العالية الناجيري ١ مدينة بنغكولو؟ (٢) كيف يتم إبداع معلم تاريخ الإسلام في استخدام التعلم الإلكتروني في المدرسة العالية الناجيري ١ مدينة بنغكولو؟ (٣) ما هي العوامل الداعمة والمثبطة لإبداع المعلم في استخدام التعلم الإلكتروني في موضوعات تاريخ الإسلام في المدرسة العالية الناجيري ١ مدينة بنغكولو؟ نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة نوعي ، مع نهج وصفي وتقنيات جمع البيانات المستخدمة تشمل الملاحظة والمقابلات والتوثيق. يتألف المخبرون في هذه الدراسة من ١ مدير ومعلم تاريخ الإسلام نتائج هذه الدراسة هي أنشطة التدريس والتعلم التي يتم تنفيذها باستخدام التعلم الإلكتروني والتي تتحقق من خلال القدرة على التفاعل بشكل جيد في استخدام التعلم الإلكتروني والقدرة على توجيه الطلاب ليكونوا نشطين ومبدعين في عملية التعلم ، بينما الإبداع من المعلمين في استخدام التعلم الإلكتروني هو (١) إرفاق فيديو التعلم الخاص بالمعلم. (٢) تطبيق (٣) مشاركة روابط الكتب الرقمية. (٤) اجعل أسئلة العلاج المعرفي السلوكي. (٥) مراقبة الطلاب. (٦) أدخل رابط يوتيوب. العوامل التي تدعم إبداع المعلم في استخدام التعلم الإلكتروني هي أولاً ، هناك تدريب مستمر ، وثانياً بيانات كافية للتحقق ، ويجب أن تكون الإشارة الثالثة قوية ، والرابعة مواد تعليمية سهلة الاستخدام. في حين أن العوامل المثبطة هي أولاً ، فإن العديد من الطلاب خارج المدينة (في المنطقة) ، وثانياً مقدار حصة البيانات المطلوبة ، ونقص مرافق الهاتف المحمول ، وعدم كفاية أجهزة الكمبيوتر المحمولة ، واقتصاد الأسرة الرابع. وبالتالي فإن عملية التعلم باستخدام التعلم الإلكتروني يمكن أن تعمل على النحو الأمثل إذا كان من الممكن تحقيق جميع الجوانب التي يحتاجها كل من المعلمين والطلاب على أكمل وجه.

، البحث : الإبداع ، المعلم ، الاستخدام ، التعلم الإلكتروني ،

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt atas rahmat, taufiq dan hidayah Nya penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Kreativitas Guru dalam Penggunaan E-learning pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 kota Bengkulu”.

Sholawat dan salam semoga amal semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan suri taulan Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa Tesis ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan harapan dan doa penulis, semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah Swt dan di catat sebagai amal sholeh serta diberikan balasan yang berlipat ganda.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan tesis ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran yang bersifat konstruktif demi kesempurnaan karya tulis dimasa mendatang. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis dan khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Nopember 2021

**Novti Mizrianti**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	13
F. Kegunaan Penelitian.....	13
G. Sistematika Pembahasan.....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>17</b>
A. Kreatifitas guru.....	17
1. Pengertian Kreativitas Guru.....	17
2. Ciri-Ciri Kreatifitas Guru.....	22
3. Indikator Kreatifitas Guru.....	26
B. Pengertian E-learning .....	39
C. Konsep E-Learning.....	47
1. Definisi E-Learning .....	47
2. Karakteristik, Manfaat dan Fungsi E-Learning .....	50
D. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam.....	52
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	55
3. Pentingnya Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.....	57
4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam.....	58
E. Penelitian terdahulu.....	59
F. Paradigma Penelitian.....	64
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>66</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	66
B. Lokasi Penelitian .....	67
C. Jenis dan Sumber Data .....	68
1. Sumber Data Primer .....	68
2. Sumber Data Skunder .....	68

D. Informan Penelitian .....	66
E. Teknik Pengumpulan Data .....	70
1. Observasi .....	70
2. Wawancara .....	72
3. Dokumentasi .....	73
F. Teknik Keabsahan Data .....	75
G. Teknis Analisis Data .....	76
1. Reduksi Data .....	77
2. Penyajian Data (Display data) .....	77
3. Penarikan Kesimpulan .....	77
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>79</b>
A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	79
B. Hasil Wawancara .....	82
C. Pembahasan .....	87
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran-saran .....	108
C. Penutup .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1).

Pendidikan merupakan suatu proses dalam setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

---

<sup>1</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002: 263

Pendidikan merupakan salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia yang strategis bagi pembangunan Nasional, artinya masa depan bangsa tergantung pada kualitas pendidikan, dan pendidikan berkualitas akan muncul jika pendidikan di level sekolah juga berkualitas. Pendidikan menjadi salah satu perhatian penting pemerintah karena dengan pendidikan, manusia dapat berkembang serta dapat mengembangkan peradabannya. Perkembangan teknologi dan TIK yang semakin pesat telah banyak mempengaruhi berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan kini berpengaruh pada media pembelajaran, yang semula hanya menggunakan papan, atau bisa disebut black board/white board, sekarang sudah menggunakan LCD, Internet, bahkan pembelajaran jarak jauh.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah menyentuh semua aspek kehidupan terutama bagaimana pemanfaatan media internet dalam meningkatkan mutu pendidikan. Internet sudah menjadi bagian yang tak terhindarkan lagi dalam kehidupan sehari-hari, apalagi dalam dunia pendidikan yang erat kaitanya dengan kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar yang berbasis teknologi.

Internet sendiri di maknai sebagai sebuah jaringan yang terdiri dari beberapa komponen komputer yang tersambung satu dengan yang lainnya baik dalam suatu wilayah maupun antar wilayah, sedangkan menurut Lantip Diat Prasajo dan Riyanto (2011: 178) internet adalah kependekan dari

interconnected-networking yang saling terhubung satu sama lain.<sup>2</sup> Perkembangan internet inilah sehingga di dapat informasi yang sangat banyak, bidang apapun itu yang diinginkan pasti dapat dicari sumbernya.

Internet juga sebagai media komunikasi dan media pembelajaran yang bermanfaat bagi guru, siswa, dan masyarakat pada umumnya serta berpengaruh pada dunia pendidikan. Dalam Rencana Strategis (RENSTRA) Pendidikan nasional tahun 2010-2014, Sistem pendidikan nasional tersebut harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan serta peningkatan mutu, relevansi, dan efisiensi manajemen pendidikan menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.

Pemerintah telah menetapkan pembangunan pendidikan menjadi salah satu prioritas nasional dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2010-2014. RPJMN Tahun 2010-2014 disebutkan bahwa pendidikan merupakan instrumen penting dalam pembangunan ekonomi dan sosial.

Pendidikan diharapkan dapat mendukung upaya mengentaskan kemiskinan, meningkatkan keadilan dan kesetaraan gender, serta memperkuat nilai-nilai budaya. Permasalahan dalam bidang pemerataan kesempatan pendidikan dan peningkatan mutu yang berpengaruh terhadap relevansi dan perubahan budaya lokal, nasional dan global, serta perluasan akses pendidikan masih menjadi PR pemerintah saat ini.

---

<sup>2</sup>Lantip Diat Prasajo dan Riyanto , *Teknologi Pendidikan Berbasis IT*, ( Malaong : 2011: 178)

Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup>

E-learning merupakan salah satu program yang di usung oleh pemerintah untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran di masa pandemi agar pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.

Sebelum adanya virus mewabah yang melanda dunia ini, pembelajaran di lakukan dengan cara konvensional dimana pusat informasi terletak satu arah saja yakni guru mata pelajaran semata, oleh sebab itu pembelajaran sering mengalami monoton dan membosankan pada akhirnya

---

<sup>3</sup> <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438/2696>

pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ini kurang di minati peserta didik karena kemasan atau metode dalam pembelajaran kurang menarik karena cenderung ceramah dan cerita. Bahkan jarang sekali guru-guru sejarah mempunyai terobosan untuk memanfaatkan IT sebagai sumber pembelajaran agar bisa berinovasi, dengan adanya pandemi ini mau tidak mau guru dituntut untuk mau mengikuti perkembangan IT karena tuntutan pendidikan yang terus harus berjalan dengan menggunakan berbagai media agar pembelajaran tetap berjalan dengan semestinya.

E-learning adalah metode pembelajaran baru yang berupa perpaduan antara teknologi dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Strategi penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari peserta didik atas materi yang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik; meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, memperluas daya jangkau proses belajar-mengajar dengan menggunakan internet, tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kemajuan peradaban di dunia ini. Melalui pendidikan, manusia dapat merubah pola pikir yang akan

berpengaruh pada perkembangan kehidupan mereka. Oleh sebab itu, pendidikan dijadikan variabel utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia yang menjadikan pendidikan sebagai salah satu tujuan utama, seperti yang tercantum dalam UUD 1945 alinea ke IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan sebuah hal yang kompleks, dimana di dalamnya terdapat komponen-komponen yang merangkainya sehingga membentuk sebuah proses. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>4</sup>

Oleh karenanya kemampuan guru dalam mengajar sangat penting demi tercapainya tujuan proses belajar-mengajar yang diharapkan, khususnya dalam menarik dan menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi tersebut, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut untuk kreatif mengembangkan kemampuan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Guru dituntut untuk mampu menerapkan cara belajar

---

<sup>4</sup>Moh.Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya,2008), hal. 4

yang menarik, dan dalam hal ini berkaitan erat dengan kreativitas yang dimiliki oleh guru<sup>5</sup>.

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan “pengembangan potensi di luar batasan inteligensi, menemukan cara yang baru yang lebih baik untuk memecahkan masalah pendidikan”.<sup>6</sup>

Sehingga kreativitas guru SKI dapat diartikan sebagai kemampuan pendidik yang mengampu mata pelajaran SKI untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir peserta didik, sehingga menghasilkan sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik agar menjadi menarik dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

Memilih dan menetapkan metode pembelajaran sama artinya dengan memilih dan menetapkan tujuan pembelajaran, sebab metode memiliki signifikansi fungsional yang kuat dan terarah dengan tujuan pembelajaran. Guru SKI sebagai kunci keberhasilan pembelajaran, berupaya untuk meningkatkan kreativitas dalam mengajar.

Dalam menghadapi permasalahan pembelajaran daring, guru SKI perlu meningkatkan kreativitas. Kreativitas tersebut berkaitan dengan kemampuan guru dalam menciptakan perubahan-perubahan model pengajaran, kemampuan guru melakukan pembenahan-pembenahan kelemahan prosedur atau tahapan pengajaran, kemampuan guru untuk mengeksplorasi (mencari) ide-ide baru, kemampuan guru dalam

---

<sup>5</sup>Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta : Bumi Aksara,2012), hal. 151

<sup>6</sup>Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta : Bumi Aksara,2012), hal. 151

memanfaatkan kemajuan media teknologi serta berbagai kemampuan lain yang signifikan dengan kategori guru yang kreatif.

Kreativitas mengajar guru SKI yang semakin meningkat diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran. Ide-ide kreatif diperlukan dalam mengembangkan sistem pembelajaran bagi siswa selama belajar di rumah. Untuk itu, sebagai guru SKI diharapkan dapat terus mengembangkan diri dan berupaya untuk terus meningkatkan daya kreativitas dalam mengajar.

Dalam hal ini guru SKI memilih jenis media yang digunakan oleh guru SKI dalam pembelajaran menggunakan aplikasih e-learning. E-learning dalam proses belajar mengajar memang banyak memberikan manfaat bagi peserta didiknya. *E-learning* dianggap sebagai salah satu metode yang terbaik dari dunia pendidikan.

Telah banyak penelitian terdahulu yang mengkaji tentang kreativitas guru Berdasarkan jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial oleh ENITTA dalam Rini Fajriani (Kretivitas Guru IPS di Era Virtual; Penerapan pembelajaran Daring di MTSN 3 Pemekasan. Berkesimpulan bahwa kretivitas guru meliputi :

1. Menggunakan metode pembelaran yang sesuai dengan karateristik peserta didik
2. Kretivitas itu akan muncul ketika di sesuaikan dengan situasi dan kondisi
3. Kretivitas seorang guru tentunya ada faktor-faktor yang menjadi faktor penghambat dan pendukung dari adanya pembelajaran

Dan dalam Bella Annantha Sritumini, Aisyah Nuraeni, S.T,M.T jurnal yang berjudul Peninggkatan pengetahuan dan keterampilan guru

dalam pembelajaran dengan menggunakan media E-learning di SMK Putra Padjajaran 2 Bandung. Berkesimpulan bahwa kreativitas guru meliputi :

1. Pengetahuan dan pemahaman penerapan E-learning melalui media sosial yang di berikan kepada guru yang ikut pelatihan dan pendampingan untuk di terapkannya dalam pembelajaran tersebut dapat di berikan pemahaman baru mengenai terdapatnya media pembelajaran alternatif yang bisa di gunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Akhirnya sekolah tersebut dapat mempunyai suatu metode konsep pembelajaran baru yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran.

Dari kedua jurnal di atas dapat di temukan kesimpulan bahwa adanya kemampuan dari guru untuk tetap mengetahui dan belajar terhadap media pembelajaran yang di gunakan sebagai bahan tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu ingin mengetahui mengenai apa bentuk kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu.

MAN I Kota Bengkulu merupakan salah satu sekolah yang berada di daerah kawasan perkotaan yang mempunyai basic budaya serta penerapan pembelajaran berbasis e-learning, Sekolah ini merupakan sekolah yang sadar akan pentingnya pembaharuan pendidikan.

Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran harus benar-benar dipantau pelaksanaannya, agar bisa berjan dengan semestinya. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional,

kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (Information, Communication and Technology).

Pada observasi awal yang saya lakukan dengan wawancara kepada salah satu guru SKI, Riyan Wenang yang mengatakan ketika menggunakan internet untuk mencari sumber bahan pembelajaran ditemukan akses internet yang dimiliki sekolah masih lambat, bahkan sering gagal, serta tidak semua tempat terjangkau akses wifi, Beratnya merubah kebiasaan siswa dari belajar tatap muka menjadi PJJ, Lingkungan sosial keluarga dan masyarakat serta perbedaan ekonomi masing-masing siswa, Kurangnya pelatihan dalam mempersiapkan SDM, Siswa terlalu cuek dengan pembelajaran E-learning, proses pembelajaran yang masih banyak menggunakan whatsapp, terlihat pada saat pembelajaran guru dalam memberikan materi dan tugas, karena di anggap mudah, guru tidak benar-benar memanfaatkan aplikasi E-learning sebagai media menyampaikan bahan ajar, karena di anggap terlalu rumit dan susah dalam mengaplikasikannya.

Guru hanya menggunakan whatsapp sebagai media perantara dalam memberikan/menyampaikan bahan ajar akibatnya semangat peserta didik menurun dan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan terkendalanya fasilitas komputer di sekolah dalam mendukung penerapan e-learning, kurang interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik sesama peserta didik. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya dalam proses belajar mengajar.

Peran guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis e-learning di MAN Model I Bengkulu masih sekedar memanfaatkan sebagai pembelajaran tambahan, bukan menjadi penerapan dalam pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam penggunaan e-learning di MAN Model I Bengkulu, kemudian pelaksanaannya dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang meliputi guru dan siswa, bahan ajar atau materi elektronik yang tersedia, serta infrastruktur yang kemudian terakhir akan menghasilkan bahan evaluasi yang berupa kendala yang dihadapi dalam penggunaan e-learning ini dan terakhir solusi yang diberikan sebagai upaya mengatasi kendala yang muncul tersebut.

Dari latar belakang sebagaimana tersebut diatas, penulis angkat semua fenomena itu melalui sebuah penelitian yang berjudul “**Kreativitas Guru dalam Penggunaan E-learning pada Mata Pelajaran SKI di MAN I Kota Bengkulu.**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kebijakan sekolah dalam pengembangan e-learning masih belum optimal, misalnya pelatihan dalam menggunakan e-learning belum merata dan tidak ada tindak lanjut dalam penerapan pembelajaran menggunakan elearning.
2. Fasilitas sarana dan prasarana yang kurang memadai dalam menunjang kegiatan pembelajaran e-learning di sekolah.

3. Kemampuan tenaga pendidik berkaitan dengan pemanfaatan e-learning di sekolah masih kurang.
4. Interaksi antara pengajar dengan pelajar dan pengajar dengan pelajar masih kurang.
5. Kesiapan guru/ tenaga pendidik dan siswa dalam pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran di sekolah masih kurang.
6. Pemanfaatan e-learning yang belum maksimal oleh guru, dan siswa terkait pembelajaran dalam sekolah.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan agar penelitian tidak melebar maka penelitian hanya berfokus kepada Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning dalam pembelajaran SKI.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan dalam penelitian ini dapat di formulasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan E-learning pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana kreativitas guru mata pelajaran SKI dalam penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam penggunaan pembelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu?

### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan pokok permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian tesis ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara penggunaan E-learning dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kota Bengkulu ?
2. Untuk mengetahui kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 1 Kota Bengkulu?
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada pembelajaran SKI di MAN 1 Model Kota Bengkulu?

### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai:

1. Secara teoritis

Sebagai pembandingan bagi peneliti yang lain terkait dengan kreativitas gurudalam pembelajaran di masa pandemi.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur menumbuhkan motivasi dalam belajar walau pun di masa pandemi tidak mengurangi semangat dalam menuntut ilmu sehingga siswa bisa lebih giat dan mempunyaiminat belajar yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi bagi setiap guru, khususnya guru SKI bahwa kreativitas merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dalam kondisi apa pun, karena guru merupakan motivator yang sangat diharapkan peserta didik

c. Bagi lembaga pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif demi pengembangan kreativitas guru dan kualitas lembaga pendidikan, serta menumbuhkan budaya meneliti di lingkungan sekolah demi terciptanya lembaga pendidikan yang mengacu pada proses pembelajaran dan kreativitas guru yang berkecimpung di dalamnya.

d. Bagi perpustakaan IAIN Bengkulu

Hasil penelitian ini bagi perpustakaan IAIN Bengkulu berguna untuk menambah literatur di bidang pendidikan, terutama di bidang yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam pembelajaran di masa pandemi dan memotivasi pendidik agar tetap kreatif apa pun keadaan dunia pendidikan.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Alur pemikiran yang dimiliki seseorang banyak berbeda dengan yang lainnya, sehingga sistematika pembahasan suatu karya ilmiah yang ditulis kemungkinan bervariasi sesuai dengan aspirasinya. Untuk itu perlu diuraikan secara terperinci apa yang telah ada dalam skripsi ini. Sistematika

pembahasannya terdiri dari enam bab yang masing-masing bab mempunyai penjabaran sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian tujuan dan kegunaan penelitian selanjutnya diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian pustaka sebagai dasar pijakan secara teoritis dari berbagai masalah yang ada hubungannya dengan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran SKI di masa pandemi meningkatkan motivasi belajar siswa. Di dalam bab ini, diuraikan secara definitif yang akan memperjelas terhadap permasalahan yang dibahas.

