

**KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
SUMBER BELAJAR DIGITAL DI SMK DARUL IHSAN  
ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**WIDI ASTARI  
NIM. 170212135**

**Bidang Peminatan: Teknik Komputer dan Jaringan  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
2022 M/1444 H**

**SKRIPSI**

**KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN  
SUMBER BELAJAR DIGITAL DI SMK DARUL IHSAN  
ACEH BESAR**

Oleh:

**Widi Astari**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**Program Studi Pendidikan Tknologi Informasi**

**NIM. 170212135**

**Bidang Peminatan: Teknik Komputer dan Jaringan**

Disetujui Oleh

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Pembimbing I

Khairan AR, M.Kom  
NIP. 198603042014031001

Pembimbing II

Rahmat Musfikar, M.Kom  
NIP. 198909132020121015

**KREATIVITAS GURU DALAM MENGEMBANGKAN SUMBER  
BELAJAR DIGITAL DI SMK DARUL IHSAN ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima  
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Informasi

Pada:

Senin, 26 Desember 2022

2 Jumadil Akhir 1444 H

**Darussalam – Banda Aceh**

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Sekretaris

( Khairan AR, M.Kom. )

NIP. 198603042014031001

( Muhammad Hulaimi, S.Pd. )

NIP. -

Penguji 1

Penguji 2

( Rahmat Musfikar, M.Kom. )

NIP. 198909132020121015

( Firmansyah, S.Kom., M.T. )

NIP. 198704212015031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh



( Prof. Safrizki Yulick, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. )

NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widi Astarti  
NIM : 170212135  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital Di SMK Darul Ihsan Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

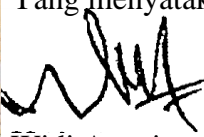
Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Desember 2022

Yang menyatakan,



  
Widi Astarti  
NIM.170212135

## ABSTRAK

Nama : Widi Astari  
NIM : 170212135  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital Di SMK Darul Ihsan Aceh Besar  
Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan  
Jumlah Halaman : 69 halaman  
Pembimbing I : Khairan AR, M.Kom  
Pembimbing II : Rahmat Musfikar. M.Kom  
Kata Kunci : Kreativitas, Guru, Sumber Belajar, Digital

Seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga harus mengupas agar materi pelajaran yang disajikan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengajar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, 2) Untuk mengetahui apa saja sumber-sumber belajar digital yang digunakan guru di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, 3) Untuk mengetahui apa saja hambatan kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, 4 orang guru dan 4 siswa kelas X yang dipilih secara purposive sampling dengan teknik pengumpulan data adalah menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi serta menganalisis data dengan model analisis Spradley yaitu, Domain, Taksonomi, Komponensial, dan Tema Kultural. Berdasarkan tujuan penelitian, temuan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut yaitu 1) Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan dalam hal kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, dan originality Guru SMK Darul Ihsan memiliki berbagai macam ide dalam memecahkan masalah menggunakan sumber belajar digital. 2) Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran oleh guru yaitu seperti Quizziz, Edmodo, E-Modul, Video dengan internet. 3) Kesulitan yang dihadapi guru dalam membuat pengembangan sumber belajar digital antara lain jaringan dan tidak semua siswa memiliki smartphone

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah ke alam yang penuh dengan ilmu berpengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Adapun judul skripsi pada penelitian ini adalah **“Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar”**

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada (Alm.) Ayahanda Haspibar, dan Ibunda Hadiraini tercinta yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian, do'a, nasehat, kasih sayang, dan dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis. Ucapan terimakasih juga kepada kakak tersayang Irma Yani, S.Pd, Sri Yuliani, Desti Andriani, S.IP. Abang tersayang Rifi Hamdani, Abang-Abang Ipar Paisal dan Putra yang telah memberikan kasih sayang, dukungan serta do'a sehingga mampu menyelesaikan studi hingga jenjang sarjana. Tidak lupa saya ucapkan pula terima kasih kepada kakak sepupu Rosidi Rayanti, S.Pd, adek sepupu Jahratul Idami, Suhara, yang telah memberikan semangat, do'a dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A, M.Ed., Ph.D.
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.



5. Bapak Khairan AR,M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Rahmat Musfika. M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada Ibu Putri Rizkiah, S.T, S. Pd,M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Darul Ihsan Aceh Besar yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
8. Terima kasih kepada Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknologi Informasi angkatan tahun 2017. Beserta teman setia penulis yaitu Muzdhalifah, S.Pd, Yanti Murni, S.IP, Salmiana, kakak Nurzamidar, Khusnul dan Nova yang selalu memberikan semangat, motivasi, do'a, serta dukungan kepada penulis.
9. Terima kasih juga kepada anak kos kck 13B yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih pula kepada semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis.

Dan tidak lupa penulis mengucapkan rasa terima kasih atas dukungan saudarasaudara selama ini yang telah membantu dalam memberikan motivasi dalam berbagai hal demi berhasilnya studi penulis. Akhirnya, penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat banyak kekurangannya. Penulis berharap penulisan skripsi ini bermanfaat terutama bagi penulis sendiri dan juga kepada para pembaca semua. Maka kepada Allah lah kita berserah diri dan meminta pertolongan, seraya memohon taufiq dan hidayah-Nya untuk kita semua. Āmīn Yā Rabbal 'Ālamīn.

Banda Aceh, 14 Desember 2022  
Penulis,



Widi Astarti

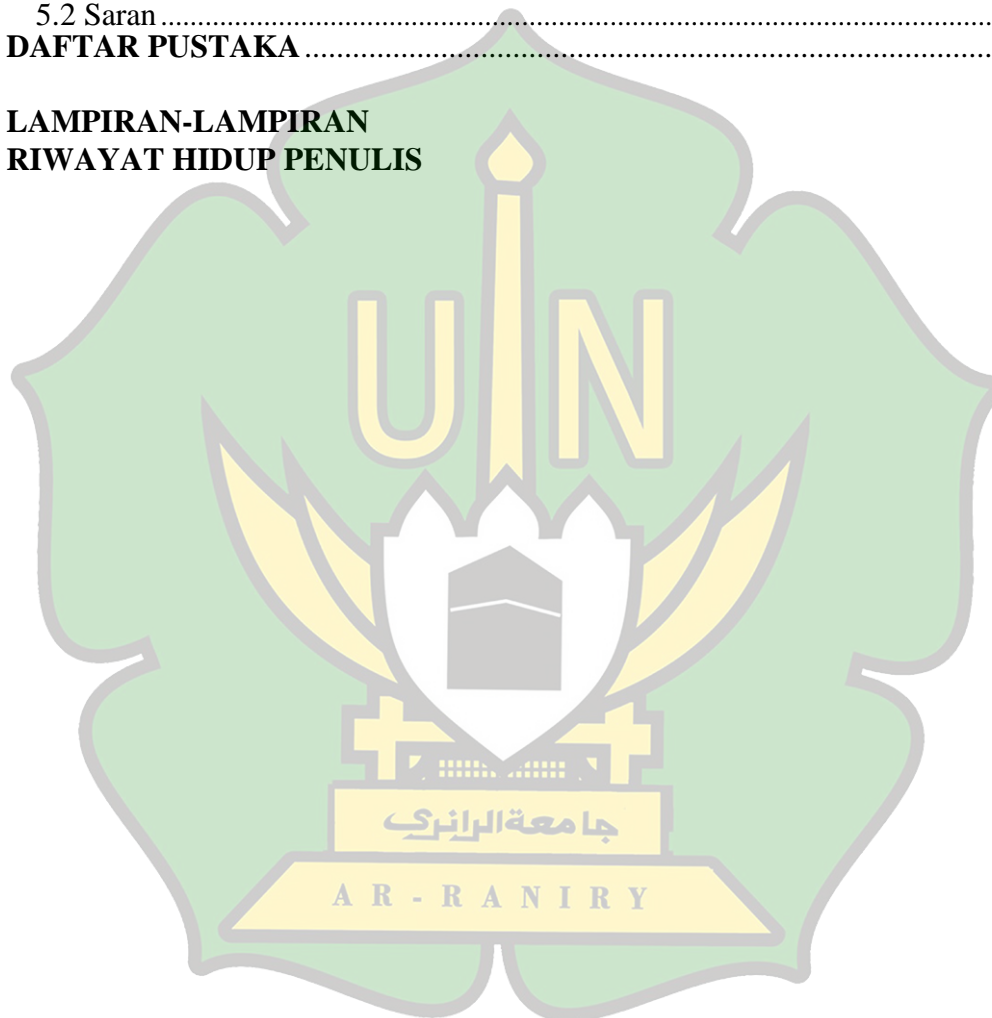
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Batasan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>14</b>
2.1 Teori Kreativitas Guru .....	14
2.1.1 Pengertian Kreativitas Guru.....	14
2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas .....	15
2.1.3 Tahapan-tahapan Kreativitas Guru .....	17
2.2 Teori Sumber Belajar .....	18
2.2.1 Pengertian Sumber Belajar .....	18
2.2.2 Macam-macam sumber belajar.....	20
2.2.3 Ciri-ciri Sumber Belajar.....	24
2.2.4 Bentuk-Bentuk Sumber Belajar .....	25
2.3 Sumber Belajar Digital.....	27
2.3.1 Pengertian pembelajaran digital .....	27
2.3.2 Manfaat sumber belajar digital .....	28
2.3.3 Jenis-jenis sumber belajar digital.....	29
2.4 Kerangka Teori.....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	31
3.2 Lokasi Penelitian.....	32
3.3 Subjek Penelitian .....	32
3.4 Teknik Pengumpulan data .....	32
3.5 Teknik analisis data .....	34



<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Profil SMK Darul Ihsan Aceh Besar .....	36
4.2 Hasil Analisis Data Penelitian.....	38
4.3 Pembahasan .....	48
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>57</b>
5.2 Saran .....	<b>58</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>

**LAMPIRAN-LAMPIRAN  
RIWAYAT HIDUP PENULIS**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3.1 Rancangan penelitian .....	31



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	6
Tabel 4.1 Keadaan Gedung SMK Darul Ihsan.....	38
Tabel 4.2 Jumlah Siswa.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	Instrumen Penelitian .....	62
Lampiran 1.2	Dokumentasi Wawancara .....	65
Lampiran 1.3	Surat Izin Penelitian.....	67
Lampiran 1.4	Surat Selesai Penelitian .....	68



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan pemimpin pembelajaran (*instructional leader*) di sekolah. Sebagai pemimpin pembelajaran, guru bertanggung jawab penuh atas keberadaan pembelajaran yang dilakukan [1]. Guru harus mampu merancang, menjalankan, dan mengevaluasi media pembelajarannya secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan belajar mengajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor guru dan siswa, tetapi yang terpenting adalah metode belajar efektif dan inovatif, serta sumber belajar yang digunakan guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Guru adalah orang yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didiknya baik secara individu maupun klasikal di sekolah maupun di luar sekolah [2]. Seorang guru yang ingin membangkitkan kreativitas pada siswanya, harus terlebih dahulu berusaha membuatnya kreatif sendiri. Pada umumnya guru kreatif dididik oleh orang-orang kreatif dalam lingkungan yang mendukung. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengembangkan kreativitasnya sebagai upaya untuk memperbaharui proses pembelajaran di sekolah, sehingga seorang dituntut memiliki pandangan atau pendapat yang positif tentang bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan, karena secara operasional guru terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas belajar siswa. Dimana kreativitas guru dalam suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa [3].

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah guru yang merupakan faktor eksternal untuk mendukung pencapaian hasil belajar [4]. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa sangat perlu dioptimalkan peran guru dan cara mengajar guru di kelas. Seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga harus mengupas agar materi pelajaran yang disajikan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan mudah dipahami



oleh siswa [5]. Untuk mewujudkan hal tersebut, seorang guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengajar.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang baru maupun modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Jika hal ini dikaitkan dengan kreativitas guru, maka guru yang bersangkutan menciptakan suatu strategi pengajaran yang benar-benar baru dan orisinal (original kreasi sendiri), atau dapat juga merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan suatu bentuk baru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kreativitas mengajar guru berkaitan dengan merancang dan menyiapkan bahan ajar/materi pelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang bervariasi, memanfaatkan media, hingga mengembangkan instrumen evaluasi. Guru pengajar adalah seseorang yang mampu mengembangkan dirinya untuk dapat mengajar secara kreatif inspiratif, dan cerdas agar memiliki keunggulan dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin maju, guru kreatif adalah orang yang mampu menempatkan diri di sekitar ide-ide baru [6].

Dengan kreativitas yang terasah, seseorang akan mampu menjadi orang yang tangguh dan tidak mudah menyerah dengan keadaan. Sebab, dengan kreativitas, seseorang dapat membuat semangat dan motivasi hidup seseorang terus berkobar. Torrance menjelaskan bahwa kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya [7].

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat 3 komponen dalam membentuk kreativitas. Pertama, keahlian (*expertise*), yang terdiri atas pengetahuan teknikal, prosedural, dan kapasitas inteligensi seseorang. Kedua, keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*), yang memuat seberapa lentur dan imajinatif seseorang dalam memandang suatu masalah. Ketiga, motivasi, yaitu motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri seseorang dalam bentuk minat dan hasrat pribadi [8]. Oleh karenanya, tanpa adanya kreativitas yang tinggi dalam

mengembangkan sumber belajar, maka tidak mungkin dapat terlaksana suatu proses pembelajaran yang baik.

Sumber belajar sangat berperan penting dalam pemecahan masalah dalam belajar. Sumber belajar dapat juga dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar, sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, keterampilan yang diperlukan. Sumber belajar terdiri dari beberapa yaitu berupa data, wujud, dan manusia tertentu yang bisa digunakan peserta didik dalam dunia pendidikan, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga memudahkan peserta didik dengan memenuhi tujuan belajar [9].

Kegiatan pembelajaran berhasil jika siswa secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Dalam kata lain, kegiatan pembelajaran terjadi jika terjadi interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Sehingga untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peran penting sebagai perancang sumber belajar dan mengupayakan agar siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekolah. Dalam hal ini tak jarang guru juga membuat sendiri buku panduan untuk mengajar seperti LKS yang dapat lebih memudahkan siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Darul Ihsan Aceh Besar peneliti melihat dan mengetahui ada beberapa guru mata pelajaran menggunakan media video dari youtube sebagai media alternatif atau pendukung dalam menyajikan materi terhadap siswa. Hasil observasi lanjut yang dilakukan di sekolah SMK Darul Ihsan menggunakan sumber belajar seperti buku, LKS, dan modul. Kemudian juga diselingi dengan penggunaan sumber belajar yang sudah tersedia dilingkungan sekitar sekolah. Salah satu contoh praktik lapangan. Pemanfaatan sumber belajar juga dapat dilakukan dengan membawa nara sumber untuk menyampaikan materi didalam kelas. Selain itu pembelajaran di sekolah SMK Darul Ihsan tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga dilakukan di luar kelas. sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih bervariasi melalui pemanfaatan sumber belajar yang inovatif yang menarik perhatian siswa.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Suhendra dkk, 2021) dengan judul “Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif korelasional, mengumpulkan data berupa angka-angka melalui instrumen penelitian dan menganalisisnya menggunakan statistik, Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani dkk, 2021) dengan judul “pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah dasar” Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Subyek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan siswa kelas 6 SD. Data pengumpulan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi serta pencatatan dokumen. Analisis data menggunakan analisis interaktif yaitu reduksi data, data presentasi, dan penarikan kesimpulan, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru sudah kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran untuk proklamasi kemerdekaan indonesia dengan menggunakan konsep imajinatif, merangsang ide dan karya orisinal.

Dan penelitian yang dilakukan oleh (Noviana dkk, 2020) dengan judul “Kreativitas Guru MI Nurul Hidayah dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa untuk Membentuk Siswa Berprestasi” Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Pengambilan data teknik menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi, hasil penelitian Noviana menunjukan bahwa kreativitas guru pada cara mengajar dengan cara yang menyenangkan, merencanakan karyawisata, dan pendampingan lomba di MI Nurul Hidayah meningkatkan minat belajar siswa karena ketika guru mengajar dengan semangat dan kreativitas, antusiasme dan kreativitas menyebar ke siswa yang pada akhirnya dapat mengembangkan minat belajar siswa dengan baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti kreativitas guru mengembangkan sumber belajar digital sesuai dengan realita. Dengan alasan inilah penulis mengakat judul penelitian yaitu “kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar?
2. Apa saja sumber-sumber belajar digital yang digunakan guru di SMK Darul Ihsan Aceh Besar?
3. Apa saja hambatan kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar di SMK Darul Ihsan Aceh Besar?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui apa saja sumber-sumber belajar digital yang digunakan guru di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui apa saja hambatan kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

## **1.4. Batasan Penelitian**

Batasan penelitian ini adalah meneliti hanya kreativitas guru di SMK Darul Ihsan Aceh Besar Secara sefesifik penelitian ini hanya fokus pada kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan. Yang mana peneliti ini terfokus pada guru kejuruan (produktif), kepala sekolah, dan siswa.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis

1. Dapat memperkaya dan mengembangkan khasanah ilmu dibidang pendidikan, khususnya tentang kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar.
2. Memberikan konsep atau pemahaman tentang kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

Manfaat Praktis

1. Bagi Lembaga Pendidikan: Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas dunia pendidikan
2. Bagi Pendidik: Hasil ini diharapkan dapat dijadikan refrensi dalam mencari ide baru berkaitan dengan kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar.
3. Bagi Peneliti: Hasil ini dapat diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti-peneliti lainnya.

### 1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Pada kajian hasil penelitian yang relevan, peneliti mengkaji hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah penelitian yang dijadikan landasan untuk melakukan penelitian yang diusulkan, adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu terdapat Pada Tabe 2.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Penelitian Relevan

1	Nama dan Judul	Fitriyani dkk, 2021 (Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar)
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Subyek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru dan siswa kelas 6 SD. Data pengumpulan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi serta pencatatan dokumen. Analisis data menggunakan analisis interaktif yaitu reduksi data, data presentasi, dan penarikan kesimpulan
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) guru sudah kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran untuk proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan



		menggunakan konsep imajinatif, merangsang ide dan karya orisinal, menerapkan variasi pola interaksi, gaya mengajar, dan berbagai pesan, serta menerapkan evaluasi langsung, (2) guru kreatif dalam menerapkan metode pengajaran yang digunakan dengan penerapan metode brainstorming dan menggabungkan metode yang ada, (3) guru telah kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar dengan memproduksi media buatan sendiri
	Kelemahan	Peneilitian sebelumnya hanya mengukur kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran standar, belum melihat bagaimana kreativitas guru pada penggunaan metode dan sumber pembelajaran berbasis digital yang semakin berkembang di dunia pendidikan.
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran secara umum sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis digital
2	Nama dan judul	Zabidi, 2020 (Kreativitas Guru Dalam memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang)
	Metode Penelitian	Metode yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Peneliti turun ke lapangan untuk melakukan observasi, wawancara dan mendokumentasikan kegiatan yang berhubungan dengan judul penelitian.
	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat (1) peningkatan kreativitas guru PAI di SDN Kabupaten Bawen yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif, (2) perangkat pembelajaran kearsipan lebih tertata, dan (3) perlu beberapa faktor pendukung, seperti: pelatihan teknis (bimtek) untuk guru PAI, kelas yang representatif dan metode yang bervariasi.
	Kelemahan	Penelitian hanya mengukur kreativitas guru menggunakan media laptop dan internet dalam proses pembelajaran tanpa mengembangkan sumber belajar digital yang digunakan
	Perbedaan	Perbedaan terletak pada metodologi penelitian, sampel yang digunakan dan variabel yang diukur