Permasalahan yang berkaitan dengan kreativitas guru diperjelas dengan pembahasan yang meliputi: pengertian kreativitas guru, ciri-ciri kreativitas guru, tahapan-tahapan kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas guru, dan kreativitasguru dalam mengajar.

Pembahasan tentang sejarah kebudayaan islam meliputi: pengertian sejarah kebudayaan islam, tujuan dan manfaat mempelajari sejarah kebudayaan islam, pentingnya mempelajari sejarah kebudayaan islam, dan ruang lingkup sejarah kebudayaan islam.

Pembahasan tentang penggunaan media pembelajaran SKI di masa pandemi meliputi : pengertian media pembelajaran, fungsi media, jenis media yang di gunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan pembahasan tentang kreativitas guru dalam menumbuhkan motivasi belajar meliputi kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran dan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran.

Bab III Metode penelitian, yang meliputi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan diakhiri dengan tahap-tahap penelitian.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas Guru

##### 1. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti “kemampuan untuk mencipta”.<sup>1</sup>Selain itu kreativitas dapat juga didefinisikan sebagai “bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original (murni) dan memiliki nilai”. Anna Craft seperti yang dikutip oleh Imam Malik menyatakan bahwa kreativitas merupakan “kemampuan individu untuk meraih aktualisasi diri melalui cara yang dekat, lekat dan imajinatif”.<sup>2</sup> Sedangkan Guilford menyatakan bahwa kreativitas adalah “kemampuan berpikir *divergen* (menyebar, tidak searah, sebagai lawan dari *konvergen*, terpusat) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya”.<sup>3</sup>

Definisi Guilford ini memberikan pemahaman bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir untuk memilih. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada

---

<sup>1</sup><http://kbbi.web.id/kreativitas>, diakses pada 23 Oktober 2020

<sup>2</sup>Ahmad Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak*. (Jakarta : PT.Bina Ilmu, 2004), hal. 125

<sup>3</sup>Ngainun Naim, *Rekonstruksi Pendidikan Nasional Membangun Paradigma yang Mencerahkan*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 218.

sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.<sup>4</sup>

Kreativitas ini juga dapat diartikan sebagai upaya membangun berbagai terobosan yang memungkinkan bagi pemberdayaan dan penguatan bagi pengembangan bakat yang telah tergal. Di sinilah arti dan makna penting kreativitas untuk menunjang kesuksesan.<sup>5</sup>

Kreativitas pada dasarnya telah ada dalam diri manusia sejak mereka dilahirkan, tidak terbatas pada golongan tertentu. Dalam hal ini sering disebut sebagai potensi. Potensi harus dikembangkan sebaik-baiknya agar dapat menjadi sebuah kelebihan yang dapat bermanfaat untuk kebaikan dimasa depan. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl<sup>6</sup> ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaantidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.*

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa manusia lahir, sekalipun tidak mengetahui sesuatu apapun tetapi oleh Allah telah diberi potensi.

Potensi tersebut harus disyukuri dengan cara mengembangkannya secara

<sup>4</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2004), cet ke II, hal. 104

<sup>5</sup>Ngainum Naim, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan Dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), cet.ke III, hal. 244

<sup>6</sup>Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemah*. (Surabaya : CV.Karya Utama, 2005), hal. 75

kreatif, karena setiap individu antara satu dengan yang lainnya akan dapat berkembang secara wajar di antara mereka terdapat perbedaan baik bentuk, jenis maupun derajat.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan atau menciptakan gagasan, ide-ide atau keadaan yang sifatnya baru, yang dapat memberikan pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi, dimana gagasan tersebut belum pernah/jarang dilakukan sehingga memiliki kualitas yang berbeda dari keadaan sebelumnya.

Proses belajar-mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama.<sup>7</sup>

Guru merupakan sebuah profesi yang dituntut memiliki keahlian atau kompetensi tertentu. Sehingga dengan kompetensi tersebut, seorang guru dapat menjalankan peran dan tugasnya dengan baik. Oleh karenanya kemampuan guru dalam mengajar sangat penting demi tercapainya tujuan proses belajar-mengajar yang diharapkan, khususnya dalam menarik dan menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta melatih yang berarti mengembangkan ketrampilan-ketrampilan yang ada pada diri siswa.

---

<sup>7</sup>Moh.Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 6

Oleh karena itu, untuk menjalankan tugas-tugas tersebut guru dituntut untuk memenuhi kompetensi sebagai guru. Kreatif merupakan salah satu bentuk kemampuan yang harus ada didalam diri guru. Karena dengan kreatif, guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan hal itu berimplikasi pada hasil pembelajaran.

Agar tercipta pembelajaran yang kreatif, profesional dan menyenangkan, diperlukan adanya ketrampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh guru, berkaitan dengan ini Turney dalam bukunya E Mulyasa mengatakan bahwa:

Ada delapan ketrampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu ketrampilan bertanya, menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.<sup>8</sup>

Mengadakan variasi yang dimaksud di atas yaitu variasi dalam kegiatan pembelajaran seperti pada penggunaan metode dan media pembelajaran. Dengan demikian, sebenarnya “kreativitas merupakan ketrampilan. Artinya, siapa saja yang berniat untuk menjadi kreatif dan ia mau melakukan latihan-latihan yang benar, maka ia akan menjadi kreatif”.<sup>9</sup>

Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang

---

<sup>8</sup>E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal.

<sup>9</sup>Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif...*, hal. 245

menarik dan menyenangkan, supaya siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan belajar karena materi yang disampaikan dapat diterima siswa sebagai sesuatu yang bermakna.

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>10</sup> Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>11</sup>

Menurut Gallagher dalam Rachmawati mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).<sup>12</sup>

Supriadi dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik

---

<sup>10</sup>Utami Mundandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), hal. 25

<sup>11</sup>Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hal. 146

<sup>12</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), hal. 15

berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

Menurut Semiawan dalam Rachmawati bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.<sup>13</sup> Chaplin dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Menurut Kuper kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional.<sup>14</sup> Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.

## 2. Ciri-Ciri Kreativitas Guru

Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya

---

<sup>13</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), hal. 15

<sup>14</sup>Alli Imron, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 2007), hal. 128

akan pemikiran, dan lain-lain.<sup>15</sup> Miftahul Asror menjelaskan ciri-ciri orang kreatif adalah :

1. Memiliki dorongan rasa ingin tahu secara intelektual. Mereka sering mempertanyakan sesuatu yang kadang diluar pemikiran orang lain.
2. Memiliki daya abstraksi dan penalaran besar. Mereka mudah memahami materi yang sulit dan merangkai fakta, sehingga membentuk hubungan sebab-akibat, maupun pola berpikir yang lainnya. Imam Musbikin menambahkan pribadi kreatif adalah “jenis individu yang dalam asosiasi berpikirnya menggunakan tipe *divergen*”
3. Memiliki minat yang luas, kemampuan dan persiapan belajar yang tinggi, konsentrasi dan ketekunan besar dengan sifat tidak mudah putus asa dalam mencari pemecahan masalah.<sup>16</sup>

Sedangkan Munandar menjelaskan aspek kreatif adalah :

- a. Keterampilan berpikir lancar
- b. Keterampilan berpikir luwes
- c. Keterampilan berpikir rasional
- d. Keterampilan merinci atau mengelaborasi<sup>17</sup> lebih lanjut Munandar menjelaskan bahwa aspek kreatif yakni :
  1. Keterampilan berpikir lancar yaitu:

---

<sup>15</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan...*, hal. 104-105

<sup>16</sup>Ahmad Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak...*, hal. 137

<sup>17</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta,2004), cet ke IV, hal. 5-6

- a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
  - b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
  - c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu:
- a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
  - b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
  - c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir rasional yaitu:
- a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
  - b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
  - c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
4. Keterampilan memperinci atau mengelaborasi yaitu:
- a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
  - b. Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.

c. Keterampilan menilai (mengevaluasi)

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana agar siswa dapat terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan bagi siswa. Karena itu, pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam kurikulum dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung didalam kurikulum, yang menurut Sudjana disebut kurikulum ideal.

Selanjutnya dilakukan kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar terwujud dalam diri siswa.

Faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah guru. Oleh karena itu, kadar kualitas guru merupakan penentu kadar kualitas *output* di suatu sekolah. Untuk menciptakan *output* yang berkualitas, maka dibutuhkan guru yang profesional. Seperti yang dikatakan oleh Rahmad, “Seorang guru haruslah bersifat dinamis, kreatif, dan inovatif serta dituntut mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman”.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 145

### 3. Indikator Kretifitas Guru

- a. Guru dapat menciptakan metode dan media yang dapat membuat anak bersemangat dalam belajar
- b. Guru dapat menumbuhkan antusias belajar siswa
- c. Mengembangkan program membaca yang baik
- d. Terapkan teknik pemecahan masalah
- e. Lakukan penilaian yang berbeda

Menurut Purwanto indikator kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mencakup kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar dan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yakni<sup>19</sup>

#### 1) Kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar.

Pada hakikatnya bila suatu kegiatan direncanakan lebih dahulu, maka tujuan dari kegiatan tersebut akan lebih terarah dan lebih berhasil. Itulah sebabnya seorang guru harus memiliki kreativitas kemampuan dalam merencanakan pengajaran. Seorang guru sebelum mengajar, hendaknya merencanakan program pengajaran, membuat persiapan pengajaran yang hendak diberikan.

Menurut Djamarah & Zain, perencanaan pembelajaran merupakan proses penyusunan materi, media, pendekatan/ metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.<sup>20</sup> Perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan apa yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pengajaran, cara apa yang akan dipakai untuk menilai pencapaian tujuan tersebut,

---

<sup>19</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. B. 1997) hal. 26

<sup>20</sup> Djamarah, Saiful Bahri dan Zain, Aswan.. *Strategi Belajar Mengajar*.(Jakarta : PT Rineka Cipta. 2006) hal. 72

materi/ bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara menyampaikannya, alat atau media apa yang diperlukan.

2) Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Surachmad, pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>21</sup> Pelaksanaan pengajaran adalah strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi pelaksanaan proses belajar mengajar dapat disimpulkan sebagai terjadinya interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru harus kreatif dalam membuka pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, menggunakan metode, media/ alat peraga dalam pembelajaran, mengelola kelas, sampai dengan menutup pelajaran. Bahasan yang akan diajarkan, dibahas dengan bermacam-macam metode dan teknik mengajar, guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kreativitas, metode yang baik digunakan adalah metode mengajar yang bervariasi/ kombinasi dari beberapa metode mengajar.<sup>22</sup>

Keterampilan bertanya sangat memegang peranan penting, guru yang kreatif akan mengutamakan pertanyaan divergen, pertanyaan ini akan membawa para siswa dalam suasana belajar aktif. Dalam hal ini guru harus memperhatikan cara-cara mengajarkan kreativitas seperti tidak langsung memberikan penilaian

---

<sup>21</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta B. 1997) hal, 36

<sup>22</sup> Agung, Iskandar. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*.( Jakarta : Bestari Buana Murni. 2010) hal 45

terhadap jawaban siswa. Kemudian penggunaan media sederhana/ alat peraga sangat dianjurkan, guru yang kreatif akan menciptakan atau memodifikasi media/ alat peraga untuk keperluan belajar mengajar, sehingga pada prinsipnya guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dituntut kreativitasnya dalam penggunaan teknik, metode dan media pembelajaran, sampai pemberian teknik bertanya kepada siswa agar pelaksanaan proses belajar mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Saat ini perubahan kehidupan sangat cepat dan kompleks dengan berbagai tantangan dan permasalahan. Setiap guru dituntut untuk fleksibel, kritis, dan terampil berpikir kreatif, sehingga mampu menangani permasalahan dan menemukan solusi yang melibatkan lingkungan social maupun fisik. Kreativitas mengekspresikan kualitas solusi penyelesaian masalah. Kunci kreativitas adalah kemampuan menilai permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga menjadi solusi yang lebih baik. Sedangkan Halman berpendapat bahwa guru kreatif dalam proses pembelajaran dapat dicirikan sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Guru yang kreatif memperlakukan proses belajar-mengajar dengan memprakarsai belajar sendiri (*self-initiated learning*) pada sebagian siswa. Prinsip yang dipandang baik dalam proses belajar mengajar dilaksanakan, tetapi semua itu dilakukan dalam rangka menginduksi respon yang kreatif dari siswa, seperti melakukan aktivitas untuk mendorong siswa

---

<sup>23</sup>Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hal. 200

menyelidiki sendiri, melaksanakan eksperimen dan mengambil kesimpulan sementara terhadap eksperimen yang dilakukan tersebut.

- b. Guru yang kreatif menciptakan lingkungan belajar yang tidak otoriter, kondisi yang bebas memberikan fasilitas kepada siswa untuk berkreasi, jenis kebebasan yang diperlukan agar siswa menjadi kreatif adalah kebebasan yang berkenaan dengan psikologi, simbolik dan kebebasan untuk mengungkapkan pengalaman secara spontan.
- c. Guru yang kreatif mendorong siswa belajar lebih banyak (*over learn*) untuk memperkaya mereka dengan informasi, mengimajinasikan dan memberi makna dari informasi itu. Siswa harus dapat menerima kenyataan bahwa dalam proses belajar mengajar seperti ini mereka harus memiliki disiplin keras kepada diri mereka sendiri.
- d. Guru yang kreatif mendorong proses berfikir kreatif siswa. Dia memberikan rangsangan kepada siswa untuk mencari hubungan-hubungan yang baru antar data, mengimajinasikannya, mencari pemecahan-pemecahan masalah yang sedang dihadapi, membuat perkiraan secara cepat, menemukan ide-ide sampingan untuk membentuk ide-ide baru. Guru mendorong siswa untuk mengungkapkan hubungan-hubungan antar elemen-elemen dalam rangka menemukan suatu teori baru.
- e. Guru yang kreatif mendorong individu untuk mengevaluasi sendiri kemajuan hasil belajarnya (*encourages self-evaluation*).

- f. Guru yang kreatif menolong siswa untuk menjadi orang yang lebih sensitif terhadap suasana hati dan perasaan orang lain.<sup>24</sup>

Guru diberi kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi dan tantangan perkembangan pendidikan yang berimplikasi pada kesiapan guru untuk dapat beradaptasi dengan cepat dan tepat.

Kemampuan untuk berpikir kreatif dalam hal ini sangat mutlak diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara menarik dan tidak monoton. Guna menumbuhkan minat belajar para siswa maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan pedagogik dalam proses pembelajaran.

Baedhowi menyatakan bahwa praktek-praktek yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitasnya, yakni dengan kreatif dalam belajar dan berketrampilan. Dia menyebutkan bahwa keterampilan membuat alat peraga yang sederhana merupakan contoh kreativitas.

“Guru-guru membuat alat peraga sederhana itu suatu kreativitas. Jadi yang namanya belajar tidak harus beli alat dari pabrik, tetapi bisa membuat sendiri. Siswa dapat diajak ke situasi sebenarnya kemudian memasukkannya ke dalam ranah pendidikan”.<sup>25</sup>

Oleh karenanya guru perlu memperluas pengetahuan dan membuka diri dalam setiap perkembangan zaman, agar dapat mengikuti arus perubahan dan

---

<sup>24</sup>Alfiyani, “*Kreativitas Guru dalam Memotivasi Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 20 Tangerang*” dalam <http://repository.uinjkt.ac.id>, diakses pada tanggal 23 Nopember 2020

<sup>25</sup>Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 162-163

kemajuan yang ada. Jika tidak, maka kreativitas guru tidak mungkin dapat berkembang dan itu akan berdampak pada proses serta hasil dari pendidikan.

Dalam berpikir kreatif ada beberapa tahapan-tahapan, diantaranya :

- a. Persiapan (*preparation*), yaitu tahapan seseorang memformulasikan masalah, dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan yang baru. Ada kemungkinan apa yang difikirkan itu tidak segera memperoleh pemecahannya, tetapi soal itu tidak hilang begitu saja. Tetapi masih terus berlangsung dalam diri individu yang bersangkutan.
- b. Inkubasi, yaitu berlangsungnya masalah tersebut dalam jiwa seseorang karena tidak segera memperoleh pemecahan masalah.
- c. Pemecahan atau iluminasi, yaitu tahapan seseorang telah mendapatkan gagasan/inspirasi pemecahan masalah.
- d. Evaluasi, yaitu tahapan mengecek apakah pemecahan yang diperoleh tepat atau tidak berdasarkan realitas.
- e. Revisi, yaitu tahapan memperbaiki atau mengubah keputusan yang telah diambil sesuai dengan realitas yang terjadi.<sup>26</sup>

Sebagai seorang kreator dan motivator yang berada di pusat proses pendidikan, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik. Kreativitas menunjukkan bahwa apa yang dikerjakan oleh guru tidak semata sesuatu yang rutin saja. Dengan demikian

---

<sup>26</sup>Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hal. 190

tahapan-tahapan kreativitas guru ini akan tercermin pada tahapan proses pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dalam berbagai teori tentang kreativitas disebutkan bahwa salah satu cara mengembangkan kreativitas adalah dengan strategi 4-P. P yang pertama yaitu *pribadi*. Kreativitas di sini dikaitkan dengan ciri-ciri kreativitas yang terdapat pada diri individu, yaitu ciri-ciri yang bersifat *aptitude* atau kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir) seperti kelancaran, keluwesan, keunikan dan kemampuan elaborasi, serta ciri-ciri yang bersifat *non-aptitude* atau afektif (berkaitan dengan sikap dan perasaan) seperti: rasaingin tahu, ingin mencoba hal-hal baru, berani menghadapi risiko, tidak takut salah, keras kepala, dan sebagainya.

P yang kedua adalah *pendorong*. Pendorong yang bersifat internal adalah pendorong dari dalam diri individu, yaitu hasrat dan motivasi yang kuat pada diri kita. Pendorong yang bersifat eksternal adalah pendorong dari luar diri individu, seperti: diperolehnya aneka macam pengalaman yang kaya, lingkungan yang cenderung menghargai berbagai gagasan unik dari sang anak, tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang sikap kreatif, dan sebagainya.

Adapun P yang ketiga adalah *proses*. Di sini lebih ditekankan pada kegiatan bersibuk diri secara kreatif. Artinya, aktivitas lebih ditinjau dari aspek kegiatan “bermain” dengan gagasan-gagasan dalam pikiran tanpa terlalu menekankan pada apa yang dihasilkan oleh proses tersebut. Kesenangan yang

timbul akibat dari keterlibatannya dengan aktivitas yang penuh dengan tantangan itulah yang lebih mendapatkan porsi utama.