3	Nama dan judul penelitian	Telaumbanua, 2021 (Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala)
	Metode penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, para guru dan kepada sekolah SD Negeri 075082 Marafala dipilih sebagai sumber data. Data yang berhasil dijaring dianalisis dengan <i>interactive model</i> Miles & Huberman
	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya sarana dan fasilitas pendukung pelaksanaan pembelajaran, serta hambatan dalam diri guru itu sendiri.
	Kelemahan	Peneilitian sebelumnya hanya mengukur kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran standar, belum melihat bagaimana kreativitas guru pada penggunaan metode dan sumber pembelajaran berbasis digital yang semakin berkembang di dunia pendidikan.
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur kreativitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran secara umum sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis digital
4	Nama dan Judul	Rahmadayani dkk, 2021 (Kreativitas Guru Bersertifikasi Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri MIN 2 Banda Aceh
	Metode penelitian	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan tiga (3) orang guru tersertifikasi. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan analisis data menggunakan tahapan dari Miles dan Huberman
	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sertifikasi di MIN 2 Banda Aceh dalam menjalankan tugas pengajaran memiliki 4 bentuk kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pertama, kelancaran berpikir ( <i>fluency</i> ), guru memiliki inisiatif dalam menyiapkan media pembelajaran. Kedua, keluwesan berpikir ( <i>flexibility</i> ), guru menggunakan keberagaman media pembelajaran dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran. Ketiga orisinalitas ( <i>originality</i> ), guru memiliki inovasi dalam

		menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran. dan keempat, elaborasi (elaboration), guru memberi peluang menyiapkan media pembelajaran secara bersamaan kepada siswa
	Kelemahan	Hanya meneliti kreativitas guru bersertifikasi
	Perbedaan	Penelitian yang dilakukan mengukur kreativitas dalam mengembangkan sumber belajar digital sedangkan penelitian sebelumnya hanya mengukur kreativitas guru secara umum dalam menggunakan media pembelajaran
5	Nama dan judul	Suhendra dkk, 2021 (Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam)
	Metode penelitian	Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif korelasional, mengumpulkan data berupa angka-angka melalui instrumen penelitian dan menganalisisnya menggunakan statistic
	Hasil penelitian	Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
	Kelemahan	Hanya mengukur bagaimana pengaruh kreativitas guru terhadap hasil belajar tanpa mengukur bagaimana kreativitas guru tersebut ketika proses pembelajaran memanfaatkan sumber belajar digital
	Perbedaan	Penelitian ..... sebelumnya mengukur Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital
6	Nama dan judul	Andika dan Wahyuni, 2021 (Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Di Min 8 Aceh Barat)
	Metode penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.
	Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan kreatifitas gurudi MIN 8 Aceh Barat dalam menumbuhkan minat belajar siswa terdiri dari: Penggunaan media belajar yang kreatif seperti media audio, audio visual, media kartu kata dan media gambar, Penggunaan strategi mengajar kreatif dan bervariasi seperti diskusi, kelompok, ceramah, tanya jawab, penugasan dan

		strategi Reading Aloud, dan berkelompok
	Kelemahan	Mengukur kreativitas guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa tanpa disertai pendukung media pembelajar untuk menibuhkan semangat belajar siswa
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital
7	Nama dan judul	Dewantara dkk, 2021 (Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa)
	Metode penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang melibatkan 4 siswa dan 2 guru Madrasah Ibtidaiyah. Data pengumpulan dilakukan melalui observasi dan wawancara semi terstruktur
	Hasil penelitian	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru memiliki dominan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran. Mereka telah dapat memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran sederhana berbasis IT. Namun kreativitas guru belum optimal dalam menyediakan media yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran tidak berdasarkan pertimbangan perbedaan gaya belajar siswa.
	Kelemahan	Belum mengukur bagaimana kreativitas guru mengembangkan sumber belajar digital
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital
8	Nama dan judul	Kadarsih 2020 (Kreativitas Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi)
	Metode penelitian	Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan yang mengumpulkan berbagai informasi berkaitan dengan tema dan oleh temuan-temuan langsung oleh penulis
	Hasil penelitian	meningkatnya kreatifitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran pada masa pandemi, baik secara daring maupun luring. Video adalah salah satu alternatif solusi yang diberikan guru dalam



		menghadapi proses pembelajaran jarak jauh.
	Kelemahan	Belum mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur Kreativitas Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital
9	Nama dan judul	Wigati dan Wiyani, 2020 (Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas)
	Metode penelitian	Metode pengumpulan data yang saya gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data
	Hasil penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TK IT Al-Fattaah Purwokerto telah mencoba membuat sendiri alat permainan edukasi dari barang bekas. Dalam pembuatan alat game edukasi terdapat tiga tahapan yaitu penentuan alat dan bahan, proses pembuatan, penggunaan alat game edukasi dengan barang bekas, dan proses evaluasi terhadap game edukasi.
	Kelemahan	Belum mengukur bagaimana upaya guru untuk menciptakan beberapa media pembelajaran yang menarik perhatian siswa
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas sedangkan penelitian yang akan dilakukan ...mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital
10	Nama dan judul	Noviana dkk, 2020 (Kreativitas Guru MI Nurul Hidayah dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa untuk Membentuk Siswa Berprestasi)
	Metode penelitian	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Pengambilan data teknik menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi
	Hasil penelitian	kreativitas ditemukan pada cara mengajar dengan cara yang menyenangkan, merencanakan karyawisata, dan pendampingan lomba di MI Nurul Hidayah meningkatkan minat belajar siswa karena ketika guru mengajar dengan semangat dan kreativitas, antusiasme dan kreativitas menyebar ke siswa yang pada akhirnya dapat mengembangkan minat belajar siswa dengan baik.
	Kelemahan	Pada penelitian belum guru tidak menggunakan



		sumber dan media pembelajaran
	Perbedaan	Penelitian sebelumnya mengukur Kreativitas Guru MI Nurul Hidayah dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengukur kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel independen yang digunakan yaitu pada penelitian ini menggunakan variabel independen pengembangan sumber belajar digital. Dari keterangan di atas sudah jelas bahwa penulis yang menyusun dan mengkaji, memiliki spesifikasi tersendiri dibandingkan penelitian-penelitian lain. Karya ini bisa jadi merupakan bentuk kelanjutan, melengkapi, dan mengembangkan karya-karya yang sudah ada. Dalam penelitian ini, pembahasan akan berfokus pada kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan terdiri dari 5 (lima) bab diantaranya sebagai berikut:

1. BAB I. Bab ini berisi tentang Pendahuluan yang mengandung Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Manfaat Penelitian, relevansi penelitian terdahulu, , dan Sistematika Penulisan.
2. BAB II. Bab ini berisi tentang konseptualisasi kreativitas, guru seagai pendidik dan sume-sumer elajar digita.
3. BAB III. Bab ini berisi tentang Metodologi Penelitian mengandung Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.
4. BAB IV. Bab ini berisi tentang temuan umm dan temuan khusus sesuai tujuan penelitian.

5. BAB V. Bab ini berisi tentang Penutup yang membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Teori Kreativitas Guru**

##### **2.1.1 Pengertian Kreativitas Guru**

Kreativitas adalah orisinalitas, artinya bahwa produk, proses atau orangnya, mampu menciptakan sesuatu yang belum pernah diciptakan oleh orang lain. Kreativitas juga dapat di spesifikasikan dalam dunia pendidikan yang dinamakan oleh Torrance dan Goff sebagai kreativitas akademi. Kreativitas akademi ini menjelaskan cara berpikir guru atau siswa dalam belajar dan memproduksi informasi. Berpikir dan belajar kreatif memuat kemampuan untuk mengevaluasi (kemampuan untuk menangkap akar masalah, ketidak konsistenan dan elemen yang hilang), berpikir evergen (fleksibilitas, originalitas, dan eleborasi), dan redefenisi [10].

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang atau individu yang mempunyai inovasi lebih baik dari pada sebelumnya atau kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau yang lebih dari pada sebelumnya sehingga lebih bermanfaat dari pada sebelumnya [11].

Adapun menurut para ahli pengertian kreativitas yaitu sebagai berikut :

- 1) Kreativitas adalah kemapaun seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada [12].
- 2) Menurut Faisal Abdullah mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam metode-metode baru [12].
- 3) Menurut Nawawi Elizabeth Hurlock kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru [13].
- 4) Menurut Utami Munandar memberikan beberapa pengertian kreativitas menurut pendapat para ahli salah satunya merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang

ada. Hal ini mengartikan kreativitas adalah sebagai daya cipta seperti yang telah disebutkan atas [14].

- 5) Waluyo menjelaskan bahwa kreatifif guru dalam pembelajaran merupakan bagian suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik, efektif [15].

Menurut peneliti kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.

#### 2.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan apabila sudah memahami cirri-cirinya. Kreativitas seseorang dapat membedakan orang yang satu dengan orang yang lainnya. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan [16]. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas, untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak, dibutuhkan guru yang kreatif. Adapun ciri-ciri guru kreatif menurut Hartono sebagai berikut [17]:

- 1) Berfikir inovatif dan *out of the box*: Jiwa yang kreatif terlahir dari sebuah pemikiran guru yang selalu ingin berinovasi, sehingga selalu berusaha untuk memberikan variasi metode pembelajaran di kelas.
- 2) Percaya diri dan selalu ingin berkembang. Sangat diperlukan sikap pantang menyerah untuk selalu memberikan yang terbaik kepada peserta didik. Oleh karena itu, apapun yang dibuat guru untuk peserta didiknya, rasa percaya diri dan selalu ingin berkembang harus tertanam dalam jiwa guru.
- 3) Tidak gaptek dan terus belajar. Bekal ilmu pengetahuan dan teknologi akan membekali guru agar senantiasa berinovasi khususnya dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik senantiasa merasakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta tidak membosankan.

Menurut Utami, R, dkk, adapun ciri guru yang memiliki kemampuan berpikir kreatif diantaranya sebagai berikut [14]:

- 1) *Fluency* (keterampilan berpikir lancar), yaitu memiliki ciri-ciri seperti mencetuskan banyak pendapat, jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih ih dari satu jawaban.
- 2) *Flexibility* (keterampilan berpikir luwes), yaitu keterampilan memberikan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif, pemecahan yang berbeda-beda dan mampu mengubah cara pendekatan.
- 3) *Originality* (keterampilan berpikir orisinal), yaitu kemampuan melahirkan gagasan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi yang tidak lazim.
- 4) *Elaboration* (keterampilan memperinci), yaitu kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memperinci secara detail dari suatu situasi sehingga lebih menarik.

Dengan demikian, ciri-ciri kreativitas guru di atas perlu dikembangkan, mengingat betapa besarnya tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas. Selanjutnya, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik sehingga peserta didik akan menilainya bahwa guru memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Kreativitas yang telah dikerjakan oleh guru sekarang dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.

Menurut peneliti adapun ciri guru yang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Fluency (keterampilan berpikir lancar), yaitu memiliki ciri-ciri seperti mencetuskan banyak pendapat, jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih ih dari satu jawaban.



### 2.1.3 Tahapan-tahapan Kreativitas Guru

Guru kreatif adalah guru yang mudah untuk dicintai oleh peserta didiknya. Di samping itu, kehadirannya akan membuat mereka terhibur dengan pembelajaran yang menjadi menyenangkan [18]. Hal itu dikarenakan guru kreatif mempunyai berbagai cara untuk mengemas pembelajaran dengan caracara yang unik dan menarik. Lebih lanjut, para pakar menyatakan bahwa betapa pun bagusnya sebuah kurikulum, hasilnya sangat tergantung pada apapun yang dilakukan guru di dalam maupun di luar kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut, proses kreativitas berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Menurut, Abdullah, Faisal terdapat empat tahapan proses guru yang kreatif, yaitu [12]:

#### 1. Persiapan

Pada tahap ini, seorang guru berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Guru mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, seorang guru berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun dalam tahap ini, belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

#### 2. Inkubasi

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, seorang guru seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu (guru) seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama dan juga sebentar sampai timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.



### 3. Iluminasi

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya insight. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

### 4. Verifikasi

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen, serta menghadapkannya kepada realitas. Pemikiran divergen harus diikuti pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran yang logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas [12].

Berdasarkan uraian di atas, menurut peneliti dapat dipahami bahwa pada tahap persiapan, inkubasi, dan iluminasi adalah proses berpikir divergen (bersifat menyebar) yang menonjol, sedangkan tahap verifikasi yang lebih menonjol adalah proses berpikir konvergen (bersifat memusat).

## 2.2 Teori Sumber Belajar

### 2.2.1 Pengertian Sumber Belajar

Sumber Belajar adalah semua bahan yang memfasilitasi proses seseorang mendapatkan pengalaman. Sumber belajar juga dijelaskan oleh *AECT* (*Association For Education and Communiation Technology*) bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar dan mencapai kompetensi tertentu [19].

Sumber belajar ialah semua sumber yang menunjang semua proses pembelajaran baik berwujud orang, bahan alat, teknik, dan latar, sehingga dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajarnya.

Sumber belajar yaitu berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang, dan wujud yang dapat digunakan peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar [9]. Dalam hal ini, komponen sumber belajar dikelompokkan dalam kawasan teknologi pendidikan yang mencakup orang, bahan, alat, dan lingkungan yang mempunyai fungsi utama ialah untuk mempermudah kegiatan belajar (facilitating learning) dan meningkatkan kinerja (improving performance).

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Kendati demikian, dalam proses penyusunan perencanaan program pembelajaran, guru perlu menetapkan sumber apa yang dapat digunakan oleh peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan [20].

Berkaitan dengan hal tersebut, dapat dipahami bahwa sumber belajar merupakan suatu unsur yang memiliki peranan penting dalam menentukan proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan. Kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika melibatkan komponen proses belajar secara terencana, sebab sumber belajar sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya. Di samping itu, Januszewski dan Molenda mengemukakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar.

Melsaac dan Gunawardena menjelaskan bahwa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks, akan tetapi guru dapat memanfaatkan sumber belajar yang lain seperti radio, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan peserta didik. Dengan demikian, sumber belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar,

sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan.

### 2.2.2 Macam-macam sumber belajar

Menurut Ramayulis, sumber belajar dalam pendidikan islam dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu sebagai berikut [21].

#### 1. Alqur'an

Allah SWT telah memerintahkan hamba-Nya untuk menjadikan AlQur'an dan As-Sunnah sebagai sumber belajar yang paling utama, hal ini dijelaskan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Shad ayat 29, yang berbunyi:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لِيَذَّبَرُوا أَيْتَهُ وَيَلْتَدَكَّرُوا أَوْلُوا الْأَلْبَابِ

Artinya : *“Ini adalah sebuah Kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran”*.

Ayat di atas menjelaskan bahwa sumber belajar yang paling utama yang dijadikan sebagai rujukan pendidikan hanyalah Al-Qur'an. Namun masih banyak lagi sumber lain yang bisa dijadikan sebagai rujukan selain sumber pokok yang dijelaskan di atas.

Penjelasan dalam Al-Qur'an bahwa sumber belajar dapat dilihat dalam surah Taha (20) ayat 113 :

ذِكْرًا لَهُمْ يَحْدِيثُ أَوْ يَتَّقُونَ لَعَلَّهُمْ الْوَعِيدُ مِنْ فِيهِ وَصَرَّفْنَا عَرَبِيًّا قُرْآنًا أَنْزَلْنَاهُ وَكَذَلِكَ

Artinya: *Dan demikianlah Kami menurunkan Al-Qur'an dalam bahasa Arab, dan Kami telah menjelaskan berulang-ulang di dalamnya sebagian dari ancaman, agar mereka bertakwa, atau agar (Al-Qur'an) itu memberi pengajaran bagi mereka.*

Secara implitis, ayat ini mendorong manusia agar mempelajari Al-Qur'an sebagai sumber belajar. Dengan mempelajari Al-Qur'an manusia dapat menangkap pesan-pesan Allah yang terdapat didalamnya, sehingga membuat manusia itu menjadi insane yang bertakwa dengan menjaga diri dari berbuat negative dan menjaga diri dari mengabaikan perbuatan positif. Hal ini sangat

mengungkapkan karena Al-Qur'an banyak member motivasi kepada manusia, dengan janji ganjaran dan ancaman [22].

Ubudiyah dan akhlaqiyah, juga mengandung petunjuk yang dapat dijadikan pedoman manusia untuk mengelola dan menyelidiki alam semesta, atau mempelajari gejala-gejala dan hakekat hidup yang dihadapi dari masa ke masa. Firman Allah SWT dalam Q.S An Nahl:64.

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى  
وَرَحْمَةً لِقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

“dan kami tidak menurunkan kepada mu Al-Kitab (Al-Qur'an) ini, melainkan agar kamu dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu dan menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman”.

Kemudian surat Al-Hajj 18 yang berbunyi:

وَالنُّجُومِ وَالْقَمَرِ وَالشَّمْسِ الْأَرْضِ فِي وَمَنْ السَّمَوَاتِ فِي مَنْ لَهُ يَسْجُدُ اللَّهُ أَنْ تَرَ أَلَمْ  
اللَّهُ يُهِنَ وَمَنْ الْعَذَابُ عَلَيْهِ حَقٌّ وَكَثِيرٌ النَّاسِ مِنْ وَكَثِيرٌ وَالذَّوَابُّ وَالشَّجَرُ وَالْجِبَالُ  
يَشَاءُ مَا يَفْعَلُ اللَّهُ إِنَّ مُكْرِمٌ مِنْ لَهُ فَمَا

Artinya : “Apakah kamu tiada mengetahui, bahwa kepada Allah bersujud apa yang ada di langit, di bumi, matahari, bulan, bintang, gunung, pohon-pohonan, binatang-binatang yang melata dan sebagian besar daripada manusia? dan banyak di antara manusia yang Telah ditetapkan azab atasnya. Dan barangsiapa yang dihina Allah Maka tidak seorangpun yang memuliakannya. Sesungguhnya Allah berbuat apa yang dia kehendaki”.

## 2. As- Sunnah

As-Sunnah merupakan sumber kedua setelah Al-Qur'an. Amalan yang dikerjakan oleh Rasulullah dalam proses perubahan hidup sehari-hari menjadi sumber belajar yang pokok setelah Al-Qur'an. Hal ini disebabkan karena Allah SWT menjadikan Rasul-Nya sebagai teladan bagi umat-Nya. Firman Allah SWT Q.S Al-Ahzab: 21.



لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ  
وَدَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.”

Pada hakikatnya alam adalah segala sesuatu yang ada di dunia ini dan juga di luar angkasa. Adapun pengertian yang dapat kita ambil dari surah Al-Hajj ayat 18 sebagai sumber belajar berupa alam adalah semua yang ada di langit dan di bumi bersujud kepada Allah SWT. Sujud di sini adalah mengikuti aturan-aturan dari Allah SWT.

Menurut peneliti sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Kendati demikian, dalam proses penyusunan perencanaan program pembelajaran, guru perlu menetapkan sumber apa yang dapat digunakan oleh peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

### 3. Hadits

Hadits Nabi juga sangat menganjurkan dan menekankan, untuk belajar (Alavi, 2003). Seperti yang bersumber dari Abu Hurairah:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا  
إِلَى الْجَنَّةِ رَوَاهُ مُسْلِمٌ

Artinya: “Barangsiapa melewati suatu jalan untuk mencari ilmu, Allah memudahkan untuknya jalan ke surga” riwayat Muslim” (HR Muslim).

Hadits di atas merupakan dorongan yang sangat kuat bagi umat Islam untuk belajar mencari ilmu sebanyak-banyaknya, baik ilmu agama maupun ilmu umum, karena perintah kewajiban tentunya harus dilaksanakan, dan dosa jika tidak dilaksanakan. Selanjutnya Nabi mewajibkan umatnya untuk menuntut ilmu sepanjang hayat, tanpa harus batasi usia, ruang, waktu dan tempat sebagaimana sabdanya:



عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ  
خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

Artinya: " Dari Anas bin Malik dia berkata, Rasulullah Saw bersabda: "Barang siapa keluar dalam rangka menuntut ilmu maka dia berada di jalan Allah sampai dia kembali.