Terakhir adalah P yang keempat, yaitu *produk*. Di sini kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta dan menghasilkan produk-produk baru. Pengertian baru di sini tidak berarti harus selalu baru sama sekali, namun bisa pula merupakan suatu kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah pernah ada. Bagi seseorang yang memiliki ciri pribadi yang kreatif, mereka senantiasa berusaha untuk memperoleh suatu pendorong dalam mengembangkan kreativitasnya secara optimal, melalui suatu proses kreatif yang aman dan bebas secara psikologis. Kondisi semacam inilah yang akan memungkinkan lahirnya produk-produk kreatif yang bermakna.<sup>27</sup>

Kreativitas guru akan tercermin dalam pelaksanaan pengabdian tugas-tugas yang ditandai dengan keahlian, baik dalam materi maupun metode. Selain itu juga ditunjukkan melalui tanggungjawabnya dalam melaksanakan seluruh pengabdianya baik sebagai guru kepada peserta didik, orangtua, masyarakat, bangsa, negara, dan agamanya.<sup>28</sup> Oleh karenanya banyak hal yang mempengaruhi kreativitas guru dalam pelaksanaan pengabdian tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa kreativitas dapat ditumbuh kembangkan melalui suatu proses yang terdiri dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan, "kreativitas secara umum timbul karena dipengaruhi adanya berbagai

---

<sup>27</sup>Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif...*, hal. 138-139

<sup>28</sup>Ahmad Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak...*, hal. 47

kemampuan yang dimiliki, serta kecakapan melaksanakan tugas-tugas yang diemban guru”. Kreativitas guru dipengaruhi oleh beberapa hal. diantaranya:

- a. Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan dalam melaksanakan tugas
- b. Kerjasama yang cukup baik antar berbagai personil pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- c. Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa
- d. Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiaswi yang lebih harmonis
- e. Pemberian kepercayaan kepada guru untuk meningkatkan diri dan menunjukkan karya dan gagasan kreatifnya
- f. Memberikan kesempatan kepada guru untuk turut serta dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar.<sup>29</sup>

Mengajar adalah suatu perbuatan yang kompleks, karena guru dituntut memiliki kemampuan personal, profesional, dan social kultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Dikatakan kompleks karena guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan penguasaan materi dan metode, teori dan praktek dalam interaksi siswa. Dikatakan kompleks karena sekaligus mengandung unsur seni, ilmu, teknologi, pilihan nilai, dan keterampilan dalam proses belajar-mengajar.

---

<sup>29</sup>Muna, “*Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Agama Islam*” dalam <http://dumpuena.blogspot.co.id>, diakses 23 Nopember 2020

Salah satu tugas guru adalah memberikan pengajaran kepada peserta didik, karenanya guru dituntut untuk terampil dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dinamika masyarakat yang tidak pernah berhenti harus menjadi perhatian guru. Guru merupakan sosok manusia akademis yang memiliki intelektual yang memadai, sehingga guru harus selalu memberikan dan menjawab kebutuhan siswa dalam menjalankan studinya.<sup>30</sup>

Syarat guru yang berkualitas salah satunya harus kreatif, karena kreatif merupakan hal penting bagi guru untuk keberhasilan proses pembelajaran. Komponen-komponen yang berkaitan dengan kreativitas seorang guru menurut Novan dan Barnawi antara lain :

1. *Penguasaan materi.* Guru yang berkualitas harus mampu menjadi demonstrator. Artinya guru harus menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan disampaikan dan selalu mengembangkan serta meningkatkan ilmu yang dimilikinya. Karena hal ini akan menentukan hasil belajar yang akan dicapai.
2. *Pengelolaan program belajar-mengajar.* Pengelolaan program belajar meliputi:
  - a. Merumuskan tujuan instruksional
  - b. Mengenal dan memilih metode pembelajaran
  - c. Mengenal dan memahami karakter dan potensi siswa

---

<sup>30</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru.* ( Jakarta : Rajawali Pers, 2012), hal. 74

3. *Pengelolaan kelas*. Kelas merupakan tempat guru dan siswa melaksanakan proses belajar-mengajar dan merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang harus diorganisasikan agar kegiatan belajar-mengajar terarah pada tujuan pendidikan yang hendak dicapai.<sup>31</sup>

Guru dalam proses belajar-mengajar sesuai dengan perkembangan zaman, tidak hanya berperan untuk memberikan informasi terhadap siswa, tetapi guru dapat berperan sebagai perencana, pengatur dan pendorong siswa agar dapat belajar secara efektif dan berikutnya adalah mengevaluasi keseluruhan proses belajar mengajar. Jadi dalam situasi dan kondisi bagaimanapun, guru tidak terlepas dari aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.<sup>32</sup>

Menurut Rusman, tahapan dalam kegiatan belajar-mengajar pada dasarnya mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Perencanaan guru dalam program kegiatan pembelajaran, yaitu tahap yang berhubungan dengan kemampuan guru menguasai bahan ajar. Kemampuan guru dalam hal ini dapat dilihat dari cara atau proses penyusunan program kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.<sup>33</sup> Seorang guru dalam merencanakan proses belajar-mengajar diharapkan mampu berkreasi dalam hal :

---

<sup>31</sup>Novan Ardi Wiyani dan Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam Ilmu Pendidikan Islam*. (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2012)., hal. 201

<sup>32</sup>Muna, “*Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Agama Islam*” dalam <http://dumpuena.blogspot.co.id>, diakses 20 Nopember 2020

<sup>33</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru...*, hal.

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional dengan baik dalam perencanaan proses belajar-mengajar. Perumusan tujuan pembelajaran merupakan unsur terpenting, sehingga guru dituntut memiliki kreativitas dalam menentukan tujuan-tujuan yang dipandang memiliki tingkatan yang lebih tinggi.
- b. Memiliki buku pendamping bagi siswa selain buku paket yang ada yang benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku. Untuk menentukan buku-buku pendamping, diperlukan kreativitas guru yang tidak sekedar berorientasi pada banyaknya buku yang harus dimiliki oleh siswa, melainkan buku yang digunakan memiliki kualitas materi yang menunjang pencapaian kurikulum bahkan mampu mengembangkan wawasan bagi siswa di masa mendatang.
- c. Memilih metode mengajar yang baik yang sesuai dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada. Metode yang digunakan guru dalam mengajar akan berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar-mengajar sehingga berimplikasi pada tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar.
- d. Menciptakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa. Penggunaan alat peraga atau media akan memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran. Guru diusahakan untuk selalu kreatif dalam menggunakan atau mungkin menciptakan media pembelajaran

sehingga akan lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar.<sup>34</sup>

2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang merupakan tahap inti dari penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode serta strategi pembelajaran. Semua tugas tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang secara optimal dalam pelaksanaannya menuntut kreativitas guru.<sup>35</sup>

Unsur-unsur yang ada dalam pelaksanaan proses belajar- mengajar adalah bagaimana kreasi seorang guru dalam menimbulkan persepsi. Persepsi yang baik akan membawa siswa memasuki materi pokok atau inti pembelajaran dengan lancar dan jelas. Bahasan yang akan diajarkan dibahas dengan bermacam-macam metode dan teknik mengajar. Guru yang kreatif akan memprioritaskan metode dan teknik yang mendukung berkembangnya kompetensi siswa yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>36</sup>

Oleh karenanya ketrampilan guru diperlukan dalam usaha menarik minat sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa yang meliputi ketrampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi

---

<sup>34</sup>Muna, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Agama Islam" dalam <http://dumpuena.blogspot.co.id>, diakses 23 Nopember 2020

<sup>35</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru...*, hal. 74

<sup>36</sup>Muna, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Agama Islam" dalam <http://dumpuena.blogspot.co.id>, diakses 20 Nopember 2020

kelompok kecil, mengelola kelas serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.

3. Evaluasi kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan atau cara yang ditujukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada tahap ini seorang guru dituntut memiliki kreativitas dalam menentukan pendekatan dan cara-cara evaluasi, penyusunan alat-alat evaluasi, pengolahan dan penggunaan hasil evaluasi.<sup>37</sup>

Dengan demikian, kreativitas guru dalam mengajar akan tercermin pada setiap proses pembelajaran mulai dari awal perencanaan hingga pelaksanaan sampai pada proses evaluasi. Sikap kreatif akan membawa dampak positif baik pada diri guru, siswa, maupun lembaga. kreativitas akan mendorong aktualisasi potensi yang ada pada diri guru dan siswa sehingga akan dapat membawa kemajuan bagi sebuah lembaga pendidikan.

## **B. Pengertian e-Learning**

Pengertian e-learning Menurut Hartley (2001) dalam (Wahono, 2005: 2), E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.<sup>38</sup> Menurut Asep H Suyanto, (2005: 3), e-learning adalah kegiatan belajar mengajar yang menggunakan internet. Rosenberg menekankan bahwa e-learning adalah penggunaan

---

<sup>37</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru...*, hal.

<sup>38</sup>R.Poppy Yaniawati, *Metode Pembelajaran TIK*, Pustaka Jaya : 2010, Hal. 73)

teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan. Onno W Purbo menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam e-learning digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang di gunakan untuk mendukung usaha- usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. (Dalam Web Asep Herman suyanto, 2005,. E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah maupun di perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet, Munir (2009: 169). Sedangkan menurut Effendi (2005: 6) terminologi e-learning sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. E-learning terdiri atas dua bagian yaitu “e” yang merupakan singkatan dari elektronik dan learning yang berarti pembelajaran. Jadi elearning berarti pembelajaran menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu e-learning sering disebut dengan on-line course (Soekartawi, 2003) dalam R.Poppy Yaniawati (2010: 73) Kartasamista (2003) dalam R.Poppy Yaniawati (2010: 74) mengemukakan bahwa salah satu ciri e-learning adalah adanya pembelajaran dengan kombinasi teknologi dan berbagai terapan praktis, serta dengan kesegeraan kemudahan akses sumber belajar, ke pengajar dan kesesama pembelajar, melalui internet. Fakta adanya kombinasi teknologi dengan terapan dalam pembelajaran e-learning juga

dikemukakan oleh Savel (Kartasamista, 2004) yang menyatakan bahwa e-learning mengintegrasikan teknologi elektronik dan pendidikan, sebab itu penggunaan internet sangat dominan pada e-learning. Masih sejalan dengan hal diatas menurut Linde (2004), e-learning adalah pembelajaran secara formal dan informal yang dilakukakan melalui media elektronik seperti: internet, intranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, Handphone, PDA, dan lain-lain. Onno W Purbo (2002) dalam Rusman (2008: 133) menjelaskan bahawa istilah "e" atau singkatan dari elektronik dalam e-learning.<sup>39</sup> digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi elektronik internet. Internet, intranet satelit, tape/ audio, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagai dari media elektronik yang digunakan oleh pengajar boleh disampaikan secara 'synchronously'. (pada waktu yang sama) ataupun asynchronously (pada waktu yang berbeda). E-learning dapat diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaanya di dukung oleh jasa elektronik seperti telepon, audio, video tape, transisi satelit atau komputer. Dengan demikian pengembangan dan pilihan teknologi untuk e-learning adalah sebagai berikut, yaitu era menggunakan bahan ajar cetak, era dimana penggunaan bahan ajar cetak dibarengi dengan penggunaan teknologi audio dan multimedia lainnya. Era dimana bahan ajar dan sistem penyampaiannya menggunakan jasa komputer dan fasilitas yang ada seperti internet dan CD-ROM serta kombinasi dari ketiga model diatas. Soekartawi (2007: 25). E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk

---

<sup>39</sup>Rusman , *E-Learn*, Pustaka Baru 2008, hal. 133

membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Daryanto (2013: 168). E-learning adalah metode pembelajaran baru yang berupa perpaduan antara teknologi dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ariesto Hadi Sutopo (2012: 143). Menurut Derek Stockley (2006) dalam Dewi (2013: 33) mendefinisikan E-learning sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa E-learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dimana model tersebut merupakan model pembelajaran yang berbasis internet. E-learning erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi karena dalam pengimplementasiannya e-learning menggunakan sarana elektronik seperti komputer dan media elektronik lain yang erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi.

## 2. Karakteristik dan Komponen E-Learning Pembelajaran

memanfaatkan e-learning merupakan salah satu pembelajaran yang saat ini sedang berkembang di dalam pendidikan Indonesia. E-learning dalam pengembangan dan implementasinya mempunyai ciri atau karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat berupa pemanfaatan jasa teknologi

elektronik, di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah. Anderson dan Elloumi (2004) dalam Ariesto Hadi Sutopo (2012: 146) mengemukakan bahwa terdapat 4 hal yang menjadi implikasi penggunaan e-learning dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Siswa harus menentukan secara eksplisit apa yang dihasilkan, sehingga dia dapat menentukan apa yang dipelajari.
- b. Siswa harus dapat mengevaluasi dirinya sendiri apakah berhasil atau tidak dalam pembelajaran e-learning. Dengan dilengkapi ujian untuk mengetahui apakah hasil belajar dapat tercapai, dilakukan ujian secara online
- c. Bahan ajar harus memiliki tahapan yang memadai untuk menunjang pembelajaran, baik dalam bentuk sederhana maupun kompleks, mudah dan sulit, dan pengetahuan sampai aplikasi.
- d. Siswa harus dilengkapi dengan umpan balik sehingga dapat memantau apa yang telah dikerjakan dan memperbaiki kesalahannya.

Cisco dalam Poppy (2010: 75), mendeskripsikan e-learning dalam berbagai karakteristik, antara lain:

- a. E-Learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online.
- b. E-Learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya hasil-hasil belajar yang diperoleh hanya secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

- c. E-Learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional didalam kelas, tetapi memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.
- d. E-Learning akan menyebabkan kapasitas peserta didik bervariasi bergantung pada bentuk konten dan alat penyampaiannya.<sup>40</sup>

Komponen yang membentuk e-learning adalah: Infrastruktur elearning: Infrastruktur e-learning dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Didalamnya juga terdapat peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan synchronous learning melalui teleconference. Sistem dan aplikasi elearning: Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan Learning Management System (LMS). LMS banyak yang opensource sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah. Munir (2009: 170), mengungkapkan beberapa karakteristik elearning, yakni: “Memanfaatkan teknologi, menggunakan media komputer, pendekatan mandiri, tersimpan di media komputer, otomatisasi proses pembelajaran”. Masing-masing karakteristik diuraikan sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang digunakan dapat berupa internet sehingga penyampaian pesan dan

---

<sup>40</sup>Cisco dalam Poppy (2010: 75)

komunikasi antara pebelajar dengan pebelajar, pebelajar dengan pembelajar, dan pembelajar dengan pembelajar dapat dilakukan secara mudah dan cepat.

- b. Memanfaatkan media komputer seperti jaringan komputer (computer networks atau digital media).
- c. Menggunakan pendekatan pembelajaran mandiri dengan menggunakan e-learning, pelajar dituntut untuk melepaskan ketergantungannya terhadap pembelajar karena pembelajaran tidak dilakukan secara langsung. pembelajar menjelaskan online learner harus memiliki kemampuan learn how to learn, memiliki disiplin, mampu memonitor perkembangannya sendiri, mampu memotivasi diri, dan mampu memajemen diri. Intinya, dengan menggunakan e-learning pembelajar dituntut untuk dapat mengorganisir dirinya sendiri dalam belajar.  
Oleh karena itu pembelajar harus dapat mendesain e-learning yang dapat memotivasi pebelajar. Allen menjelaskan memotivasi pebelajar dalam e-learning dapat dilakukan melalui konteks, tantangan, aktivitas yang bervariasi, dan umpan balik yang membangun.
- d. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer.
- e. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga mengetahui hasil kemajuan belajar, administrasi pendidikan, serta untuk mengetahui informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.<sup>41</sup>

Berdasarkan beberapa karakteristik diatas, diperoleh pengetahuan bahwa pengembangan e-learning tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara online saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah siswa belajar di hadapan guru melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. Secara ringkas, e-learning perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Karena itu e-learning perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada apersepsi atau pretestnb , membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif,

---

<sup>41</sup>Munir (2009: 170)

uraian materi yang jelas. Contoh-contoh kongkrit, problem solving, tanya jawab, diskusi, post test, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang e-learning perlu melibatkan pihak-pihak terkait, seperti pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, programmer dan ahli-ahli lain yang terkait. Fungsi dan Manfaat E-Learning Menurut Syafiul Muzid dalam jurnal yang berjudul Persepsi mahasiswa dalam e-learning sebagai aplikasi peningkatan kualitas pendidikan (studi kasus universitas islam indonesia, 2005) banyak sekali manfaat yang akan didapat dari penerapan e-learning, diantaranya:

- a. Mempermudah dan menambah waktu interaksi baik antara siswa dengan bahan belajar, antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa.
- b. Memungkinkan bagi siswa untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik didalam kelas.
- c. Memungkinkan siswa maupun guru dapat saling berbagi informasi atau pendapat tentang materi belajar sehingga dapat mengoptimalkan waktu tatap muka yang tersedia untuk konsentrasi pada materi tersebut.
- d. Meningkatkan kualitas dan kinerja guru dengan pengembangan, model-model pembelajaran yang lebih baik dan bahan belajar yang mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.
- e. Mengurangi kesenjangan digital antar guru dan siswa dengan diterapkannya sistem yang berbasis teknologi internet secara terpadu dan terintegrasi.
- f. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan bahan belajar.<sup>42</sup>

Soekartawi dalam Poppy (2010: 82) mengemukakan manfaat penggunaan internet khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas e-moderating, fasilitas ini akan membuat pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja.

---

<sup>42</sup> Poppy, *penerapan e-learning*, Surabaya Pres: 2003, Hal.73

- b. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur atau terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Peserta didik dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan.
- d. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- e. Baik pendidik maupun peserta didik, dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran peserta didik dari pasif menjadi aktif.
- g. Relatif lebih efisien.<sup>43</sup>

Siahaan (2003) dalam Poppy (2010: 83) Manfaat e-learning dari dua sudut pandang yaitu dari sudut pendidik dan peserta didik yaitu :

Dari sudut peserta didik Peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik

### **C. KONSEP *E-LEARNING***

#### **1. Definisi *e-learning***

##### **A. Persepsi dasar e-learning**

Perkembangan sistem komputer melalui jaringan semakin meningkat. Internet merupakan jaringan publik, Keberadaannya sangat diperlukan baik sebagai media informasi maupun komunikasi yang dilakukan secara bebas. Salah satu pemanfaatan internet adalah pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Learning. Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang E-Learning yaitu:

---

<sup>43</sup>Siahaan , *Manfaat e-learning*, Jakarta : Bina Ilmu, 2016 hal. 88

1. Electronic based e-learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, Slide, LCD, projector, dan lain-lain.
2. Internet Based, adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa e-learning haruslah menggunakan internet yang bersifat online, yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan internet. Artinya pembelajar dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak ,ruang dan waktu, biasa dimana saja dan kapan saja (any whare and any time). Kedua persepsi tersebut ditunjang oleh berbagai pendapat para ahli yang berbeda. Beberapa ahli yang mendukung pendapat elearning sebagai electronic based diantaranya Elliott Masie, cisco and comellia (2000) menjelaskan, e-learning adalah pembelajaran dimana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti internet, intranet, satelit, TV, CD-ROM, dan lain-lain, jadi tidak harus internet karena internet salah satu bagian dari e-learning Pendapat ini didukung oleh Martin Jenkins and Janet Hanson, Generic center (2003) bahwa e-learning adalah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi.