Rasulullah SAW memotivasi kepada teman-temannya tidak hanya sebatas mempelajari agama berhubungan dengan syariah. Dia juga panggil mereka untuk belajar dan keterampilan berguna lainnya. Ilmu hukum menuntutnya fardlu kifayah. Sebagaimana hadist dibawah ini keutamaan menuntut ilmu.

عَنْ أَبِي الدَّرْدَاءِ قَالَ سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ  
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا سَلَكَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا مِنْ طُرُقِ  
الْجَنَّةِ وَإِنَّ الْمَلَائِكَةَ لَتَضَعُ أَجْنِحَتَهَا رِضًا لِطَالِبِ الْعِلْمِ وَإِنَّ  
الْعَالِمَ لَيْسْتَغْفِرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَوَاتِ وَمَنْ فِي الْأَرْضِ وَالْحَيَاتَانِ فِي  
جَوْفِ الْمَاءِ

Artinya: "Dari Abu Darda' berkata, "Aku mendengar Rasulullah Saw bersabda: "Barangsiapa meniti jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan mempermudahnya jalan ke surga. Sungguh, para Malaikat merendahkan sayapnya sebagai keridlaan kepada penuntut ilmu. Orang yang berilmu akan dimintakan maaf oleh penduduk langit dan bumi hingga ikan yang ada di dasar laut".

Umat Islam diajarkan tentang berbagai macam bukti dan tanda kekuasaan Allah Swt yang terhampar di langit, bumi, dan seluruh jagat raya. Islam menjunjung tinggi ilmu pengetahuan. Di dalam kitab suci Al-Qur'an kerap kali ditemukan seruan agar manusia mau berpikir dan mengolah kemampuan akal. Islam juga bisa disebut sebagai agama pendidikan. Sebab, segala ajaran yang terkandung di dalamnya akan mengantarkan manusia untuk beranjak dari kegelapan menuju cahaya yang terang benderang.

### 2.2.3 Ciri-ciri Sumber Belajar

Sutiah (2016:108) Sumber belajar dapat dipahami segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran. Ciri-cirinya antara lain adalah :

- 1) Mendukung proses dan tujuan pembelajaran.
- 2) Mampu mengubah pemahaman, pola pikir, sikap, dan perilaku.
- 3) Dapat dikategorikan sesuai dengan pemanfaatan dan tujuan pembelajaran.
- 4) Dapat dirancang sendiri dan sudah tersedia.

Sumber belajar dapat dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar, sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan. Dalam hal ini, nampak adanya beraneka ragam sumber belajar yang masing-masing memiliki kegunaan tertentu dengan sumber belajar lain. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat empat ciri pokok sumber belajar antara lain:

- 1) Sumber belajar mempunyai daya atau kekuatan yang dapat memberikan sesuatu yang kita perlukan dalam proses pengajaran. Jadi, walaupun sesuatu daya, tetapi tidak memberikan sesuatu yang kita inginkan sesuai dengan tujuan pengajaran, maka sesuatu daya tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar.
- 2) Sumber belajar dapat merubah tingkah laku yang lebih sempurna, sesuai dengan tujuan. Apabila dengan sumber belajar malah membuat seseorang berbuat dan bersifat negatif, maka sumber belajar tersebut tidak dapat disebut sebagai sumber belajar. Misalnya, setelah seseorang menonton film, ada isi/pesan film tersebut mempunyai dampak negatif terhadap dirinya, maka film tersebut bukanlah sumber belajar.
- 3) Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi tidak dapat digunakan secara kombinasi (gabungan). Misalnya, sumber belajar material dapat dikombinasi dengan devices dan strategi (metode) tidak dianggap sebagai sumber belajar.
- 4) Sumber belajar secara bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (by designed) dan sumber belajar yang tinggal pakai

(by utilization). Dalam hal ini, sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar. Sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar mengajar. Ciri utama sumber belajar yang tinggal pakai adalah tidak terorganisir dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplisit, hanya dipergunakan menurut tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut.

Menurut peneliti Sumber belajar secara bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (by designed) dan sumber belajar yang tinggal pakai (by utilization). Ciri utama sumber belajar yang tinggal pakai adalah tidak terorganisir dalam bentuk isi yang sistematis, tidak memiliki tujuan pembelajaran yang eksplisit, hanya dipergunakan menurut tujuan tertentu dan bersifat insidental, dan dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang relevan dengan sumber belajar tersebut.

#### 2.2.4 Bentuk-Bentuk Sumber Belajar

Sumber belajar akan menjadi bermakna bagi siswa maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkannya sebagai sumber belajar. Jika tidak maka tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, orang atau buku sekalipun hanya sekedar tempat, benda, orang atau buku yang tidak akan ada artinya apa-apa. Pada hakikatnya sumber belajar begitu luas dan kompleks, lebih dari sekedar media pembelajaran. Segala hal yang sekiranya diprediksikan akan mendukung dan dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan pembelajaran dapat dipertimbangkan menjadi sumber belajar.

Adapun klasifikasi bentuk-bentuk sumber belajar menurut AECT adalah sebagai berikut:

1. Pesan (*messages*), yaitu informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, seni, dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi yang harus diajarkan kepada siswa.

2. Orang (*peoples*), bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Dalam kelompok ini misalnya guru, tutor, peserta didik, tokoh masyarakat (yang mungkin berinteraksi dengan masyarakat)
3. Bahan (*materials*), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun dirinya sendiri. Misalnya transparansi, slide, audio, video, buku, majalah, dan lainnya. Buku, yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedi, fiksi dan lain sebagainya. Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya yang guru dapat menjadikan peristiwa atau fakta tersebut sebagai sumber belajar.
4. Alat (*devices*), yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya slide proyektor, video tape, pesawat radio, televisi.
5. Teknik (*techniques*), yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan. Seperti belajar sendiri, simulasi, demonstrasi, tanya jawab.
6. Lingkungan (*setting*), yaitu situasi di sekitar dimana pesan disampaikan, lingkungan bisa bersifat fisik (gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, taman, lingkungan non fisik/suasana belajar). Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang amat penting dan memiliki nilai-nilai yang sangat berharga dalam rangka proses pembelajaran siswa. Lingkungan dapat memperkaya bahan dan kegiatan belajar.

Lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar terdiri dari: (1) lingkungan sosial dan (2) lingkungan fisik (alam). Lingkungan sosial dapat digunakan untuk memperdalam ilmuilmu sosial dan kemanusiaan sedangkan lingkungan alam dapat digunakan untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam dan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan cinta alam dan partisipasi dalam memelihara dan melestarikan alam.



Berbagai jenis sumber belajar tersebut, pada dasarnya tidak dapat dilihat secara parsial atau sebagian. Aneka sumber belajar harus dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh dalam sebuah proses pembelajaran. Semua jenis sumber belajar yang memang sesuai, perlu dipertimbangkan demi tercapainya pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian diharapkan akan berdampak positif terhadap hasil pembelajaran.

## **2.3 Sumber Belajar Digital**

### **2.3.1 Pengertian pembelajaran digital**

Sumber belajar memiliki jenis yang berbeda-beda, salah satunya adalah pembelajaran tradisional dan sumber belajar digital. Satu perbedaan yang jelas adalah bahwa sumber belajar digital lebih interaktif, artinya menerima dan menanggapi masukan pengguna. Sumber belajar digital yang dibangun sebagai penggambaran sistem yang mungkin memiliki alat yang mewakili lingkungan fisik yang aman dan murah untuk dilakukan eksplorasi dan eksperimen. Untuk itu, kebijakan saat ini lebih menekankan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan sumber belajar digital untuk belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti di berbagai negara sangat memperhatikan pembangunan dan publikasi sumber belajar digital.

Generasi sebelumnya pembelajaran menggunakan komputer, sangat berbeda dengan generasi sekarang yang dapat menggunakan perangkat seluler dan jejaring sosial, untuk itu perlu diperhatikan bagaimana perangkat seluler dan jejaring sosial dapat digunakan untuk mendukung proses sedang belajar. Untuk itu, guru perlu berpikir berbeda tentang desain dan penggunaan sumber daya digital untuk belajar dari sebelumnya dilakukan sejauh ini dengan menggunakan konteks pembelajaran tradisional.

Setiap kali mereka diberi tugas, siswa menggunakan sumber daya digital untuk tugas penyelesaian tugas mereka dan diarahkan untuk menyerahkan hasil melalui sarana elektronik atau cetak. Selain itu, pendekatan ini membuat langkah signifikan dalam mengarahkan guru dari penggunaan teknologi tradisional, berbasis konten, dan terpusat pada guru.



Pembelajaran digital yang saat ini juga disebut sebagai pembelajaran online adalah sistem pembelajaran melalui perolehan pengetahuan yang terjadi melalui penggunaan teknologi dan media elektronik. Secara sederhana pembelajaran digital didefinisikan sebagai “pembelajaran yang diaktifkan secara elektronik. Selanjutnya, pembelajaran digital sebagai instruksi yang disampaikan melalui perangkat digital dengan maksud: mendukung pembelajaran dalam makalah penelitian mereka “E-learning dan ilmu pengajaran. Pembelajaran digital penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memungkinkan akses ke sumber belajar online [23].

Pembelajaran digital mewakili pendidikan abad ke-21 ketika teknologi telah menjadi pendekatan penting untuk kemudahan proses pendidikan. Itu adalah kondisi dimana gaya belajar mengajar telah meningkat menjadi lebih modern. Perkembangan global yang pesat ini membuat pembelajaran digital semakin populer. Apalagi dalam perkembangan teknologi yang pesat saat ini, telah muncul pembelajaran online sebagai mode alternatif pengajaran dan pembelajaran untuk mode tradisional pengajaran dan pembelajaran. Siswa dapat menerima teks, gambar, sumber audio dan video, dan interaksi interpersonal melalui hyperlink dan pertanyaan online.