Para ahli yang mendukung pemahaman e-learning sebagai media yang menggunakan internet diantaranya e-learning adalah "penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan". (Rosenberg (2001) E-learning atau internet enable learning menggunakan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar (Dr. Jo Hamilton-Jones).

## **B. Pengertian E-learning**

E-learning tersusun dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya, e-learning menggunakan jasa audio, video atau perangkat computer atau kombinasi dari ketiganya.<sup>44</sup>

Dengan kata lain e-learning adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer. Sejalan dengan itu, Onno W. Purbo (dalam Amin, 2004) menjelaskan bahwa istilah "e" dalam e-learning adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

Internet, satelit, tape audio/video, tv interaktif, dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran

---

<sup>44</sup>Siahaan, *Manfaat e-learning*, Jakarta : Bina Ilmu, 2016 hal. 168-170

boleh disampaikan pada waktu yang sama (*synchronously*) atau pun pada waktu yang berbeda (*asynchronously*). Secara lebih singkat William Horton mengemukakan bahwa (dalam Sembel, 2004) e-learning merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet). Tidak jauh berbeda dengan itu Brown, 2000 dan Feasey, 2001 (dalam Siahaan, 2002) secara sederhana mengatakan bahwa e-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Selain itu, ada yang menjabarkan pengertian e-learning lebih luas lagi. Sebenarnya materi e-learning tidak harus didistribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internet pun bisa dijalankan secara *on-line* dan *real-time* ataupun secara *off-line* atau *archieved*.

Distribusi secara *offline* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola e-learning. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat dimana dia berada (Lukmana, 2006).

## **2. Karakteristik, Manfaat Dan Fungsi E-learning**

- a. Karakteristik e-learning ini antara lain adalah:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
2. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (computer networks) atau (digital media).
3. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (self learning materials).
4. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya
5. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

b. Manfaat E-learning

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk di akses oleh peserta didik.

Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula (Website Kudos, 2002, dalam Siahaan).

#### **D. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

##### **1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Murodi menjelaskan pengertian Sejarah Kebudayaan Islam dapat dilihat dari dua aspek, yaitu arti bahasa dan aspek istilah. Apabila ditinjau dari aspek bahasa, maka kata sejarah berasal dari Bahasa Arab, yaitu *Syajarotun*, yang artinya pohon. Sedangkan menurut istilah, Murodi mengatakan bahwa:

Kata sejarah menurut istilah adalah peristiwa yang terjadi di masa lampau, yang berkaitan dengan proses kehidupan manusia, dan dipelajari di masa kini untuk diambil hikmahnya bagi perjalanan kehidupan manusia di masa-masa mendatang.<sup>45</sup>

Dari pengertian di atas dapat dirumuskan bahwa arti sejarah adalah peristiwa atau kejadian masa lampau pada diri individu dan masyarakat untuk mencapai kebenaran suatu penjelasan tentang sebab-sebab dan asal-usul segala sesuatu, suatu pengetahuan yang mendalam tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa itu terjadi.

---

<sup>45</sup>Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. (Semarang : PT. Karya Toha Putra, 2009), hal. 4

Dari segala kejadian masa lampau tersebut kiranya dapat diambil suatu pelajaran yang mengantarkan manusia memperluas ilmu pengetahuan guna menumbuh kembangkan ketaqwaan kepada Allah swt sebagai syarat mutlak dalam mencapai kebahagiaan hidup duniawi sekaligus ukhrawi.

Secara Bahasa, kata kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta, *buddhaya*, yaitu bentuk jamak dari kata *Buddhi*, yang artinya budi atau akal. *Budaya* juga diartikan sebagai daya dari budi yang berupa cipta, rasa, dan karsa.

Kebudayaan merupakan hasil kegiatan dan penciptaan batin (akalbudi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat. Dengan demikian, pengertian sejarah kebudayaan islam adalah kejadian atau peristiwa yang kompleks berkaitan dengan agama islam pada masa lampau. Sehingga mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dinilai penting untuk diajarkan. Sebab dengan mengetahui sejarah umat islam yang terdahulu diharapkan siswa dapat mengambil ibrah dari kisah yang telah terpaparkan oleh mereka agar kelak dapat dijadikan sebagai pedoman hidup.<sup>46</sup>

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang

---

<sup>46</sup>Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. (Semarang : PT. Karya Toha Putra, 2009), hal. 5

kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.<sup>47</sup>

Mata pelajaran SKI Madrasah Aliyah ini meliputi: sejarah kebudayaan islam sebelum masa kerasulan Nabi Muhammad SAW, kebudayaan islam priode Mekah kebudayaan islam priode Madinah dan Khulafa ‘Urrasyidin . Hal lain yang sangat mendasar adalah terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema-tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai padacapaian ranah afektif. Jadi SKI tidak saja merupakan *transfer of knowledge*, tetapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).<sup>48</sup>

Sejarah kebudayaan islam merupakan mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat islam dari masa lampau hingga masa kini. Sebagai umat islam, perlu untuk mengetahui sejarah awal lahirnya agama islam dari masa lampau hingga sekarang. Sejarah kebudayaan islam adalah suatu budaya yang cara berkembangnya tidak terlepas dari unsur politik dan kekuasaan.

Selain itu, pembelajaran sejarah kebudayaan islam dimaksudkan untuk menggali, mengembangkan, dan mengambil ibrah dari peristiwa terdahulu sehingga peserta didik mampu menginternalisasi dan tergerak

---

<sup>47</sup>Luluk Fitriani, dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII*. (Surabaya : Hilmi Putra, 2015), hal. 7.

<sup>48</sup>Agus Hadi, “Ski MTsn”, dalam <http://skimtsn.blogspot.com>, diakses pada 23 Nopember 2020

untuk meneladani dan mewujudkan dalam bentuk amal perbuatan, serta dalam rangka membangun sikap terbuka dan toleran dalam bingkai semangat ukhuwah islamiyah.

## **2. Tujuan dan Manfaat mempelajari sejarah kebudayaan Islam**

- a. Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam Menurut peraturan menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di madrasah bahwa :

Sebagai mata pelajaran, sejarah kebudayaan islam di Madrasah Aliyah mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan pengenalan dan kemampuan mengambil *ibrah* terhadap peristiwa penting sejarah kebudayaan Islam mulai perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan para khulafa urrasyidin. Mengapresiasi fakta dan makna peristiwa-peristiwa bersejarah dan mengaitkannya dengan fenomena kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni.
2. Meneladani nilai-nilai dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam peristiwa bersejarah. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan

peserta didik terhadap peninggalan sejarah islam sebagai bukti peradaban umat islam dimasa lampau.<sup>49</sup>

b. Manfaat mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan islam adalah gambaran tentang masa lampau mengenai usaha masyarakat muslim terhadap perkembangan ajaran agama islam yang disusun secara sistematis dan sangat lengkap yaitu meliputi urusan tentang tafsiran dan penjelasan yang dapat memberikan kefahaman tentang sesuatu yang telah berlaku.

Secara umum, mata pelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memahami, mengenal, menghayati tentang sejarah kebudayaan islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Manfaat mempelajari sejarah kebudayaan islam, sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui kekeliruan yang mengakibatkan kegagalan pada masa lampau
2. Dapat mengantisipasi agar kekeliruan dimasa lampau tidak terulang kembali dimasa sekarang dan yang akan datang
3. Menjadikan seseorang agar dapat memilih sikap dalam hidup
4. Mengambil ibrah, nilai, dan makna yang terdapat dalam Sejarah Kebudayaan Islam

---

<sup>49</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, hal. 5

5. Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk berakhlak yang baik
6. Meneladani sikap positif dari para tokoh umat islam, serta mampu mengantisipasi diri terhadap sikap yang tidak baik, yang bisa menghancurkan harga diri dan martabat bangsa.

### **3. Pentingnya Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam**

Adapun pentingnya mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam secara garis besar diantaranya :

- a. Untuk melestarikan identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok itu bagi kelangsungan hidupnya.
- b. Sejarah berguna sebagai pengambilan pelajaran dan tauladan dari contoh di masa lampau sehingga sejarah memberikan asas manfaat secara lebih khusus demi kelangsungan hidup.
- c. Sejarah berfungsi sebagai sarana pemahaman mengenai hidup dan mati. Lebih lanjut, seperti yang terdapat dalam kurikulum Madrasah Aliyah bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalamandan pembiasaan.

#### 4. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam di masa lampau. Mulai dari perkembangan masyarakat islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan para Khulafaur Rasyidin. Mahrus As'ad dkk mengatakan bahwa :

Ruang lingkup sejarah kebudayaan islam di Madrasah Aliyah meliputi:

- a. Pengertian dan tujuan mempelajari sejarah kebudayaan islam
  1. Pengertian sejarah kebudayaan islam.
  2. Tujuan dan manfaat sejarah kebudayaan islam
  3. Bentuk-bentuk sejarah kebudayaan islam
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad SAW Periode Makkah
  1. Misi dakwah Nabi Muhammad SAW
  2. Ibrah misi dakwah Nabi Muhammad SAW
  3. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW
- c. Memahami Sejarah Nabi Muhammad SAW periode Madinah
  1. Madinah sebelum kedatangan Islam
  2. Membangun masyarakat melalui kegiatan ekonomi dan perdagangan.
  3. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad SAW
- d. Memahami peradaban islam pada masa Khulafaur Rasyidin
  1. Prestasi Khulafaur Rasyidin

2. Ibrah Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin
3. Gaya kepemimpinan Khulafaur Rasyidin

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menemukan referensi diantaranya :

1. Efi Zuliantika (2012) dalam Tesisnya yang berjudul “ Kreativitas Guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa di SMP Sunan Ampel Bolu Punjul Karangrejo Tulungagung” yang membahas tentang kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, media pembelajaran, serta kreativitas guru dalam pengelolaan kelas.

Dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa kemampuan guru pendidikan agama Islam dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran di SMP Sunan Ampel Bolu Punjul Karangrejo Tulungagung adalah dengan menyesuaikan antara metode yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan variasi dari berbagai metode pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan. Sedangkan kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran baik media visual, audio dan audio-visual. diantaranya dengan menggunakan media adalah Tape Recorder, teman sejawat, LCD proyektor, media kartu, gambar-gambar, dan TV, yang

dalam pemanfaatannya guru juga memperhatikan langkah-langkah sesuai dengan rancangan kegiatan pembelajaran (RPP).<sup>50</sup>

2. Lailia Kurnia sari (2015) dalam Tesisnya yang berjudul “Strategi Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015” yang membahas tentang strategi guru dalam memotivasi siswa agar tergerak dan semangat mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian yang dilakukan di MTsN Bandung ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipan, interview, dan dokumentasi. Jadi penelitian ini berupaya menggambarkan secara menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

Dari hasil penelitian ini, dijelaskan bahwa strategi guru dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yakni melalui pendekatan individual, pemberian sangsi, dan pemberian bimbingan kepada siswa kelas VII di MTsN Bandung. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang mayoritas dianggap sulit oleh siswa. Oleh karenanya guru menggunakan pendekatan individual untuk mengetahui karakter dan kemampuan masing-masing siswa. Strategiselanjutnya adalah pemberian sangsi yang diterapkan bagi siswa yang melakukan pelanggaran khususnya ketika proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>50</sup>Efi Zuliantika, “*Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Siswa di SMP Sunan Ampel Bolu Punjul Karangrejo Tulungagung*”. (Tulungagung : Tesis Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 115-116

Namun jika pelanggaran itu tidak dapat dihentikan dengan teguran maka guru akan memberikan poin pelanggaran. Sedangkan strategi selanjutnya berupa pemberian bimbingan. Hal ini dilakukan berdasarkan hasil pendekatan individual guru terhadap siswa untuk mengetahui taraf kemampuan siswa. Bagi siswa yang kurang kemampuannya dalam pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam ini, guru akan memberikan bimbingan berupa tugas tambahan. Sedangkan bagi yang nilainya kurang, maka guru akan memberikan remedial. Namun jika dengan cara tersebut siswa benar-benar tidak bisa, maka guru akan memberikan bimbingan hingga mampu menguasai materi, tetapi dilakukan di luar jam sekolah.<sup>51</sup>

3. Putri Tunggal Dewi (2015) dalam Tesisnya yang berjudul “ Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Karangrejo Tahun Ajaran 2014/2015” yang membahas tentang upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian initer masuk penelitian deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini dijelaskan bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam yaitu lupa, jenuh dan kurang konsentrasi. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan oleh guru monoton, yakni ceramah dan gurunya duduk dimeja sambil menerangkan materi. Selain itu juga karena materi yang banyak dan menuntut hafalan siswa, sehingga membuat siswa terkadang jenuh dan lupa. Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa ini antara lain melalui

---

<sup>51</sup>Lailia Kurnia Sari, “*Strategi Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Sejarah ebudayaan Islam di MTsN Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015*”. (Tulungagung : Tesis Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 109-111

selingan humor dalam menyampaikan materi serta memberikan motivasi kepada siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung yakni diberikan pada awal pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran.

Sedangkan motivasi tak langsung diberikan melalui gambar-gambar, kata-kata yang ditempel di dinding masjid, perpustakaan, dinding ruang guru, dan upaya terakhir yang digunakan adalah dengan metode yang bervariasi seperti ceramah, diskusi dan presentasi serta penugasan rumah (PR) dan program remedial. Melalui upaya tersebut, memberikan dampak kepada terhadap hasil belajar siswa. Dalam aspek kognitif terjadi perubahan nilai, sedangkan pada aspek afektif terjadi perubahan sikap siswa menjadi lebih baik dan semangat mengikuti pembelajaran.<sup>52</sup>

Dalam tesis di atas mendeskripsikan bagaimana kreativitas guru sangat diperlukan guna menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan metode yang bervariasi serta memanfaatkan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Sehingga akan memberikan pengaruh yang baik untuk membentuk peserta didik yang pandai baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dari penelitian ini diharapkan untuk pendidik atau guru hendaknya memperhatikan persiapan-persiapan sebelum mengajar, yaitu dengan memilih model pembelajaran, media, serta segala hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Karena dengan metode serta media yang sesuai dan tepat akan berpengaruh pada motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

---

<sup>52</sup>Putri Tunggal Dewi, "Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Karangrejo Tahun Ajaran 2014/2015" (Tulungagung : Tesis Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 107-108

Demikian penelitian-penelitian terdahulu yang menurut peneliti memiliki kajian yang hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Dalam penelitian tersebut terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun pemaparan dari aspek-aspek persamaan dan perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1.1 Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu**

No	Peneliti/Asal/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Efi Zuliantika / STAIN Tulungagung (2012) /Kreativitas Guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa di SMP Sunan Ampel BoluPunjul Karangrejo Tulungagung	a. Sama-sama peneliti tentang kreativitas guru b. Jenis penelitian kualitatif	a. Lokasi penelitian yang berbeda b. Obyek yang diteliti adalah siswa MTS kelas VII,VIII, dan X, sedangkan saya obyek yang di teliti siswa/siswi MA kelas X c. Fokus penelitian pada upaya guru dalam peningkatkan kualitas pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan saya lakukan fokusnya pada kreativitas guru dalam penggunaan media E-learning
2.	Lailia Kurnia Sari IAIN Tulungagung (2015) / Strategi Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Sejarah Kebudayaan Islam diMTsN Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015	a. Meneliti tentang motivasi siswa kelasVII dalam proses pembelajaran Sejarah kebudayaan Islam b. Jenis penelitian kualitatif	a. Lokasi penelitian yang berbeda b. Fokus penelitian pada strategi yang digunakan guru sedangkan pada penelitian yang akan saya lakukan fokusnya pada kreativitas guru

			dalam penggunaan media E-learning
3.	Putri Tunggal Dewi/IAIN Tulungagung (2015) / Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Karangrejo Tahun Ajaran 2014/2015	a. Sama-sama peneliti secara spesifik pada matapelajaran Sejarah Kebudayaan Islam b. Jenis penelitian kualitatif	a. Fokus penelitian pada upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa sedangkan pada penelitian yang akan saya lakukan fokusnya pada media E-Lerning b. Rumusan masalah yang digunakan
4.	Fikri / STAIN Bengkulu (2003/2004) / Pengaruh guru PAI terhadap prestasi belajar PAI siswa SD Negeri di kecamatan Empat lawang	a. Sama-sama meneliti tentang kreativitas guru b. Jenis penelitian kualitatif	a. Lokasi penelitian yang berbeda b. Objek penelitian adalah siswa SD
5.	Poby Noprian / IAIN Bengkulu (2019/2020) / Studi Analisis kreativitas guru dalam membuat dan memanfaatkan alat peraga PAI di MI AZZHARO Kota Pagar Alam	a. sama-sama meneliti tentang kretivitas guru b. Jenis penelitian kualitatif	a. Lokasi penelitian yang berbeda b. Objek peneliti nya MI AZZHARO

## F. Paradigma Penelitian

Pada saat proses belajar-mengajar, guru terkadang lebih cenderung menekankan pada aktivitas guru dalam menyampaikan pembelajaran dikelas, sedangkan siswa hanya pasif dalam kegiatan pembelajaran dan mengikuti alur apa saja yang disajikan oleh guru. selain itu guru kurang memperhatikan metode serta media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut berdampak pada siswa dalam proses pembelajaran, baik kesulitan dalam

belajar, kejenuhan, maupun kurang konsentrasi, dan hal ini dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Kreativitas Guru Motivasi Belajar Pemilihan Metode Pembelajaran

Guru memerlukan kreativitas atau kemampuan untuk berkreasi dalam mengajar, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Dengan kreativitas, seorang guru dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta media yang menarik agar siswa merasa senang dengan proses pembelajaran. Selain itu, dengan kreativitas pula, guru dapat memanfaatkan sesuatu yang ada disekitar menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga makna dari materi pembelajaranpun dapat tersampaikan.

Kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, supaya siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan belajar karena materi yang disampaikan dapat diterima siswa sebagai sesuatu yang bermakna.

Kreativitas yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan menarik. Dengan kreativitas tersebut, guru dapat memotivasi belajar siswa, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Karena pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit sehingga siswa kurang tertarik dengan pelajaran ini dan hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa menurun.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini berupaya untuk mengetahui dan mendiskripsikan tentang bagaimana Guru SKI berkeaktivitas dalam penggunaan E-learning. Dalam penelitian ini peneliti berupaya mengamati secara mendalam dan mencari faktor-faktor yang dapat menjelaskan kondisi subjek dan objek yang akan diteliti.

Sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.<sup>1</sup>

Menurut Mahmud metode deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui gejala-gejala tertentu terkait sifat, fakta, maupun keadaan populasi tertentu secara sistematis, factual, dan akurat.