### 2.3.2 Manfaat sumber belajar digital

Banyak sumber belajar digital memiliki cerita yang berbeda-tidak selalu datang dari kebutuhan sistem sekolah tetapi dari pasar komersial yang konteks sosial yang lebih luas dan penelitian. Karena itu, beberapa manfaat utama dari sumber daya digital adalah:

1. kemampuan mereka untuk mengadaptasi pengalaman bagi peserta didik melalui interaktivitas, umpan balik, dan interaksi konstruktif.
2. Presentasi dapat bervariasi untuk memenuhi kebutuhan siswa melalui urutan yang berbeda, pilihan bahan alternatif, dan bervariasi.
3. Sumber daya digital juga dapat menggabungkan berbagai media menjadi satu liputan melalui kombinasi teks, video, suara, dan grafik, di mana sumber daya

digital yang menyediakan campuran media, Kriteria evaluasi untuk media tertentu harus dipertimbangkan.

4. Sumber daya digital harus memenuhi pengujian kegunaan dan Kegunaan.
5. Kepraktisan sumber daya (misalnya konten, konteks, dan lingkungan pembelajaran yang lebih besar) [24].

### 2.3.3 Jenis-jenis sumber belajar digital

Kemajuan teknologi dalam dekade terakhir telah merevolusi pengalaman membaca manusia. Komunikasi terbaru yang menjadi lebih cepat dan bentuk fisik yang lebih fleksibel dan sederhana. Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini menyebutkan beberapa jenis sumber belajar digital, yaitu:

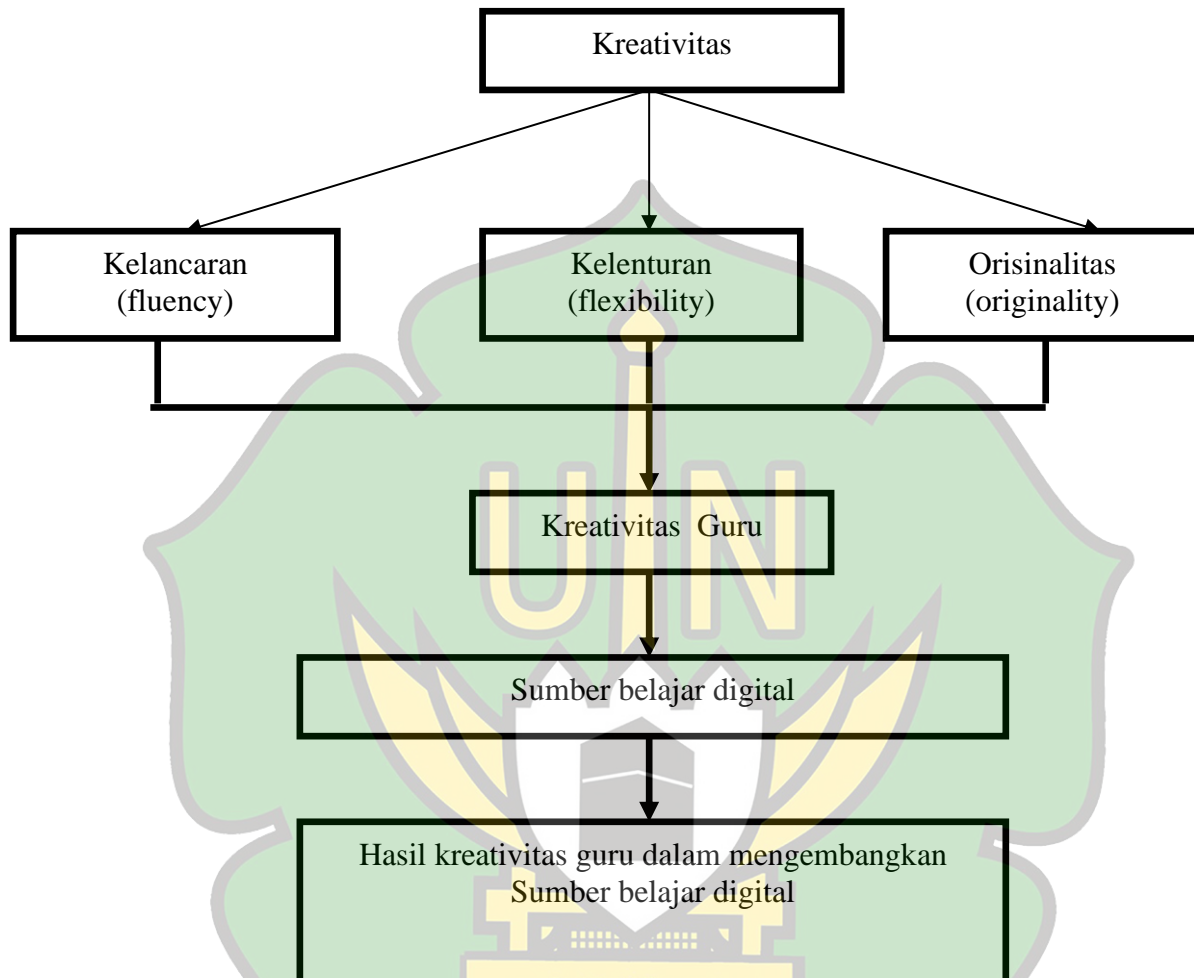
1. Perangkat lunak komputer
2. Media interaktif,
3. sumber daya online (E-Buku, Situs Web, dan video interaktif)

Sumber-sumber di atas dapat dikatakan bahwa jenis-jenis sumber belajar digital termasuk perangkat lunak komputer, media interaktif dan sumber daya online.

## 2.4 Kerangka Teori

Guru memperoleh keterampilan untuk lebih kreatif di dalam kelas guna mendorong minat belajar siswa. Guru juga harus lebih inovatif dalam mengasah teknik mengajar dan prinsip-prinsip pedagogis untuk memperkaya diri. Agar pembelajaran dapat berlangsung semulus mungkin, seorang guru yang kreatif diharapkan dapat memilih sumber belajar yang sesuai. Secara bersama-sama, guru dan sumber belajar dapat berkontribusi secara signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran dengan memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Kerangka Bagian selanjutnya menjelaskan bagaimana penelitian teoritis dan penelitian sebelumnya digunakan untuk menghasilkan inovasi guru. Salah satu contoh kreativitas guru yang paling menonjol adalah ketika mengembangkan sumber belajar digital untuk digunakan dalam pengajaran di kelas. sumber belajar digital yang dimaksudkan untuk menginspirasi siswa dan meningkatkan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan lebih efisien dan kualitas

pengajaran dapat ditingkatkan. Berdasarkan informasi di atas, bagan kerangka berpikir berikut dapat dibuat sebagai berikut:

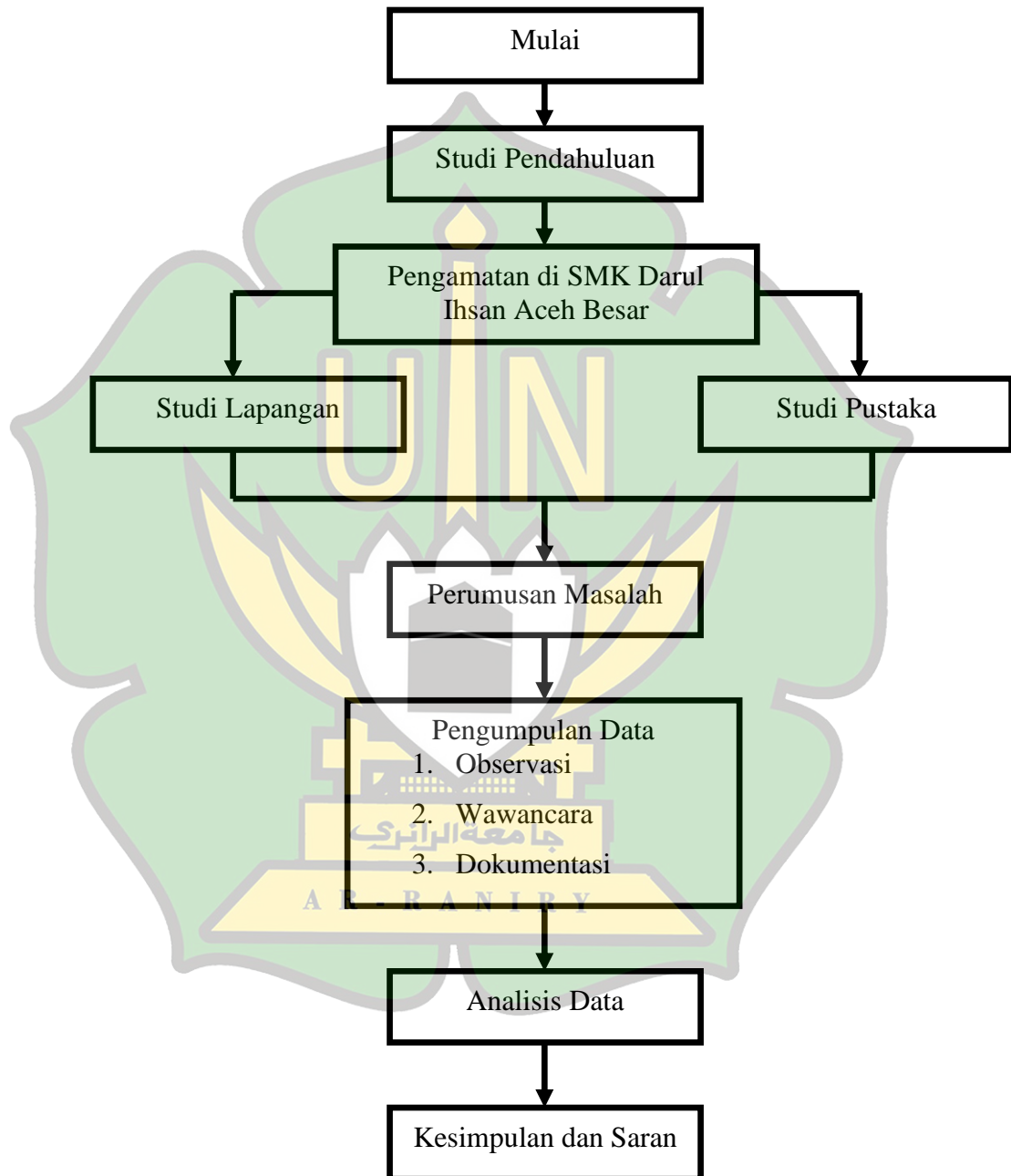


Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

UIN  
AR-RANIRY

**BAB III**  
**METODOLOGI PENELITIAN**

**3.1 Rancangan Penelitian**



Gambar 3.1 Rancangan penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah meneliti subyek

penelitian atau informan dalam hidup kesehariannya [25]. Selanjutnya metode diskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) [26]. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggambarkan, mengungkapkan dan menyajikan apa adanya sesuai dengan data, fakta, dan realita mengenai “analisis kreativitas guru dalam penggunaan sumber pembelajaran digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Adapun tahapan yang ditempuh peneliti yakni mengacu pada memasuki lapangan, pengumpulan data dan analisis data. Peneliti akan mengamati subjek penelitian di lingkungan sekitar SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