Pengumpulan data dalam metode deskriptif tidak perlu mencari atau

---

<sup>1</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal 4

menerangkan saling berhubungan, menguji hipotesis, membuat ramala atau mendapatkan makna dan implikasinya.<sup>2</sup>

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara-cara kuantifikasi. Penelitian kualitatif dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan.<sup>3</sup>

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah *eksperimen*) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisi data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>4</sup>

Peneliti berkomunikasi langsung kepada Kepala sekolah, Guru SKI, peneliti juga melakukan dokumentasi terhadap dokumen-dokumen yang diperlukan untuk kelengkapan data dalam penelitian.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri I Kota Bengkulu, Berlokasi Jl. Cimanuk KM. 6,5 Bengkulu. Penelitian ini di laksanakan bulan 10 Agustus s.d 10 September 2021.

---

<sup>2</sup> Mahmd, *Metode Pendidikan*, (Bandung: CV, Pustaka Setia, 2011), h. 32

<sup>3</sup> M. Djunaidi Ghony & Fuzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2012), h.25

<sup>4</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.1

### C. Sumber Data

Sumber Data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian karya ilmiah. Semakin banyak data yang diperoleh secara objektif, maka akan sangat membantu proses penelitian dan menentukan kualitas hasil penelitiannya.<sup>5</sup>

Sumber data yang didapatkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama. Sumber data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer secara khusus dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer berjumlah 3 orang. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yang berbagai macam jawaban dari pertanyaan yang diajukan kepada kepala sekolah dan guru Sejarah Kebudayaan Islam MAN 1 Kota Bengkulu.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, penelitian harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen<sup>6</sup>. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder yang segala dan tertulis yang berhubungan dengan tema yang

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 203

<sup>6</sup> Sugiyono, *Memahami Pendidikan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h. 62

bersangkutan, baik peserta didik, buku, jurnal dan semua bahan tertulis yang berhubungan dengan penelitian.

#### **D. Informan Penelitian**

Informan penelitian merupakan subjek atau orang yang dapat memberikan informasi tentang fenomena atau situasi sosial yang berlangsung di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik *purposive sampling* dalam menentukan informan. Yang dimana teknik *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial di teliti.

Informan adalah seseorang yang memberikan informasi dan kontribusi berupa berita-berita dan komentar-komentar dalam suatu penelitian.<sup>7</sup> Informan penelitian ini guru berjumlah 103 orang dan Peserta didik berjumlah 1.025 orang yang terdiri dari 400 peserta didik kelas XII, 325 peserta didik kelas XI dan 300 Peserta didik kelas X. Yang menjadi informan berjumlah 8 orang. Terdiri dari kepala sekolah 1 orang, 2 orang guru SKI dan peserta didik 5 orang.

Adapun alasan peneliti meneliti kepala sekolah, bapak dan ibu guru dan serta para peserta didik dikarenakan sangat tepat untuk mendapatkan sumber informasi dan juga ditetapkannya informan pertama mereka guru sejarah kebudayaan islam yang langsung berinteraksi dalam pembelajaran SKI tersebut, kedua mereka mengetahui secara langsung persoalan yang dikaji

---

<sup>7</sup> Komaruddin, dan Yooke Tjuparmah S., *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 125

oleh peneliti, ketiga mereka lebih menguasai berbagai informasi yang akurat, yang berkenaan dengan permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran dalam penggunaan E-learning Dalam penentuan informasi, peneliti mengambil secara acak. Informan tersebut dimintai berbagai keterangan dengan melalui metode wawancara, guna mendapatkan informasi yang berkaitan dengan tema penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah merupakan suatu yang sangat penting dalam penelitian ilmiah. Pengumpulan data adalah prosedur yang sangat sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam proses pengumpulan data menggunakan *field reaserch* (penelitian lapangan) adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan *Observasi*(pengamatan), *Interview* (wawancara), Dokumentasi. Pembahasan tentang ragam teknik pengumpulan data di paparkan sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi biasanya diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti luas, observasi sebenarnya terbatas pada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi atau pengamatan digunakan sebagai untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian, untuk mengetahui secara sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala-gejala psikis yang terjadi di lapangan.

Menurut S. Margono observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa.<sup>8</sup>

W.Gulo menyatakan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana mereka menyaksikan selama penelitian baik menyaksikan ataupun menggunakan pendengaran, penglihatan dan merasakan yang dicatat.<sup>9</sup>

Metode observasi atau pengamatan merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.<sup>10</sup>

Ada dua jenis observasi yaitu observasi partisipatif (*participatory observation*) dan observasi non partisipatif (*nonparticipatory*) dalam partisipatif, pengamat ikut serta dalam kegiatan, sedangkan dalam observasi non partisipatif pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan melainkan hanya mengamati saja.

Dalam penelitian ini menggunakan metode non partisipatif disini peneliti hanya mengamati . observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas guru dalam penggunaan E-

---

<sup>8</sup> Sutrisno Hadi, *Metode Research*, (Jakarta: Yayasan Penerbit Fak Psikologi UGM,2015), h. 136

<sup>9</sup> Nurul Zariyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, ( Jakarta: Bumi Aksara,2006), h. 123

<sup>10</sup> Ida Bagoes Mantara, *Filssafat Penelitian & Metode Penelitian Sosial*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2008), h. 79

learning di MAN 1 Kota Bengkulu. Instrumen yang digunakan dalam metode ini adalah

instrumen lembar observasi. Hal yang di amati antara lain sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran dan kegiatan peserta didik yang berkaitan dengan penggunaan E-learning
- b. Keadaan fisik, meliputi media yang di gunakan dalam pembelajaran serta sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran

## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang bertujuan memperoleh informasi. Dalam wawancara pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal, biasanya komunikasi ini bersifat sementara yaitu berlangsung dalam jangka waktu tertentu dan kemudian diakhiri<sup>11</sup>.

Menurut W. Gulo wawancara adalah bentuk komunikasi langsung terhadap peneliti dan responden atau bisa sebagai sebuah dialog yang digunakan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara secara langsung.

Metode ini juga sering disebut dengan quisioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan dengan jalan wawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber. Atau bisa disebut juga dengan alat untuk mengumpulkan informasi data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan lisan.

---

<sup>11</sup> Nasution, *Metode Researc*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 113

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada sumber data primer untuk memperoleh data tentang kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI.

Adapun kelebihan wawancara antara lain adalah dapat memberikan kesempatan kepada pewawancara untuk memotivasi narasumber untuk menjawab dengan bebas dan terbuka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Kemudian dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan situasi yang berkembang serta pewawancara dalam menilai kebenaran jawaban yang diberikan dari gerak-gerik dan raut wajah yang diwawancarai. Akan tetapi, metode wawancara juga memiliki kekurangan seperti ketika proses wawancara dilakukan maka membutuhkan waktu yang lama, kemudian keberhasilan hasil wawancara tergantung dari kepandaian pewawancara untuk melakukan hubungan terhadap seseorang dan ada potensi untuk bias terhadap responden.

Adapun teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan peneliti dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya dan dilakukan secara langsung kepada sumber data primer yaitu kepala sekolah, bapak dan ibu guru.

### 3. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, termasuk juga tentang teori, pendapat, dalil atau hukum, dan lain-lain

yang berhubungan dengan masalah penelitian disebut dokumentasi atau studi dokumenter.

Dapat disebut alat pengumpulan data yang sumber datanya menggunakan dokumen yang berupa benda-benda, tulisan atau arsip. Seperti dalam pengertiannya dibawah ini.

Metode dokumentasi adalah suatu metode sebagai usaha penelitian atau penulisan terhadap benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, artikel dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasannya metode dokumentasi adalah sumber informasi yang berupa buku-buku tertulis atau catatan yang mana cara pengumpulan datanya dengan mencatat sumber-sumber dokumen yang sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan.

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang letak geografis, sejarah singkat, visi, misi dan tujuan, struktur organisasi, kondisi tenaga pendidik, kondisi peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam metode ini adalah instrumen dokumentasi.

Ketiga teknik pengumpulan data di atas digunakan secara simultan, dalam arti digunakan untuk saling melengkapi antara satu dengan yang lain. Peneliti berusaha memperoleh keabsahan data sebaik mungkin.

## F. Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, pemeriksaan keabsahan data dilaksanakan dengan cara uji *Credibility*, atau validitas internal, uji *transferability* atau validitas eksternal, uji *dependability* atau realibilitas/konsistensi, serta uji *confirmability* atau obyektivitas/netralitas.<sup>12</sup>

Dalam penelitian kualitatif, pemeriksaan keabsahan data atau yang bias disebut dengan kepercayaan terhadap hasil penelitian dapat dilakukan dengan peningkatan ketekunan dalam penelitian, perpanjangan penelitian, triangulasi, analisis kasus negative, diskusi dengan teman sejawat dan member *check*.<sup>13</sup> Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui teknik triangulasi. Teknik triangulasi ini merupakan teknik pengecekan data yang berasal dari banyak sumber dengan beberapacara, serta dengan berbagai cara, serta dengan berbagai waktu. Oleh karena itu terdapat triangulasi sumber, triangulasi waktu dan triangulasi teknik pengumpulan data.<sup>14</sup>

Adapun dalam penelitian ini, jenis triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan sumber data. Melalui triangulasi teknik, peneliti dapat mengkompirmasikan data hasil observasi dengan data hasil wawancara, mengkompirmasikan data hasil wawancara dengan data hasil dokumentasi, dan mengkompirmasikan data hasil dokumentasi dengan data observasi. Melalui langkah-langkah tersebut, peneliti berharap dapat

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 36

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h.366

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h.368

memperoleh data yang valid dan teruji. Kemudian peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk melakukan konfirmasi terhadap keaslian serta keabsahan data yang di dapatkan dari sumber yang satu dengan sumber yang lain.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data disini merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan dengan data, memilah dan memilahnya menjadi satuan yang dapat dikelola dan mensistematisanya, mencari dan menentukan pola menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mendapatkan data secara sistematis, catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang diteliti yang menyajikannya, sebagai temuan baru bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut, analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna. Analisis data merupakan proses memilih dan milih mana data yang penting dan mana data yang tidak penting, menyusun data tersebut secara sistematis serta melengkapi mana data-data yang kurang lengkap.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis yang mencakup rangkaian kegiatan utama yang reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Miles dan Huberman, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 335

## 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>16</sup> pereduksian data ini akan memberikan gambaran data yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melaksanakan pengumpulan data selanjutnya.

Peneliti melaksanakan reduksi data setelah peneliti mendapatkan data yang dianggap memadai untuk penelitian ini. Selain itu, peneliti melakukan eliminasi terhadap data-data yang dianggap kurang mendukung atau tidak diperlukan dan mengambil data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

## 2. Penyajian Data (display data)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *iflowchart* dan sejenisnya.<sup>17</sup> Data yang tersaji dalam bentuk-bentuk sebagaimana tersebut di atas maka akan dapat mempermudah peneliti dalam melihat dan memahami apa yang terjadi, sehingga apa yang akan dilakukan selanjutnya dapat direncanakan.

---

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 338

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 341

Dalam penyajian data, peneliti mengumpulkan data sesuai dengan kategori atau kelompoknya. Setelah itu, peneliti menganalisis secara mendalam data-data tersebut, adakah keterkaitan atau tidak diantara data-data tersebut.

### 3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Pada penelitian ini kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>18</sup>

Dengan demikian maka kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah mungkin juga tidak karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

---

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 345

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

##### 1. Gambaran Umum MAN 1 Kota Bengkulu

###### a. Tinjauan Historis

Sejarah singkat berdirinya MAN 1 Kota Bengkulu MAN 1 Model Kota Bengkulu berasal dari sekolah Pendidikan Guru Agama Islam Negeri (PGAN) kota Bengkulu, Didirikan pada Tahun 1979, yang dipelopori oleh Departemen Agama ( Saat ini Kantor Wilayah Kementeriyan Agama Provinsi Bengkulu ) dan didukung dari tokoh Agama serta tokoh masyarakat. Pendidikan Guru Agama Islam Negeri pada saat itu dipimpin oleh Bpk. Baharudin, DJ sampai dengan tahun 1992.<sup>1</sup>

Seiring dengan perjalanan Madrasah pada tahun 1992 dialih fungsikan dari PGAN menjadi MAN 1 Kota Bengkulu yang dipimpin oleh Drs. Saleh Susanto, Sampai dengan tahun 1998. Pada tahun 1998 berganti nama menjadi MAN Model Kota Bengkulu yang dipimpin oleh Bpk. Drs. Rizkan A. Rahman, Sampai tahun 2003. Pada tahun 2003 sampai dengan 2009 dipimpin oleh Ibu Darnawilis, S.Ag. Selanjutnya pada tahun 2010 sampai dengan 2013 dipimpin oleh Ibu Dra. Hj. Miswati Natalia, MM dan pada tahun 2014 dipimpin lagi oleh Bpk Dr. Misrip, M.Pd, dan pada bulan Maret 2016, Tahun 2016 bulan

---

<sup>1</sup>Data Dokumen, *Sekilas Profil MAN 1 Kota Bengkulu*, dikutip tanggal 18 Agustus 2021

Juli ditunjuk Bapak Drs.H. Tamrin, M.Ag, lalu pada bulan Juli 2019 di Jabat oleh Bpk. Drs. Mhd. Murni, M.Pd. dan terakhir sampai dengan sekarang ditunjuk sebagai Kepala MAN 1 Kota Bengkulu Bpk. Faisal Abdul Aziz, M.Ag

b. Identitas Madrasah Man 1 Kota Bengkulu

Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Bengkulu

Nomor Statistik : 131 117 710 001

Kelurahan : Jalan Gedang

Kecamatan : Gading Cempaka

Kota : Bengkulu

Provinsi : Bengkulu

Alamat Madrasah : Jl. Cimanuk km. 6,5 Kota Bengkulu

Kode Pos : 38225

Telpon : ( 0736 ) – 21854 & 345973

Fiksibile : ( 0736 ) – 345973

Status Madrasah : Negeri

Akreditasi & Tahun :” A” Tahun 2016

Tahun Berdiri : 1992

TahunPenegeRiyan : 1992

Luas Madrasah : 11.453 M2

Email Madrasah : [manmodelbengkulu@gmail.com](mailto:manmodelbengkulu@gmail.com)

c. Visi dan Misi

Visi

Terwujudnya Generasi :

1. Cerdas
2. Kreatif
3. Inovatif
4. Kompetitif
5. Peduli lingkungan berlandaskan IMTAQ & IPTEK

Misi

1. Menyiapkan generasi yang Cerdas, Inovasi, Kreatif dan Kompetitif.
2. Meningkatkan mutu lulusan yang mempunyai daya saing tinggi dan berkarakter.
3. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang Kondusif, Agamis dan berbasis Teknologi informasi komunikasi.
4. Melaksanakan 7-K (Keamanan, Kebersihan, Ketertiban, Keindahan, Kekeluargaan, Kerindangan dan Kesehatan berwawasan PLH )
5. Membekali generasi yang terampil dalam bidang olah raga, Seni berlandaskan IMTAQ & IPTEK untuk pemimpin masa depan.

Motto : BAHAGIA

B = Bersih A = Alami H = Harmonis A = Aspiratif G = Gigih I =

Inspiratif A = Amanah

d. Keunggulan Madrasah :

1. Unggul dalam pelaksanaan Kurikulum
2. Unggul dalam prestasi Akademik
3. Unggul dalam prestasi Non Akademik

4. Unggul dalam aktivitas Osis
  5. Unggul dalam pelaksanaan kegiatan Keagamaan
  6. Unggul dalam apresiasi seni budaya dan lingkungan
  7. Unggul dalam kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa dan Agama
  8. Unggul dalam penataan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, aman dan nyaman
- e. Kondisi Guru Dan Pegawai

Ijazah Tertinggi	Guru Tetap	Guru Tidak Tetap	Guru DPK	Pegawai Tetap	Pegawai Tidak Tetap
S- 3	1	-	-	-	-
S- 2	27	5	3	-	-
S- 1	24	16	2	10	6
D-3	-	-	-	1	3
D2/D1/SLTA/ MAN/SLTP	-	-	-	3	3
Jumlah	52	21	5	12	12

Jumlah Guru + Pegawai + GTT + PTT : 102 Orang.<sup>2</sup>

## B. Hasil Wawancara

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh data tentang Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Peneliti mengambil informan yang terdiri dari kepala sekolah guru SKI dan peserta didik.

<sup>2</sup>Data Dokumen, *Sekilas Profil MAN 1 Kota Bengkulu*, dikutip tanggal 18 Agustus 2021

Selain melakukan observasi, dalam penelitian ini juga menggunakan metode wawancara terstruktur tentang Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu.

## **1. Bagaimana penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu**

Penggunaan E-learning yang ada di MAN 1 Kota Bengkulu diawali dengan melakukan berbagai kesiapan yakni, Kesiapan yang dilakukan sekolah tentu saja dengan mempersiapkan dukungan, infrastruktur yang ada di sekolah, peserta didik, guru, budaya sekolah serta merubah budaya tatap muka.<sup>3</sup>

Langkah awal yang dilakukan sekolah yakni, mengadakan pelatihan penggunaan E-learning pada semua guru untuk mempersiapkan guru dalam penggunaan E-learning, karena di awal penggunaan E-learning ini tidaklah mudah sebab kebiasaan pola guru yang konvensional di hadapkan dengan suatu yang baru tentunya tidak bisa langsung berubah secara drastis, prosesnya tiga bulan ini baik guru atau pun peserta didik sudah bisa mengimbangi dan sudah bisa menggunakan E-learning yang tadi nya tidak tau, tapi tetap butuh pendampingan agar lebih mahir lagi dalam penggunaannya.<sup>4</sup>

Penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu sudah berjalan, di mulai sejak ajaran baru di bulan juni tahun 2019.<sup>5</sup>

E-learning di pilih sebagai sarana dalam penyampaian bahan ajar, karena E-learning di bawah naungan kementrian Agama yang resmi. penggunaan E-learning madrasah yang di anggap tepat untuk kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>6</sup>

## **2. Bagaimana Kreativitas Guru dalam Penggunaan E-learning pada Mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu**

Seorang guru itu sebaiknya menerapkan PAIKEM, pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efisien. Guru merancang proses pembelajaran, Idanya lebih ke bahan ajar misalnya, membuat PPT, menggunakan video

---

<sup>3</sup> Faisal Abdul Aziz, M.Ag, Kepala MAN 1 Kota Bengkulu wawancara tanggal 16 Agustus 2021

<sup>4</sup> Faisal Abdul Aziz, M.Ag, Kepala MAN 1 Kota Bengkulu wawancara tanggal 16 Agustus 2021

<sup>5</sup> Faisal Abdul Aziz, M.Ag, Kepala MAN 1 Kota Bengkulu wawancara tanggal 16 Agustus 2021

<sup>6</sup> Faisal Abdul Aziz, M.Ag, Kepala MAN 1 Kota Bengkulu wawancara tanggal 16 Agustus 2021

yutube, membuat peta konsep dan menugaskan peserta didik untuk menceritakan ulang dengan membuat video peserta didik itu sendiri.<sup>7</sup>

Di awal-awal pembelajaran tentu saja mengalami kendala, karena tidak mudah merubah paradigma belajar tatap muka secara langsung dengan guru bidang study, di karenakan situasi yang tidak memungkinkan disinilah peran guru untuk merancang supaya pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak tatap muka. Salah satunya yang di gunakan dalam proses pembelajaran yakni penggunaan E-learning yang mendukung apa yang ingin di sampaikan pada peserta didik berbagai macam pilihan menu pilihan yang bisa di sampaikan pada peserta didik misalnya video, artikel, ppt dapat tersampaikan dengan baik.<sup>8</sup>

Kalau berbicara tujuan pembelajaran menurut UUD 1945 menciptakan peserta didik seutuhnya mental dan spritual di sini terdapat titik kelemahan nya kalo berbicara masalah spritual peserta didik tentu tidak ada finisnya tapi kalo untuk pengetahuan kognitif Dengan menggunakan E-learning proses pembelajran sudah tercapai 70% peserta didik bisa mengikuti dengan baik.<sup>9</sup>

Guru bisa membuat video pembelajaran akan tetapi, guru SKI lebih kepada mencari bahan ajar di youtube karna di anggap lebih menarik dan bagus untuk di tampilkan pada peserta didik.<sup>10</sup>

Melihat gejala yang muncul yang pertama pada saat absensi karna berhubungan dengan signal menjadi kendala yang di hadapi peserta didik atau pun guru, karena lokasi tempat tinggal peserta didik maupun guru tidak semua padakualitas signal yang baik, yang kedua gejala aplikasi tersebut karena pintu yang masuk satu sedangkan yang masusaki oleh jumlah peserta didik mencapai 1000 dalam aplikasi E-learning, melihat gejala tersebut maka saya susun waktu dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Karena masa pandemi jadi saya menerapkan komunikasi interaksi yang tidak melibatkan banyak peserta didik, melakukan tanya jawab melalui pesan singkat misalnya jaringan pribadi atau whatsapp untuk melakukan tanya jawab untuk peserta didik yang tidak memahami pada poin-poin tertentu yang tidak memahami tema saya berikan penguatan pada pesan-pesan chat.<sup>12</sup>

---

<sup>7</sup> Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 17 Agustus 2021

<sup>8</sup> Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 17 Agustus 2021

<sup>9</sup> Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 17 Agustus 2021

<sup>10</sup>Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 17 Agustus 2021

<sup>11</sup> Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 17 Agustus 2021

<sup>12</sup> Riska Guru MAN 1 Kota Bengkulu wawancara, tanggal 18 Agustus 2021

Disinilah peran guru untuk memberikan motivasi pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kalo kita masih berputar di sistem pendidikan tradisional atau konvensional kapan kita mau berkembang dengan adanya sebuah aplikasi E-learning disini otomatis baik guru atau pun peserta didik di tuntut pengembangan diri dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mereka tidak berputar-putar pada sistem pendidikan tradisional dengan kita masukan teknologi di dalamnya makanya sistem pendidikan otomatis sudah mengalami perubahan yang lebih baik lagi. Tentunya sebagai guru tidak menyimpang dari KD yang ada di setiap tema, bahan ajar yang kreatif atau peserta didik di berikan tugas membuat bahan ajar dan peta konsep.<sup>13</sup>

Untuk peserta didik yang kemampuannya baik ketika memberikan pembelajaran akan menghasilkan yang baik, tapi bagi peserta didik yang kurang baik dalam menerima pembelajaran maka akan di adakan remedial, khusus peserta didik yang kurang memahami tema tertentu bisa di dalami dan di ulangi kembali. Khususnya pada masa pandemi ini guru tidak mengejar target selesainya bab dalam materi, jalani sesuai kebutuhan waktu.<sup>14</sup>

Kalo saya menggunakan video sejarah yang berkaitan dengan peristiwa tersebut.<sup>15</sup>

Dilihat hasil akhirnya di CBT, di CBT itu banyak pilhan untuk bahan evaluasi bukan hanya soal pilgan dan essay saja akan tetapi banyak pilihan misalnya ada soal yang pilihannya benar atau salah, ada juga soal yang memasangkan, ada juga soal yang di buat sendiri misalnya bagaimana pendapat mu di CBT macam-macam bentuk soal. Setelah itu di lihat soal mana yang tidak tuntas di ulangi lagi dalam bentuk remedial dan penekanan materi yang belum tercapai.<sup>16</sup>

### **3. Apasaja Faktor pendukung dan Penghambat Kreativitas Guru dalam Penggunaan E-learning pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu**

Pendidikan di masa pandemi tanpa adanya media tidak akan berjalan baik, sedangkan yang sering saya lihat ada beberapa guru dan peserta didik masih menggunakan whatsapp banyak mengalami kelemahan makanya di butuhkan aplikasi yang bisa menghubungkan apa yang di inginkan oleh guru dan apa yang ingin peserta didik sampaikan pada guru tersebut jadi proses interaksi timbal baliknya ada dan saya rasa aplikasi yang bisa mendukung keinginan guru dan peserta didik ini saya

<sup>13</sup>Riska Guru MAN 1 Kota Bengkulu wawancara, tanggal 18 Agustus 2021

<sup>14</sup>Riska Guru MAN 1 Kota Bengkulu wawancara, tanggal 18 Agustus 2021

<sup>15</sup> Riska Guru MAN 1 Kota Bengkulu wawancara, tanggal 19 Agustus 2021

<sup>16</sup> Riska Guru MAN 1 Kota Bengkulu wawancara, tanggal 19 Agustus 2021

rasa E-learning ini sangat bagus misalnya di dalam E-learning bisa melakukan video tatap muka, bisa chat, bisa absensi, bisa melakukan kompetensi pengetahuan, keterampilan, itu semua yang bisa mendukung apa yang ingin guru sampaikan pada peserta didik. yang tidak kalah pentingnya adalah data kuota yang memadai Serta pelatihan guru yang berkesinambungan dalam menggali kemampuan penggunaan E-learning.<sup>17</sup>

Faktor penghambat yakni, masalah signal, paket data, faktor ekonomi keluarga, peserta didik di luar kota (di daerah), fasilitas hp, laptop belum memadai.<sup>18</sup>

Pembelajaran dengan menggunakan E-learning banyak sekali terdapat pengalaman baru baik guru ataupun peserta didik, pernyataan tersebut di perkuat oleh peserta didik, yakni:

Belajar dengan menggunakan E-learning itu menyenangkan, simpel karna lebih terperinci jelas kapan berakhirnya pemberituannya ada, komunikasih bisa lewat time line dan bahan ajar sudah ada.<sup>19</sup>

Saya bisa mengikuti, bahkan lebih terprogram di bandingkan belajar dengan menggunakan whatsapp, karna ada sebagian guru masih menggunakan whatsapp, saya pribadi merasa jika pembelajaran menggunakan whatsapp kadang guru menyampaikan belum mengirim tugas padahal sudah, kadang tugas hanya di lihat saja. Tapi Belajar dengan menggunakan E-learning pembelajaran lebih terjadwal tugas pun di kirim lebih mudah.<sup>20</sup>

Waktunya lebih fleksibel dan Untuk bahan pembelajaran sudah ada, pemberitahuan pembelajaran sudah ada, materinya jelas, trus pemberitahuan CBT juga ada. PPTnya bagus jadi semangat untuk baca, materinya mudah di pahami. Tapi masih kembali pada peserta didik masing-masing, sebgus apapun pembelajaran di guru kalo malas ya tetap malas. Yang jelas guru pun berusaha memberikan pembelajaran yang terbaik.<sup>21</sup>

---

<sup>17</sup> Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 20 Agustus 2021

<sup>18</sup> Riyan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu Wawancara pada tanggal 20 Agustus 2021

<sup>19</sup> Nadiya putri, Wawancara kepada peserta didik MAN 1 Kota Bengkulu, pada tanggal 23 Agustus 2021

<sup>20</sup> Nadiya putri, Wawancara kepada peserta didik MAN 1 Kota Bengkulu, pada tanggal 23 Agustus 2021

<sup>21</sup> Gita Syidah, Wawancara kepada peserta didik MAN 1 Kota Bengkulu, pada tanggal 24 Agustus 2021

Waktunya lebih fleksibel dan Untuk bahan pembelajaran sudah ada, pemberitahuan pembelajaran sudah ada, materinya jelas, trus pemberitahuan CBT juga ada. PPTnya bagus jadi semangat untuk baca, materinya mudah di pahami.<sup>22</sup>

Faktor yang pertama kuota, karna saat mau absen atau mau ngirim tugas tiba-tiba kuota habis dan belum masuk kiriman dari subsidi sekolah. Karena tidak semua peserta didik punya wifi dan setiap peserta didik tidak sama tingkat ekonomi keluarga.<sup>23</sup>

### C. Pembahasan

#### 1. Bagaimana penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah MAN 1 Kota Bengkulu bahwa penggunaan E-learning tersebut perlu persiapan awal yakni infrastruktur, guru, peserta didik. Hal ini sejalan dengan faktor-faktor yang harus di siapkan oleh setiap sekolah agar proses pembelajaran dalam penggunaan E-learning bisa berjalan dengan baik. Dalam pengembangan *e-learning* didalamnya terdapat proses analisis yang sangat penting yang akan menentukan langkah pengembangan selanjutnya.

Kesiapan *e-learning* dikelompokkan menjadi enam faktor yaitu (1) kesiapan peserta didik yakni bagaimana kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran dengan menggunakan media online (2) kesiapan guru yakni bagaimana guru mempersiapkan pembelajaran dengan kreativitasnya agar pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar(3)

---

<sup>22</sup> Annisa Tri Nanda, Wawancara kepada peserta didik MAN 1 Kota Bengkulu, pada tanggal 24 Agustus 2021

<sup>23</sup> M. Zaky, Wawancara kepada peserta didik MAN 1 Kota Bengkulu, pada tanggal 24 Agustus 2021

infrastruktur kebutuhan yang sangat menunjang dalam proses pembelajaran agar berjalan sesuai yang di harapkan (4) dukungan manajemen sekolah di harapkan agar proses pembelajaran e-learning bisa berjalan dengan maksimal (5) budaya sekolah kebiasaan yang di lakukan interaksi secara tatap muka akan di gantikan dengan menatap layar merupakan proses pembelajaran yang membutuhkan kesiapan agar menjadi suatu kebiasaan dalam pembelajaran (6) kecenderungan pembelajaran tatap muka ini tidaklah mudah karena interaksi yang berlangsung selama ini berubah secara drastis butuh waktu dalam penyesuainnya akan tetpi berjalannya proses akan menjadi terbiasa dalam pembelajaran.<sup>24</sup>

Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Yang pada akhirnya guru di tuntutan mengikuti perkembangan zaman dan pada fase ini guru mempersiapkan pembelajaran yang di lakukan dalam penggunaan E-learning di adakannya pelatihan untuk mempersiapkan pembelajaran agar mampu mengoprasionalakan E-learning, memang tidak lah mudah merubah kebiasaan butuh waktu agar menjadikan sebuah kebiasaan dalam pembelajaran.

Semenjak di berlakukannya belajar Daring oleh pemerintah maka dari pihak sekolah MAN 1 Kota bengkulu sudah mulai proses

---

<sup>24</sup> Teddy, & swatman, P. M. C. (2006). E-learning Readiness of Hong Kong Teachers. The Journal of Education Researh University of South Australia

menerapkan penggunaan E-learning yakni di mulai ajaran baru di bulan juni tahun 2019 yang menjadi prantara dalam pembelajaran.

E-learning di pilih sebagai sarana dalam penyampaian bahan ajar, karena E-learning di bawah naungan kementrian Agama yang resmi. penggunaan E-learning madrasah yang di anggap tepat untuk kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan paparan berikut Menurut Insyiah *E-Learning* Madrasah merupakan sebuah aplikasi gratis dan produk dari madrasah yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran di madrasah yang dapat diakses melalui <https://elearning.kemenag.go.id/web>. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan agar pembelajaran online lebih terstruktur, menarik, dan interaktif.<sup>25</sup>

E-learning adalah metode pembelajaran baru yang berupa perpaduan antara teknologi dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Cisco dalam Poppy, mendeskripsikan e-learning dalam berbagai karakteristik, antara lain:

- a. E-Learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online.
- b. E-Learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya hasil- hasil belajar yang diperoleh hanya secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

---

<sup>25</sup> Insyiah, Siti Johar. 2020. "*E-Learning Madrasah dan Solusi Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19*". *Khazanah: Jurnal Edukasi* Vol. 02 (2): hal 139-147.

- c. E-Learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional didalam kelas, tetapi memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.
- d. E-Learning akan menyebabkan kapasitas peserta didik bervariasi bergantung pada bentuk konten dan alat penyampaiannya.<sup>26</sup>

Strategi penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari peserta didik atas materi yang diajarkan; meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik; meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik; meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan, meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, memperluas daya jangkauan proses belajar-mengajar dengan menggunakan internet, tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi *e-learning* perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja; memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan; memperhatikan teknik evaluasi kemajuan peserta didik dan penyimpanan data kemajuan peserta didik.

Keberadaan aplikasih E-learning yang di gunakan untuk menunjang pembelajaran di MAN 1 Kota Bengkulu sangat di perlukan untuk menunjang tugas-tugas guru dalam memotivasi dan meningkatkan

---

<sup>26</sup>Cisco dalam Poppy (2010: 75)

pengetahuan dan keterampilan di dunia teknologi. karena belajar adalah proses internal dalam diri manusia, maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut “orang”. Seorang guru harus mengetahui dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran, karena proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan tersebut dapat berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*.

## **2. Bagaimana kreativitas guru dalam penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu**

Seorang guru itu sebaiknya menerapkan PAIKEM, pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efisien. Guru merancang proses pembelajaran, Idenya lebih ke bahan ajar misalnya, membuat PPT, menggunakan vidio youtube, membuat peta konsep dan menugaskan pesrta didik untuk menceritakan ulang dengan membuat vidio peserta didik itu sendiri.

Hal ini sesuai dengan proses Implementasi dalam aspek pendidikan bagaimana mencapai sebuah tujuan dengan berbagai langkah dan proses yang disusun secara terstruktur dengan mengembangkan ide maupun inovasi yang mampu memberikan dampak perubahan, baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Langkah dan proses yang disusun didasarkan

pada kurikulum yang diterapkan, desain materi, perencanaan, proses belajar, hingga uji kompetensi sebagai tolak ukur keberhasilan.<sup>27</sup>

Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.<sup>28</sup>

Guru merupakan sebuah profesi yang dituntut memiliki keahlian atau kompetensi tertentu. Sehingga dengan kompetensi tersebut, seorang guru dapat menjalankan peran dan tugasnya dengan baik. Oleh karenanya kemampuan guru dalam mengajar sangat penting demi tercapainya tujuan proses belajar-mengajar yang diharapkan, khususnya dalam menarik dan menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik.

Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta melatih yang berarti mengembangkan ketrampilan-ketrampilan yang ada pada diri peserta didik.

---

<sup>27</sup> Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Tangerang: Universitas Terbuka.

<sup>28</sup> <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438/2696>

Menurut Semiawan dalam Rachmawati bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.<sup>29</sup>

Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.

Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingintahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran, dan lain-lain.<sup>30</sup> Miftahul Asror menjelaskan ciri-ciri orang kreatif adalah :

1. Memiliki dorongan rasa ingin tahu secara intelektual. Mereka sering mempertanyakan sesuatu yang kadang diluar pemikiran orang lain.
2. Memiliki daya abstraksi dan penalaran besar. Mereka mudah memahami materi yang sulit dan merangkai fakta, sehingga membentuk hubungan sebab-akibat, maupun pola berpikir yang lainnya. Imam Musbikin menambahkan pribadi kreatif adalah “jenis individu yang dalam asosiasi berpikirnya menggunakan tipe *divergen*”

---

<sup>29</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), hal. 15

<sup>30</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan...*, hal. 104-105

3. Memiliki minat yang luas, kemampuan dan persiapan belajar yang tinggi, konsentrasi dan ketekunan besar dengan sifat tidak mudah putus asa dalam mencari pemecahan masalah.<sup>31</sup>
4. Sedangkan Munandar menjelaskan aspek kreatif adalah :
  - a. Keterampilan berpikir lancar
  - b. Keterampilan berpikir luwes
  - b. Keterampilan berpikir rasional
  - c. Keterampilan merinci atau mengelaborasi<sup>32</sup> lebih lanjutMunandar menjelaskan bahwa aspek kreatif yakni :
  1. Keterampilan berpikir lancar yaitu:
    - a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
    - b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
    - c. Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
  2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu:
    - a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
    - b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.

---

<sup>31</sup>Ahmad Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak...*, hal. 137

<sup>32</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta,2004), cet ke IV, hal. 5-6

- c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir rasional yaitu:
    - a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
    - b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
    - c. Mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
  4. Keterampilan memperinci atau mengelaborasi yaitu:
    - a. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk.
    - b. Menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
    - c. Keterampilan menilai (mengevaluasi)

Faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah guru. Oleh karena itu, kadar kualitas guru merupakan penentu kadar kualitas *output* di suatu sekolah. Untuk menciptakan *output* yang berkualitas, maka dibutuhkan guru yang profesional. Seperti yang dikatakan oleh Rahmad, “Seorang guru haruslah bersifat dinamis, kreatif, dan inovatif serta dituntut mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman”.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup>Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 145

Proses mengubah kebiasaan tatap muka menjadi belajar daring tidak lah mudah Di awal-awal pembelajaran tentu saja mengalami kendala, karena tidak mudah merubah paradikma belajar tatap muka secara langsung dengan guru bidang study, di karenakan situasi yang tidak memungkinkan disinilah peran guru untuk merancang supaya pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak tatap muka. Salah satunya yang di gunakan dalam proses pembelajaran yakni penggunaan E-learning yang mendukung apa yang ingin di sampaikan pada peserta didik berbagai macam pilihan menu, yang bisa di sampaikan pada peserta didik misalnya vidio, artikel, ppt dapat tersampaikan dengan baik, agar proses pembelajaran di harapkan bisa terwujud dengan maksimal walaupun tidak tatap muaka. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran yang di terapkan Madrasah. Pola pembelajaran yang diterapkan dalam situasi pandemi dikatakan terbatas dalam arti kontak langsung secara fisik dengan siswa, tetapi pola pembelajaran yang diterapkan dalam situasi pandemi dapat melahirkan pola pembelajaran baru yang mampu menutupi keterbatasan pembelajaran tatap muka. Hal tersebut juga dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kesiapan dari masing-masing satuan pendidikan dalam menerapkan pola pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital atau daring.<sup>34</sup>

Kalau berbicara tujuan pembelajaran menurut UUD 1945 menciptakan peserta didik seutuhnya mental dan spritual di sini terdapat

---

<sup>34</sup> Gusty, Sri, dkk. 2020. *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan:Yayasan Kita Menulis.

titik kelemahan nya kalau berbicara masalah spritual peserta didik tentu tidak ada finisnya tapi kalau untuk pengetahuan kognitif Dengan menggunakan E-learning proses pembelajaran sudah tercapai 70% peserta didik bisa mengikuti dengan baik. Hal ini di tegaskan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) selaku *leading* sektor pendidikan nasional yang berperan penting dalam mewujudkan kualitas SDM Indonesia, menindaklanjutinya dengan mengeluarkan berbagai kebijakan penting, diantaranya kebijakan pendidikan “Merdeka Belajar”, yang digulirkan. siswa bebas untuk berekspresi selama menempuh proses pembelajaran di sekolah, namun tetap mengikuti kaidah aturan di sekolah. Bagi Siswa bisa lebih mandiri, bisa lebih banyak belajar untuk mendapatkan suatu kepandaian, dan hasil dari proses pembelajaran tersebut siswa berubah secara pengetahuan, pemahaman, sikap/karakter, tingkah laku, keterampilan, dan daya reaksinya, sejalan dengan apa yang diamanatkan dalam tujuan UU Sisdiknas Tahun 2003, yakni; untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>35</sup>

Guru bisa membuat vidio pembelajaran akan tetapi, guru SKI lebih kepada mencari bahan ajar di youtube karna di anggap lebih menarik dan bagus untuk di tampilkan pada peserta didik karena

---

<sup>35</sup> Sekretariat GTK. (18 Februari 2020). *Merdeka Belajar*. Dikutip dari <https://gtk.kemdikbud.go.id/readnews/merdeka-belajar>

berhubungan dengan sejarah. Hal ini sesuai dengan kutipan tentang guru profesional Mulyasa mengatakan bahwa Guru yang profesional dalam setiap pembelajaran, perlu mendayagunakan sumber belajar seoptimal mungkin, hal ini sangatlah penting, karena keefektifan pembelajaran ditentukan pula oleh kemauan dan kemampuan mendayagunakan sumber-sumber belajar. Sumber belajar sangat diperlukan untuk mencari informasi. Untuk memperoleh informasi harus dicari dari sumber-sumber informasi, Salah satu sumber informasi adalah internet.