### **3.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat yang dipilih sebagai lokasi yang akan diteliti untuk memperoleh data yang di perlukan dalam penulisan skripsi ini. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi penelitian sebagai tempat memperoleh data dan informasi di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, Siem, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar Provinsi Aceh.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah kepala sekolah, 4 orang guru mata pelajaran di bidang yang berbeda-beda terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran sistem komputer, 1 guru administrasi sistem jaringan, 1 guru teknologi layanan jaringan dan 1 guru desain grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, dan siswa yang terdiri dari 4 siswa kelas X yang dipilih secara *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel atas pertimbangan tertentu untuk menyelidiki atau mengukur kreativitas guru dalam menggunakan sumber pembelajara digital, dan kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan sumber pembelajaran tersebut.

### **3.4 Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data [27]. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan



mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi. Observasi yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung untuk menemukan fakta-fakta di lapangan [28]. Adapun jenis observasi yang dilakukan adalah observasi atau pengamatan sempurna, yaitu peneliti menjadi pengamat tanpa partisipasi dengan yang diamatinya [29]. Tujuan observasi yang dilakukan adalah untuk melihat dan mengumpulkan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian yaitu bagaimana kreativitas guru dalam penggunaan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan mencari bahan (keterangan, pendapat) melalui tanya jawab lisan dengan siapa saja yang diperlukan. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Untuk melakukan wawancara peneliti melakukan pendekatan terlebih dahulu sedikit demi sedikit melakukan wawancara. Hal ini dilakukan agar objek peneliti yaitu guru dan siswa lebih leluasa menjawab pertanyaan secara fakta. Dalam wawancara peneliti mengadakan kontak langsung secara lisan atau tatap muka dengan sumber data. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, 4 orang guru dan 4 orang siswa. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kreativitas guru menggunakan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Adapun instrumen wawancara pada penelitian ini di adopsi dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Nurhalifah [30].

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, manuskrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, prasasti, lengger, agenda dan sebagainya. Dokumen bisa berbentuk tulis, gambar, atau karya-karya monumental dari

seseorang merupakan pelengkap dari pengguna metode observasi penelitian. Dengan metode ini peneliti akan mudah mendapatkan data yang ditemukan dalam observasi. Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen-dokumen yang diteliti dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan guru dalam mengajar dan dokumen hasil belajar siswa di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

### **3.5 Teknik analisis data**

Analisis data merupakan proses pencarian dan penyusunan data atau informasi secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, melalui cara mengorganisasikan data tersebut ke dalam beberapa unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, melakukan pemilihan data yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain [28].

Model analisis data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah model analisis Spradley, yakni model yang dikemukakan oleh James Spradley pada tahun 1980 dan termasuk model penelitian kualitatif. Terdapat empat tahapan yang dikemukakan oleh Spradley pada analisis data dalam penelitian kualitatif, yaitu, Domain, Taksonomi, Komponensial, dan Tema Kultural. Untuk penjelasannya sebagaimana berikut [28].

#### **1. Analisis Domain**

Analisis domain merupakan suatu usaha peneliti untuk mendapatkan deskripsi umum tentang data dalam menjawab fokus penelitian. Data tersebut dapat diperoleh dengan membaca naskah data secara menyeluruh untuk memperoleh domain atau ranah yang ada di dalam data tersebut. Analisis domain pada umumnya digunakan untuk menganalisis secara umum dan menyeluruh tentang situasi sosial yang diteliti atau objek yang akan diteliti [29].

Analisis domain merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian kualitatif. Dalam analisis ini didapati hasil gambaran umum mengenai obyek yang diteliti dan belum pernah diketahui.

## 2. Analisis Taksonomi

Analisis taksonomi adalah usaha dari peneliti untuk memahami domain-domain tertentu sesuai dengan fokus masalah atau sasaran penelitian. Secara singkat analisis taksonomi merupakan kegiatan mencari bagaimana menjabarkan domain-domain yang dipilih menjadi lebih rinci. Masing-masing domain atau kategori dari situasi sosial tertentu yang sudah ditemukan selanjutnya ditetapkan menjadi fokus penelitian, kemudian mulai dipahami secara mendalam melalui pengumpulan data lapangan. Kegiatan pengumpulan data yang dilakukan secara terus menerus dihasilkan melalui pengamatan, wawancara secara mendalam, dan dokumentasi sehingga data yang terkumpul menjadi banyak [30].

Analisis taksonomi merupakan langkah lanjutan setelah analisis domain. Menganalisis secara menyeluruh dari data yang sudah terkumpul berdasarkan domain yang telah ditetapkan. Dengan demikian domain yang telah ditentukan dapat dijabarkan secara lebih rinci dan mendalam melalui analisis taksonomi.

## 3. Analisis Komponensial

Pada analisis komponensial, yang dicari untuk diorganisasikan kedalam domain merupakan domain yang memiliki perbedaan atau yang kontras bukan dari keseluruhan domain. Jenis data yang dianalisis dengan menggunakan analisis komponensial adalah jenis data yang didapat dari teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang sudah terseleksi. Dalam analisis taksonomi juga, yang dijabarkan merupakan domain yang telah ditentukan menjadi fokus [31].

## 4. Analisis Tema Kultular

Analisis tema atau *discovering culture themes*, adalah upaya mencari benang merah yang mengintegrasikan lintas domain yang sudah ada. Analisis ini berusaha menemukan hubungan-hubungan yang terdapat pada domain yang dianalisis dengan tujuan membentuk satu kesatuan yang holistik, sehingga menampakkan tema yang dominan dan mana yang kurang dominan. Hal-hal yang perlu dilakukan peneliti pada tahap ini adalah membaca secara cermat keseluruhan catatan penting, memberikan kode pada topik-topik penting, menyusun tipologi dan membaca pustaka yang terkait dengan masalah dan konteks penelitian [31].

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Profil SMK Darul Ihsan Aceh Besar**

SMK DARUL IHSAN adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Siem, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar, Aceh. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK DARUL IHSAN berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK DARUL IHSAN beralamat di Jl. Tgk Glee Iniem, Gampong Siem kecamatan Darussalam kabupaten Aceh Besar, Siem, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar, Aceh, dengan kode pos 23373. SMK DARUL IHSAN menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SMK DARUL IHSAN berasal dari PLN & Diesel. SMK DARUL IHSAN menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan SMK DARUL IHSAN untuk sambungan internetnya adalah Telkom Speedy. SMK DARUL IHSAN memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 956/BAN-SM/ACEH/SK/2018.

1. Visi, Misi, dan tujuan SMK Darul Ihsan

Visi : “Mantap dalam IMTAQ; Luhur dalam AKHLAQ, Unggul dalam PRESTASI, Terampil dalam TEKNOLOGI dan Mampu bersaing dalam IDUKA”

Misi : Untuk mencapai visi, misi dari penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di SMK Darul Ihsan terurai sebagai berikut :

- 1) Membina keimanan dan ketakwaan dalam pelaksanaan kegiatan keagamaan.
- 2) Membina akhlak dan budi pekerti sesuai dengan nilai luhur budaya timur saling menghormati dan saling menghargai.
- 3) Melahirkan peserta didik yang unggul dalam prestasi pada kegiatan ko kurikuler melalui Cerdas Cermat, Debat, LKS serta dibidang ekstrakurikuler seperti O2SN, FL2SN dan sejenisnya.

- 4) Melatih dan mengembangkan siswa untuk memperoleh kompetensi dalam bidangnya secara profesional sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan mampu bersaing secara kompetitif;
- 5) Mendidik peserta didik untuk memiliki pengetahuan dan sikap sehingga menjadi lulusan yang memiliki kecerdasan spiritual dan emosional.
- 6) Mengembangkan institusi menjadi lembaga terpadu yang berfungsi sebagai pusat latihan (learning organization) dan pusat pengujian (center of excellent);
- 7) Meningkatkan kerja sama dengan IDUKA dalam hal PRAKERIN, pembekalan keterampilan siswa dan penyaluran lulusan Alumni.
- 8) Meningkatkan kesejahteraan warga sekolah sehingga terwujudnya keharmonisan seluruh warga sekolah.

Tujuan SMK Swata Darul Ihsan adalah:

- 1) Menyiapkan siswa memiliki kecerdasan emosional dan spritual demi kelancaran, keberhasilan siswa dalam berinteraksi dengan masyarakat.
- 2) Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki keahlian berbahasa Inggris, Bahasa Arab dan teknologi informasi.
- 3) Menyiapkan guru dan siswa yang memiliki jiwa sosial yang menjunjung tinggi adat istiadat dan kearifan lokal serta keahlian enterprenuership.
- 4) Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang mampu menguasai, mengaplikasikan dan merekayasa teknologi informasi di IDUKA.
- 5) Menyiapkan warga sekolah yang memiliki perilaku BEREH (Bersih, Rapi, Estetik dan Ramah).