Melihat gejala yang muncul yang pertama pada saat absensi karena berhubungan dengan signal menjadi kendala yang di hadapi peserta didik atau pun guru, karena lokasi tempat tinggal peserta didik dan guru tidak semua padakualitas signal yang baik, yang kedua gejala aplikasi tersebut karena pintu yang masuk satu sedangkan yang masusaki oleh jumlah peserta didik mencapai 1000 dalam aplikasi E-learning, melihat gejala tersebut maka saya susun waktu dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dengan menggunakan E-learning tidak terbatas oleh waktu tempat dan kapan dimanapun bisa mengikuti pembelajaran di E-learning. Hal ini sejalan dengan proses pembelajaran yang ada di E-learning Sebab *E-learning* adalah sebuah proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, komputer, kelas virtual, dan/atau kelas digital. Dengan menerapkan *elearning* menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dan mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri. Melalui belajar mandiri

akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran yang sudah dirancang.

Karena masa pandemi jadi saya menerapkan komunikasi interaksi yang tidak melibatkan banyak peserta didik, melakukan tanya jawab melalui pesan singkat misalnya jaringan pribadi atau whatsapp untuk melakukan tanya jawab untuk peserta didik yang tidak memahami pada poin-poin tertentu yang tidak memahami tema saya berikan penguatan pada pesan-pesan chat. Hal ini sesuai dengan tokoh berikut ini, Menurut Anderson menggambarkan bahwa dalam pembelajaran daring terjadi interaksi yang dilakukan oleh guru (*teacher*), siswa (*learner*), dan konten (*content*) yang terjadi secara tak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga interaksi yang terjadi menimbulkan dampak yang saling mempengaruhi. Seorang guru melakukan interaksi secara langsung dan spontan melalui berbagai macam media atau konten yang digunakan, dan dengan berbagai bentuk serta tak terkecuali melalui sebuah web atau aplikasi. Proses pembelajaran daring lebih menekankan pada interaksi yang terjadi, baik guru, siswa, serta media yang diberikan sehingga menjadi siklus.<sup>36</sup>

Disinilah peran guru untuk memberikan motivasi pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kalo kita masih berputar di sistem pendidikan tradisional atau konvensional kapan kita mau berkembang dengan adanya sebuah aplikasi E-learning disini otomatis baik guru atau pun peserta didik di tuntut pengembangan diri dalam bidang ilmu pengetahuan dan

---

<sup>36</sup> Anderson, Terry. 2011. *The Theory and Practice of Online Learning Second Edition*. Athabasca University: AU Press

teknologi sehingga mereka tidak berputar-putar pada sistem pendidikan tradisional dengan kita masukan teknologi di dalamnya makanya sistem pendidikan otomatis sudah mengalami perubahan yang lebih baik lagi.

Tentunya sebagai guru tidak menyimpang dari KD yang ada di setiap tema, bahan ajar yang kreatif atau peserta didik di berikan tugas membuat bahan ajar dan peta konsep. *E-learning* merupakan aplikasi dalam menyampaikan bahan ajar tujuannya untuk membantu mempermudah peserta didik mengelola kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat menyesuaikan waktu dan zamannya. Seorang pendidik atau guru harus mampu menangkap peluang yang ada agar tercipta pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Kalo saya menggunakan vidio sejarah yang berkaitan dengan peristiwa tersebut. Pada dasarnya pemberian bahan ajar pada peserta didik berbagai macam cara di lakukan oleh guru agar peserta didik merasa terpenuhi dalam pengetahuan oleh sebab itu kreativitas guru di dalam menyampaikan bahan ajar di E-learning sangat di harapkan agar peserta didik mampu memahami makna di setiap tema pembelajaran. Hal itu sesuai dengan konsep model pembelajaran E-learning yakni,

Dalam melaksanakan e-learning, ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran *e-learning*, yaitu:

1. Kemampuan untuk membuat desain instruksional (*instructional design*) sesuai dengan kaidah-kaidah paedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran.
2. Penguasaan teknologi dalam pembelajaran yakni pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran dalam rangka mendapatkan materi ajar yang *up to date* dan berkualitas,
3. Penguasaan materi pembelajaran (*subject metter*) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.<sup>37</sup> Dalam pengajaran itu sendiri guru harus mampu memilih metode yang sesuai dengan materi, selain itu guru harus mampu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendekatan, teknik, dan membuat rencana rancangan pembelajaran yang berupa satuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik yang ada di E-learning yakni :
  - a. Memanfaatkan jasa teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang digunakan dapat berupa internet sehingga penyampaian pesan dan komunikasi antara pebelajar dengan pebelajar, pebelajar dengan pembelajar, dan pembelajar dengan pembelajar dapat dilakukan secara mudah dan cepat.
  - b. Memanfaatkan media komputer seperti jaringan komputer (computer networks atau digital media).
  - c. Menggunakan pendekatan pembelajaran mandiri dengan menggunakan e-learning, pelajar dituntut untuk

---

<sup>37</sup> Hartanto, Wiwin, *Penggunaan Elearning Sebagai Media Pembelajaran*, UNEJ :2011, Hal.343

melepaskan ketergantungannya terhadap pembelajar karena pembelajaran tidak dilakukan secara langsung. pembelajar menjelaskan online learner harus memiliki kemampuan learn how to learn, memiliki disiplin, mampu memonitor perkembangannya sendiri, mampu memotivasi diri, dan mampu memanajemen diri. Intinya, dengan menggunakan e-learning pembelajar dituntut untuk dapat mengorganisir dirinya sendiri dalam belajar.

Oleh karena itu pembelajar harus dapat mendesain e-learning yang dapat memotivasi pebelajar. Allen menjelaskan memotivasi pebelajar dalam e-learning dapat dilakukan melalui konteks, tantangan, aktivitas yang bervariasi, dan umpan balik yang membangun.

- d. Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer.
- e. Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga mengetahui hasil kemajuan belajar, administrasi pendidikan, serta untuk mengetahui informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.<sup>38</sup>

Berdasarkan beberapa karakteristik diatas, diperoleh pengetahuan bahwa pengembangan e-learning tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara online saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah peserta didik belajar di

---

<sup>38</sup>Munir (2009: 170)

hadapan guru melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. Secara ringkas, e-learning perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet.

Untuk itu guru harus mempunyai kreativitas diri. Guru yang kreatif harus mampu menciptakan hal-hal yang baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar dan menumbuhkan rasa ingin tau tentang sejarah Islam yang selama ini belajar selalu menggunakan metode konvensional.

Pada dasarnya sejarah Kebudayaan Islam itu sangat erat kaitannya dengan kejadian peristiwa masa lampau yang menjadikan pijakan umat Islam di seluruh dunia dalam berpegang teguh pada syariat Islam, dan menjadikan peserta didik memahami akan perjuangan para tokoh-tokoh Islam dalam memperkuat akidah.

Kegiatan belajar mengajar di MAN 1 Kota Bengkulu pada mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang identik dengan cerita oleh sebab itu peran guru dalam meramu proses pembelajaran merupakan tolak ukur kreativitas guru agar peserta didik merasa termotivasi dan menjadikan sejarah kebudayaan Islam merupakan suri tauladan bagi peserta didik untuk tetap mampu mempertahankan akidah di masa sekarang ini. Belajar dari sejarah peserta didik banyak mengetahui asal muasal kekuatan Islam dan perjuangan para tokoh-tokoh Islam sebelumnya.

Selanjutnya dalam pembelajaran E-learning ini untuk mengetahui proses awal sampai akhir pembelajaran maka di adakanlah Evaluasi sebagai bentuk penilaian akhir bagi peserta didik agar kedepannya lebih tauh kekurangan dan kelemahannya dalam pembelajaran.

Dilihat hasil akhir nya di CBT, di CBT itu banyak pilhan untuk bahan evaluasi bukan hanya soal pilgan dan essay saja akan tetapi banyak pilihan misalnya ada soal yang pilihannya benar atau salah, ada juga soal yang memasangkan, ada juga soal yang di buat sendiri misalnya bagaimana pendapat mu di CBT macam-macam bentuk soal. Setelah itu di lihat soal mana yang tidak tuntas di ulangi lagi dalam bentuk remedial dan penekanan materi yang belum tercapai. Evaluasi dilakukan terus menerus sebagai bahan perbaikan dan pertimbangan yang akan datang. Sedangkan sistem penilaiannya tetap merujuk pada kurikulum yang berlaku saat ini, kebijakan sekolah dan dewan guru.

Evaluasi penggunaan aplikasi E-learning untuk mengetahui apakah penggunaan E-learning dalam pembelajaran SKI sesuai dengan harapan tujuan pendidikan dan pesrta didik mampu mengikuti pembelajaran Daring sesuai yang di inginkan. Evaluasi juga bertujuan untuk melihat efektivitas dan pengembangan. Evaluasi juga bertujuan untuk melihat efektivitas dan pengembangan.

### **3. Apa Saja Faktor Pendukung dan Penghambat kreativitas Guru dalam Penggunaan E-learning pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu**

Faktor pendukung suatu hal yang menjadi dorongan agar kegiatan tersebut dapat berjalan sesuai dengan yang di harapkan. Pada proses pembelajaran secara Daring dengan penggunaan E-learning yang di laksanakan di MAN 1 Kota Bengkulu ada beberapahal yang menjadi pendukung agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar diantaranya fasilitas vital yang meliputi koneksi internet harus kuat, tenaga pendidik yang dibekali dengan pengajaran E-learning dari sekolah, adanya subsidi kuota data dari sekolah.

Pendidikan pada masa pandemi tanpa adanya media sebagai perantara tidak akan berjalan dengan baik, karena aplikasi whatsapp yang sering di gunakan oleh guru dan peserta didik banyak memiliki titik kelemahan, di butuhkan aplikasih yang bisa menghubungkan apa yang di butuhkan guru dan apa yang ingin di sampaikan peserta didik tersebut. Proses timbal balik ada dan aplikasi yang bisa mendukung dan mampu menjawab keinginan baik guru maupun peserta didik salah satunya aplikasi E-learning. Di E-learning itu bisa melakukan vidio,tatap muka, chat, absensi, enak mengupload bahan ajar, bisa melakukan kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Aplikasi E-learning sangat mendukung apa yang di butuhkan bisa tersampaikan pada peserta didik.

Faktor penghambat kreativitas guru dalam penggunaan E-learning

1. Banyak peserta didik berada di luar kota ( Daerah ) jadi kesusahan mencari sinyal.
2. Paket data yang di butuhkan peserta didik dalam pembelajaran E-learning harus tersedia 10-15 gb sedangkan subsidi dari sekolah hanya 5 gb
3. Faktor ekonomi keluarga peserta didik, karena setiap orang tua peserta didik tidak sama tarap ekonominya, oleh sebab itu ada peserta didik yang tidak full belajar selama satu bulan karena kehabisan paket data dan akhirnya peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik.
4. Fasilitas HP, Leptop belum memadai di setiap peserta didik.

Awal permulaan penggunaan E-learning mengalami kesulitan, kebiasaan pola guru dalam sistem pendidikan yang tradisional di hadapkan dengan suatu hal yang baru tidak bisa berubah dengan cepat saat di hadapkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi guru berusaha mengimbangnya, seiring berjalannya proses mengenal aplikasi E-learning berjalan dengan baik walaupun sangat butuh bimbingan dan pendampingan dalam pembelajaran e-learning dan dalam waktu 3 bulan guru bisa mengimbangi proses pembelajran dengan penggunaan E-learning yang pada akhirnya guru merasa sangat terbantuan dalam proses pembelajaran yang awalnya tidak tau pada akhirnya menjadi tau dan sudah menjadi kebiasaan dalam proses belajar mengajar sekarang ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Setelah membahas hasil dari penelitian yang penulis laksanakan, maka dalam sub bab ini, penulis akan menyampaikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu berjalan dengan baik, walaupun butuh proses lebih menggali lagi kreativitasnya dalam memberikan bahan ajar kepada peserta didik dan selalu berinovasi dalam pembelajaran E-learning sebab penggunaan E-learning ini merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi.

2. Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI

Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning dalam pembelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu yaitu menggunakan video youtube sebagai media pembelajaran, *upload* ppt, membagikan link buku digital, *upload* bahan ajar dari microsoft word, membuat soal-soal latihan, monitoring peserta didik.

Dengan kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam penggunaan E-learning pada pembelajaran SKI maka dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan, pengalaman, serta penghayatan peserta didik tentang sejarah kebudayaan Islam.

### 3. Faktor pendukung dan penghambat peserta didik dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI

Faktor pendukung dan penghambat peserta didik dalam penggunaan E-learning pada pelajaran SKI adalah sebagai berikut :

1. Adanya pelatihan yang berkesinambungan agar mampu menguasai TIK
2. Data kuota internet yang memadai
3. Sinyal harus kuat
4. Enak mengupload bahan ajar

Faktor penghambat kreativitas dalam penggunaan E-learning :

1. Banyak peserta didik berada di luar kota ( di daerah )
2. Besar Data kuota yang di butuhkan
3. Pasilitas hp, laptop belum memadai
4. Paktor ekonomi keluarga

### B. Saran-Saran

Setelah melakukan penelitian dan analisis, maka ada beberapa saran yang disampaikan, yaitu:

1. Kepada Kepala Sekolah
  - a. Penggunaan E-learning ini bagi guru-guru di MAN 1 Kota bengkulu sesuatu yang baru tentu saja tidak gampang mengoprasionalkan aplikasi tersebut maka di butuhkan pelatihan dan pendampingan agar bisa maksimal dalam pembelajaran dan berinovasi dalam pemberian bahan ajar.

- b. Kepala sekolah sebagai supervisor juga seharusnya memberikan pengawasan terhadap guru-guru yang belum mampu secara maksimal dalam penggunaan E-learning agar bisa di beri pendampingan dan pelatihan

## 2. Kepada Guru

- a. Dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI guru tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja melainkan sikap afektif dan psikomotoriknya juga di tonjolkan karena setiap peserta didik itu unik dan punya kelebihan dan kekurangan masing-masing
- b. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan cerminan masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang, maka peran guru adalah bagaimana supaya peserta didik menjadikan para tokoh islam menjadi suri tauladan dalam kehidupan beragama dan menjunjung tinggi akidah Islamiah
- c. Hendaknya dilakukan pengontrolan terhadap peserta didik secara rutin

## 3. Kepada siswa

Demi kelancaran proses pembelajaran dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu peserta didik di harapkan :

- a. Disiplin waktu dalam belajar
- b. Mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir

### C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia serta kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Penulis selalu berdo'a dan memohon ketabahan dan bimbingan dari Allah, dengan harapan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semuanya dan bagi penulis sendiri. Sebagai manusia kekurangan pastilah ada, akhirnya atas segala kekurangan itu memang keterbatasan kami dan penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis butuhkan dan semoga menjadi karya yang bermanfaat serta senantiasa diridhoi Allah SWT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirin Tatang M, *Menyusun Rencana Penelitian*, CV. Rajawali, Jakarta, 2000
- Arifin Zainal, *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012)
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2013)
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002), Cet.I, hal. 11
- Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010)
- Bungin Burhan, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2005)
- Danim Sudarwan, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Pustaka Setia, Bandung, 2002
- Departemen Agama RI, *Al Qur"an dan Terjemah*. ( Surabaya : CV.Karya Utama, 2005)
- Nata Abuddin, *Metodolodi Studi Islam*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012)
- Fitriani, Luluk dkk, *Sejarah Kebudayaan Islam MTs Kelas VIII*. (Surabaya : Hilmi Putra, 2015)
- Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- <http://dumpuena.blogspot.co.id>, diakses 20 Nopember 2020
- <http://dumpuena.blogspot.co.id>, diakses 23 Nopember 2020
- <http://kbbi.web.id/kreativitas>, diakses pada 23 Oktober 2020

<http://repository.uinjkt.ac.id>, diakses pada tanggal 23 Nopember 2020

<http://repository.uinjkt.ac.id>, diakses pada tanggal 23 Nopember 2020

Kunandar, *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi*. (Jakarta : PT. RajaGrafindi Persada, 2009)

Moleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012)

Muhaimin, *Arah Baru Pengembangan Pendidikan Islam, Pemberdayaan Pengembangan Kurikulum hingga Redefinisi Islamisasi Pengetahuan*. (Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia, 2003)

Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*. ( Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012)

Mulyasa E, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007)

Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), cet ke IV

Murodi, *Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. (Semarang : PT. Karya Toha Putra, 2009)

Naim Ngainum, *Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan Dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*.(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)

Naim Ngainun, *Rekonstruksi Pendidikan Nasional Membangun Paradigma yang Mencerahkan*. (Yogyakarta: Teras, 2009)

Novan Ardi Wiyani dan Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam Ilmu Pendidikan Islam*. (Yoyakarta : Ar-Ruzz Media, 2012)

- Patoni Ahmad dkk, *Dinamika Pendidikan Anak*. (Jakarta : PT.Bina Ilmu, 2004)
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru*. ( Jakarta : Rajawali Pers, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung :Alfabeta, 2014)
- Sukmadinata Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2004)
- Tanzeh Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis*. (Yogyakarta: Teras, 2011)
- Uzer Usman Moh, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2008)
- Walgito Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2004)

### **Pertanyaan Pedoman Wawancara**

1. Bagaimana cara bapak / ibu dalam membangun ide agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran SKI melalui media E-learning ?
2. Bagaimana cara bapak / ibu merubah kebiasaan peserta didik dari pembelajaran tatap muka menjadi pembiasaan menggunakan media E-learning ?
3. Apakah dengan penggunaan media E-learning bapak / ibu sudah tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan ?
4. Apakah dengan menggunakan media E-learning bapak/ibuk dapat mrngapload vidio pembelajaran SKI?
5. Mengapa bapak/ ibuk memilih menggunakan E-learning dalam pembelajaran SKI ?
6. Bagaimana cara bapak/ ibuk melihat problem pembelajaran yang di hadapi peserta didik, sedangkan bapak/ ibuk tidak secara langsung tatap muka ?
7. Apa metode yang bapak/ ibuk lakukan dalam pembelajaran agar tetap berjalan komunikasih saat pembelajaran SKI berlangsung ?
8. Bagaimana cara bapak/ ibuk membangun semangat belajar peserta didik saat pembelajara E-learning ?
9. Dengan cara apa bapak/ ibuk menangani peserta didik yang beragam dalam menerima pembelajaran SKI ?

10. Bagaimana cara bapak/ ibuk menyatukan pemahaman peserta didik yang bermacam-macam latar belakang agar mudah di pahami dalam proses pembelajaran SKI ?
11. Apa metode bapak/ibuk dalam membangun ide agar peserta didik mampu mengembangkan pembelajaran SKI ?
12. Bagaimana cara`bapak/ ibuk meramu pokok bahasan agar peserta didik tertarik untuk mempelajari SKI?
13. Bagaimana cara bapak/ibuk mengevaluasi pembelajaran dengan penggunaan E-learning ?
14. Apa faktor pendukung kreatifitas guru dalam penggunaan E-Learning?
15. Apa Apa faktor Penghambat kreatifitas guru dalam penggunaan E-Learning?

**Lembar Validasi Instrumen Wawancara**  
**Kreativitas Guru Dalam Penggunaan E-learning Pada Mata Pelajaran SKI**  
**di MAN 1 Kota Bengkulu**

Assalamualaikum Wr.Wb

Bapak/Ibu Yth.

.....

Terriring salam semoga Bapak/Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT, Amin. Saya memohon bantuan untuk mengisi lembar penilaian instrumen. Validasi Instrumen Wawancara Kreativitas Guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu.

Lembar ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap Validasi Instrumen Wawancara ini, yang akan sangat membantu saya guna perbaikan dan penyempurnaan validitas instrumen wawancara ini. Atas perkenan dan perhatian Bapak/Ibu, saya haturkan terimakasih

Wassalammualaikum Wr. Wb

Bengkulu, Agustus 2021

**Novti Mizrianti**  
NIM.1911540005

## Lembar Validasi Instrumen Wawancara

### Kreativitas Guru Dalam Penggunaan E-learning Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu

#### 1. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

- Instrumen penilaian ini bertujuan untuk mengukur kevaliditasan instrumen penelitian validitas wawancara Kreativitas Guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu.

Skor 4 = Sangat Valid

Skor 3 = Valid

Skor 2 = Cukup Valid

Skor 1 = Kurang valid

Skor 0 = Tidak valid

- Penilaian ini di lakukan dengan memberi tanda (√) pada kolom skala yang sudah disediakan. Adapun keterangan pada skala penelitian adalah sebagai berikut :
- Setelah memberi tanda (√) pada kolom skala penilaian, mohon memberikan keterangan untuk perbaikan pada kolom komentar dan saran umum.

2. Lembar Validasi

No	Aspek Penilaian	Skor				
		0	1	2	3	4
1.	Format pedoman wawancara dan pedoman Observasi					
2.	Pedoman wawancara mempergunakan bahasa Indonesia yang sederhana, jelas dan mudah dipahami					
3.	Kesesuaian pedoman dengan indikator Relevansi Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu					
4.	Pertanyaan-pertanyaan pada pedoman wawancara Relevansi Kreativitas Guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu					

3. Saran :

Mohon Bapak/Ibu memberikan saran terhadap instrumen pedoman wawancara dan observasi yang telah dikembangkan ini :

.....

.....

.....

.....

4. Keputusan

Petunjuk : dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom A, B, C. Huruf A, B, dan C tersebut memiliki arti sebagai berikut :

A = Layak Tanpa Perbaikan

B = Layak Dengan Perbaikan

C = Tidak Layak

A	B	C

Bengkulu, Agustus 2021

.....

## **Pertanyaan Pedoman Wawancara**

- A. Penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu
1. Bagaimana kesiapan sekolah dalam penggunaan E-learning?
  2. Apasaja langkah awal guru dalam penggunaan E-learning?
  3. Apakah penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu sudah berjalan?
  4. Mengapa E-learning di pilih sebagai sarana pembelajaran?
- B. Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu
16. Bagaimana cara bapak / ibu dalam membangun ide agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran SKI melalui E-learning ?
  17. Bagaimana cara bapak / ibu merubah kebiasaan peserta didik dari pembelajaran tatap muka menjadi pembiasaan menggunakan E-learning ?
  18. Apakah dengan penggunaan E-learning bapak / ibu sudah tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan ?
  19. Apakah dengan menggunakan E-learning bapak/ibu dapat membuat vidio pembelajaran SKI?
  20. Bagaimana cara bapak/ ibuk melihat problem pembelajaran yang di hadapi peserta didik, sedangkan bapak/ ibu tidak secara langsung tatap muka ?
  21. Apa metode yang bapak/ ibu lakukan dalam pembelajaran agar tetap berjalan komunikasih saat pembelajaran SKI berlangsung ?
  22. Dengan cara apa bapak/ ibu menangani peserta didik yang beragam dalam menerima pembelajaran SKI ?

23. Apa metode bapak/ibu dalam membangun semangat belajar peserta didik saat pembelajaran SKI ?
  24. Bagaimana cara bapak/ ibu meramu pokok bahasan agar peserta didik tertarik untuk mempelajari SKI?
  25. Bagaimana cara bapak/ibu mengevaluasi pembelajaran dengan penggunaan E-learning ?
- C. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu
1. Apa faktor pendukung kreatifitas guru dalam penggunaan E-Learning?
  2. Apa Apa faktor Penghambat kreatifitas guru dalam penggunaan E Learning?
- D. Pedoman Wawancara Siswa/ Siswi :
1. Bagaimana menurut kamu belajar dengan menggunakan E-learning?
  2. Apakah belajar dengan menggunakan E-learning ini kamu bisa mengikuti?
  3. Apasaja yang kamu dapati belajar dengan menggunakan E-learning?
  4. Faktor apasaja yang mendukung kamu bisa mengikuti pembelajaran E-learning?
  5. Faktor apasaja yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran E-learning?

## **Pedoman Wawancara Observasi**

### **Rumusan Masalah Penelitian:**

1. Bagaimana penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu
2. Bagaimana kreativitas guru mata pelajaran SKI dalam penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu
3. Apasaja faktor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Bengkulu

### **Subjek Penelitian:**

1. Kepala Sekolah
2. Guru SKI
3. Siswa/ siswi

### **Pertanyaan dan Pengamatan**

1. Mengamati dan menanyakan bagaimana persiapan sekolah dalam pembelajaran E-learning?
2. Mengamati dan menanyakan bagaimana langkah awal penggunaan E-learning?
3. Mengamati dan menanyakan mengapa memilih E-learning dalam pembelajaran daring?
4. Mengamati dan menanyakan apakah semua guru menggunakan E-learning dalam proses pembelajaran?

5. Mengamati dan menanyakan kreativitas guru dalam penggunaan E-learning?
6. Mengamati dan menanyakan apasaja bentuk-bentuk kreativitas guru SKI dalam penggunaan E-learning?
7. Mengamati dan menanyakan apasaja faktor pendukung dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI?
8. Mengamati dan menanyakan apasaja faktor penghambat guru dalam penggunaan E-learning pada mata pelajaran SKI?

## TRANSKIP WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH

Informan : Kepala Sekolah dan Guru SKI

Hari/Tanggal : 16 Agustus 2021

Tempat : Di MAN 1 Kota Bengkulu

No	Transkrip Wawancara	jawaban
1.	Bagaimana kesiapan sekolah dalam penggunaan E-learning?	Kesiapan yang di lakukan sekolah tentu saja di awali dengan mempersiapkan, infrastruktur yang ada di sekolah peserta didik, guru, budaya sekolah serta merubah kebiasaan tatap muka.
2.	Apasaja langkah awal sekolah terhadap persiapan guru dalam penggunaan E-learning?	Langkah awal yang di lakukan sekolah yakni, mengadakan pelatihan penggunaan E-learning pada semua guru untuk mempersiapkan guru dalam penggunaan E-learning, karena di awal penggunaan E-learning ini tidak lah mudah sebab kebiasaan pola guru yang konvensional di hadapkan dengan suatu yang baru tentunya tidak bisa langsung berubah secara drastis, proses tiga bulan ini baik guru ataupun peserta didik sudah bisa mengimbangi dan sudah bisa menggunakan E-learning yang tadi nya tidak tau, tapi tetap butuh pendampingan agar lebih mahir lagi dalam penggunaannya.
3.	Apakah penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu sudah berjalan?	Penggunaan E-learning di MAN 1 Kota Bengkulu sudah berjalan, di mulai sejak ajaran baru di bulan juni tahun 2019.
4.	Mengapa E-learning di pilih sebagai sarana pembelajaran?	E-learning di pilih sebagai sarana dalam penyampaian bahan ajar, karena E-learning di bawah naungan kementerian Agama yang resmi. penggunaan E-learning madrasah yang di anggap tepat untuk kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
5.	Bagaimana cara bapak / ibu dalam membangun ide agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran SKI melalui E-learning ?	Seorang guru itu sebaiknya menerapkan PAIKEM, pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan efisien. Guru merancang proses pembelajaran, Idenya lebih ke bahan ajar misalnya, membuat PPT, menggunakan vidio youtube, membuat peta konsep dan menugaskan pesrta didik

		untuk menceritakan ulang dengan membuat video peserta didik itu sendiri.
6.	Bagaimana cara bapak / ibu merubah kebiasaan peserta didik dari pembelajaran tatap muka menjadi pembiasaan menggunakan E-learning ?	Di awal-awal pembelajaran tentu saja mengalami kendala, karena tidak mudah merubah paradigma belajar tatap muka secara langsung dengan guru bidang study, di karenakan situasi yang tidak memungkinkan disinilah peran guru untuk merancang supaya pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak tatap muka. Salah satunya yang di gunakan dalam proses pembelajaran yakni penggunaan E-learning yang mendukung apa yang ingin di sampaikan pada peserta didik berbagai macam pilihan menu, yang bisa di sampaikan pada peserta didik misalnya video, artikel, ppt dapat tersampaikan dengan baik.
7.	Apakah dengan penggunaan E-learning bapak / ibu sudah tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan?	Kalau berbicara tujuan pembelajaran menurut UUD 1945 menciptakan peserta didik seutuhnya mental dan spritual di sini terdapat titik kelemahan nya kalo berbicara masalah spritual peserta didik tentu tidak ada finisnya tapi kalo untuk pengetahuan kognitif Dengan penggunaan E-learning proses pembelajran sudah tercapai 70% peserta didik bisa mengikuti dengan baik.
8.	Apakah dengan menggunakan E-learning bapak/ibuk dapat membuat video pembelajaran SKI?	Guru bisa membuat video pembelajaran akan tetapi, guru SKI lebih kepada mencari bahan ajar di youtube karna di anggap lebih menarik dan bagus untuk di tampilkan pada peserta didik.
9.	Bagaimana cara bapak/ ibu melihat problem pembelajaran yang di hadapi peserta didik, sedangkan bapak/ ibu tidak secara langsung tatap muka?	Melihat gejala yang muncul yang pertama pada saat absensi karna berhubungan dengan signal menjadi kendala yang di hadapi peserta didik atau pun guru, karena lokasi tempat tinggal peserta didik dan guru tidak semua padakualitas signal yang baik, yang kedua gejala aplikasi tersebut karena pintu yang masuk satu sedangkan yang masusaki oleh jumlah peserta didik mencapai 1000 dalam aplikasi E-learning, melihat gejala tersebut maka saya susun waktu dalam proses pembelajaran.

10.	Apa metode yang bapak/ ibu lakukan dalam pembelajaran agar tetap berjalan komunikasih saat pembelajaran SKI berlangsung ?	Karena masa pandemi jadi saya menerapkan komunikasi interaksi yang tidak melibatkan banyak peserta didik, melakukan tanya jawab melalui pesan singkat misalnya jaringan pribadi atau whatsapp untuk melakukan tanya jawab untuk peserta didik yang tidak memahami pada poin-poin tertentu yang tidak memahami tema saya berikan penguatan pada pesan-pesan chat.
11.	Bagaimana cara bapak/ ibu membangun semangat belajar peserta didik saat pembelajara E-learning ?	Disinilah peran guru untuk memberikan motivasi pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi, kalo kita masih berputar di sistem pendidikan tradisional atau konvensional kapan kita mau berkembang dengan adanya sebuah aplikasi E-learning disini otomatis baik guru atau pun peserta didik di tuntut pengembangan diri dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mereka tidak berputar-putar pada sistem pendidikan tradisional dengan kita masukan teknologi di dalamnya makanya sistem pendidikan otomatis sudah mengalami perubahan yang lebih baik lagi. Tentunya sebagai guru tidak menyimpang dari KD yang ada di setiap tema, bahan ajar yang kreatif atau peserta didik di berikan tugas membuat bahan ajar dan peta konsep.
12.	Dengan cara apa bapak/ ibu menangani peserta didik yang beragam dalam menerima pembelajaran SKI ?	Untuk peserta didik yang kemampuannya baik ketika memberikan pembelajaran akan menghasilkan yang baik, tapi bagi peserta didik yang kurang baik dalam menerima pembelajaran maka akan di adakan remedial, khusus peserta didik yang kurang memahami tema tertentu bisa di dalami dan di ulangi kembali. Khususnya pada masa pandemi ini guru tidak mengejar target selesainya bab dalam materi dan jalani sesuai kebutuhan waktu.
13.	Bagaimana cara`bapak/ ibu meramu pokok bahasan agar peserta didik tertarik untuk mempelajari SKI?	Kalo saya menggunakan vidio sejarah yang berkaitan dengan peristiwa tersebut.

14.	Bagaimana cara bapak/ibu mengevaluasi pembelajaran dengan penggunaan E-learning ?	Dilihat hasil akhirnya di CBT, di CBT itu banyak pilhan untuk bahan evaluasi bukan hanya soal pilgan dan essay saja akan tetapi banyak pilihan misalnya ada soal yang pilihannya benar atau salah, ada juga soal yang memasangkan, ada juga soal yang di buat sendiri misalnya bagaimana pendapat mu di CBT macam-macam bentuk soal. Setelah itu di lihat soal mana yang tidak tuntas di ulangi lagi dalam bentuk remedial dan penekanan materi yang belum tercapai.
15.	Apa faktor pendukung kreatifitas guru dalam penggunaan E-Learning?	Pendidikan di masa pandemi tanpa adanya media tidak akan berjalan baik, sedangkan yang sering saya lihat ada beberapa guru dan peserta didik masih menggunakan whatsapp banyak mengalami kelemahan makanya di butuhkan aplikasi yang bisa menghubungkan apa yang di inginkan oleh guru dan apa yang ingin peserta didik samapaikan pada guru tersebut jadi proses interaksi timbal baliknya ada dan saya rasa aplikasi yang bisa mendukung keinginan guru dan peserta didik ini saya rasa E-learning ini sangat bagus misalnya di dalam E-learning bisa melakukan vidio tatap muka, bisa chat, bisa absensi, bisa melakukan kompetensi pengetahuan, keterampilan, itu semua yang bisa mendukung apa yang ingin guru samapaikan pada peserta didik, yang tidak kalah pentingnya adalah data kuota yang memadai Serta pelatihan guru yang berkesinambungan dalam menggali kemampuan penggunaan E-learning.
16.	Apa faktor Penghambat kreatifitas guru dalam penggunaan E-Learning?	Faktor penghambat yakni, masalah signal, paket data, faktor ekonomi keluarga, peserta didik di luar kota (di daerah), fasilitas hp, laptop belum memadai.

## TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA/SISWI

Informan : Siswa/Siswi  
Hari/Tanggal : 23 Agustus 2021  
Tempat : Di rumah pribadi siswa/siswi

No	Transkrip Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana menurut kamu belajar dengan menggunakan E-learning?	Belajar dengan menggunakan E-learning itu menyenangkan, simpel karna lebih terperinci jelas kapan berakhirnya pemberitahuannya ada, komunikasih bisa lewat time line dan bahan ajar sudah ada.
2.	Apakah belajar dengan menggunakan E-learning ini kamu bisa mengikuti?	Saya bisa mengikuti, bahkan lebih terprogram di bandingkan belajar dengan menggunakan whatsapp, karna ada sebagian guru masih menggunakan whatsapp, saya pribadi merasa jika pembelajaran menggunakan whatsapp kadang guru menyampaikan belum mengirim tugas padahal sudah, kadang tugas hanya di lihat saja. Tapi Belajar dengan menggunakan E-learning pembelajaran lebih terjadwal tugas pun di kirim lebih mudah.
3.	Apasaja yang kamu dapati belajar dengan menggunakan E-learning?	Waktunya lebih fleksibel dan Untuk bahan pembelajaran sudah ada, pemberitahuan pembelajaran sudah ada, materinya jelas, trus pemberitahuan CBT juga ada. PPTnya bagus jadi semangat untuk baca, materinya mudah di pahami. Tapi masih kembali pada peserta didik masing-masing, sebgus apapun pembelajaran di guru kalo malas ya tetap malas. Yang jelas guru pun berusaha memberikan pembelajaran yang terbaik.
4.	Faktor apasaja yang mendukung kamu bisa mengikuti pembelajaran E-learning?	Waktunya lebih fleksibel dan Untuk bahan pembelajaran sudah ada, pemberitahuan pembelajaran sudah ada, materinya jelas, trus pemberitahuan CBT juga ada. PPTnya bagus jadi semangat untuk baca, materinya mudah di pahami.

5.	Faktor apa saja yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran E-learning?	Faktor yang pertama kuota, karna saat mau absen atau mau ngirim tugas tiba-tiba kuota habis dan belum masuk kiriman dari subsidi sekolah. Karena tidak semua peserta didik punya wifi dan setiap peserta didik tidak sama tingkat ekonomi keluarga.
----	--	---

**Dokumentasi Wawancara dengan Guru SKI MAN 1 Kota Bengkulu**



**Dokumentasi Wawancara dengan Kepala MAN 1 Kota Bengkulu**