## 2. Keadaan Sekolah

### a) Keadaan SMK Darul Ihsan

Bangunan SMK Darul Ihsan pada umumnya dalam kondisi kurang baik. Jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan ditujukan pada tabel di bawah ini.



Tabel 4. 1 Keadaan Gedung SMK Darul Ihsan

No	Jenis Sarpras	Jumlah 2022 ganjil	Jumlah 2022 ganjil
1	Ruang kelas	3	3
2	Ruang perpustakaan	1	1
3	Ruang laboratorium	1	1
4	Ruang praktik	0	0
5	Ruang pimpinan	1	1
6	Ruang guru	1	1
7	Ruang ibadah	0	0
8	Ruang UKS	0	0
9	Ruang toilet	1	1
10	Ruang gudang	1	1
11	Ruang sirkulasi	0	0
12	Tempat bermain/olahraga	0	0
13	Ruang TU	0	0
14	Ruang konseling	1	1
15	Ruang OSIS	0	0
16	Ruang bangunan	1	1
Total		11	11

## b) Keadaan guru dan siswa

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa

No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki-laki	1	1	2	64
2	Perempuan	4	1	5	0
Total		5	2	7	64

Keterangan: PTK = Guru ditambah Tendik

PD = Peserta Didik

#### 4.2 Hasil Analisis Data Penelitian

Kapasitas seorang guru untuk menggunakan pemikiran kreatifnya untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dan segar dikenal sebagai kreativitas guru. Mengintegrasikan dan mengubah konsep yang ada untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dengan membuatnya lebih menyenangkan. Latihan pembelajaran menggunakan kreativitas sebagai metode pembelajaran guru dalam pembelajaran menggunakan sumber belajar digital dimana guru akan memadupadankan berbagai teknik mengajar dengan memanfaatkan teknologi

pendidikan sebagai bagian dari metode pembelajaran. Guru mencoba untuk mengatasi masalah sebagai bagian dari proses pembelajaran. Ini adalah hasil penelitian berasal dari penelitian yang telah peneliti lakukan di SMK Darul Ihsan.

Analisis data dalam penelitian kualitatif memerlukan beberapa langkah. Langkah pertama adalah analisis domain, analisis Taksonomi, analisis komponensial, dan analisis meta kultural. Hasil penelitian yang dilakukan pada setiap langkah di atas adalah sebagai berikut:

Analisis domain, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting. Dengan demikian data yang diperoleh akan memberikan gambaran yang jelas, dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan. Digambarkan bahwa bagaimana memperoleh catatan lapangan yang kompleks. Pada penelitian ini, dimana bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru menggunakan sumber belajar digital, setelah peneliti memasuki tempat penelitian, peneliti akan memfokuskan pada guru-guru di SMK Darul Ihsan, tentang bagaimana guru-guru di sekolah tersebut mengembangkan kreativitasnya dalam menggunakan sumber belajar digital, peneliti pada tahap ini merangkum serta memilah-milah hasil wawancara sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun hasil analisis data yang dilakukan berdasarkan tujuan penelitian, diperoleh rangkuman temuan bahwa:

1. Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan dalam hal kelancaran berpikir, Guru SMK Darul Ihsan memiliki berbagai macam ide dalam memecahkan masalah menggunakan sumber belajar digital. Kemudian aspek keluwesan berpikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan beberapa ide, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda, Guru menggunakan Quizziz, Edmodo, E-Modul, Video dengan internet sehingga pembelajaran menjadi menarik. Aspek *originality* (keaslian/otentisitas), yaitu kemampuan untuk menghasilkan yang baru dan ide yang berbeda, sumber belajar digital yang digunakan masih video standar yang dibuat secara mandiri dengan merekam diri sendiri dalam menjelaskan sebuah konsep atau materi. guru juga

menggunakan platform youtube untuk cari video pembelajaran seperti video animasi menarik untuk dikirim ke siswa

2. Sumber belajar digital yang digunakan oleh guru di SMK Darul Ihsan menunjukkan daya cipta yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan kapasitas guru untuk mengembangkan konsep-konsep untuk sumber pembelajaran yang inovatif, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sebagai pembelajaran yang akan dilakukan pada saat pembelajaran dengan penggunaan media digital sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran oleh guru yaitu seperti Quizziz, Edmodo, E-Modul, Video dengan internet.
3. Kesulitan yang dihadapi guru dalam membuat pengembangan sumber belajar digital antara lain jaringan dan tidak semua siswa memiliki smartphone.

Selanjutnya Penyajian data, maksudnya adalah penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan, antara kategori, dan sebagainya. Melalui penyajian data, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Paling digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Adapun hasil penyajian data penelitian adalah sebagai berikut.

#### **1. Kreativitas Guru SMK Darul Ihsan Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital.**

Dalam proses belajar mengajar, kreativitas sangatlah penting. Guru yang memiliki kreativitas dalam strategi pengajaran yang efektif dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah diserap siswa. Guru harus inovatif dalam cara mereka mendekati proses belajar mengajar. Pembahasan bagian ini berfokus pada bagaimana hasil wawancara tentang beberapa cara guru dapat berkreasi dalam menggunakan sumber belajar digital harus ditafsirkan.

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau

kemampuan untuk menggabungkan sesuatu yang sudah ada sesuatu lain agar lebih menarik. Jadi, dalam proses pembelajaran, seorang guru harus kreatif agar selalu dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan suasana agar siswa tidak merasa bosan dan belajar kesulitan. Dengan demikian pengelolaan pengajaran yang baik dan proses pembelajaran yang didukung oleh kreativitas guru akan mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

Sumber belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar, membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Guru membutuhkan kreativitas dalam menggunakan sumber pembelajaran digital dalam pengajaran dan proses pembelajaran. Hasil reduksi data penelitian, guru SMK Darul Ihsan memiliki kreativitas dalam menggunakan sumber pembelajaran yang digunakan. Pada bagian ini, diskusi berkaitan dengan interpretasi temuan yang diturunkan dari hasil wawancara tentang bentuk kreativitas guru dalam mengembangkan sumber pembelajaran digital, sumber-sumber belajar digital yang digunakan guru, dan kendala yang dihadapi guru saat menggunakan sumber belajar digital di SMK Darul Ihsan.

Berdasarkan wawancara, guru SMK Darul Ihsan memiliki kreativitas dalam menggunakan teknik mengajar, yaitu dari segi kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, dan orisinalitas. Saat melakukan wawancara, perspektif peneliti upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan atau solusi untuk masalah sumber belajar digital, mempertimbangkan bagaimana memunculkan ide atau solusi untuk penggunaan sumber belajar digital merupakan salah satu komponen pengembangan kreativitas, menurut indikator tersebut. Guru di SMK Darul Ihsan memanfaatkan sumber belajar digital dalam penyelesaian masalah yang beragam.

Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Muhammad Ilham selaku guru di SMK Darul Ihsan, mengenai sumber belajar digital yang digunakan guru tersebut adalah Quizzez, edmodo, dan Berenlin. Hal lain juga disampaikan oleh Ibu Ayu Wahyuni selaku guru di SMK Darul Ihsan juga menyatakan bahwa sumber belajar digital yang sering digunakan adalah E-Modul dan Video. Guru menyatakan penggunaan. Kemudian Ibu Nora Azlina

menambahkan, sumber belajar digital yang digunakan adalah Google, digunakan pada materi-materi tertentu sebagai sumber belajar yang digunakan pada proses belajar mengajar, seperti ketika siswa memahami suatu materi pelajaran siswa di arahkan untuk mengamati sumber belajar dari google yang ditampilkan untuk menambah pemahaman mereka ketika proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap dua guru menunjukkan sumber belajar digital yang digunakan beragam yaitu dengan menggabungkan atau menyesuaikan materi dengan sumber belajar yang akan digunakan dengan materi yang disampaikan. Hasil wawancara menunjukkan guru menggunakan sumber belajar Google, Quizziz, Edmodo, E-Modul, dan Video. Berdasarkan hal tersebut, dapat dideskripsikan kreativitas guru menggunakan sumber belajar digital di kelas, guru menyajikan materi pada saat proses pembelajaran berupaya untuk menawarkan siswa dengan lingkungan belajar yang menarik dan nyaman. Guru juga memiliki kemampuan untuk memunculkan beberapa konsep, tanggapan, atau pertanyaan, untuk melihat masalah dari berbagai sudut, untuk mencari alternatif, dan untuk menggunakan berbagai metodologi atau cara berpikir. Di sini, keluwesan pada kapasitas seorang guru untuk memunculkan konsep-konsep yang berbeda, seperti kapasitas untuk menggunakan sumber belajar digital telah terpenuhi ketika proses pembelajaran berlangsung guru telah memanfaatkan beberapa sumber belajar digital yang bertujuan agar siswa memahami materi yang diberikan.

Ciri berpikir berikutnya adalah fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk memunculkan beberapa konsep, tanggapan, atau pertanyaan, untuk melihat masalah dari berbagai sudut, untuk mencari alternatif atau arah baru, dan untuk menggunakan berbagai metodologi atau cara berpikir. Di sini, keluwesan atau keluwesan berpikir mengacu pada kapasitas seorang guru untuk memunculkan konsep-konsep yang berbeda, seperti kapasitas untuk memadukan strategi pengajaran yang berbeda, seperti menggabungkan pendekatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK Darul Ihsan, guru menggunakan sumber belajar digital seperti yang dikatakan bapak Muhammad Ilham bahwa ketika menggunakan edmodo didalamnya membagikan link youtube



agar lebih memudahkan siswa untuk mengerti. Kemudian Ibu Ayu Wahyuni menggunakan sumber belajar video yang tujuannya untuk memahamkan siswa. Hal ini dibuktikan hasil wawancara dengan Ibu Ayu Wahyuni, menyatakan bahwa: “Saya selalu menampilkan sumber belajar berupa video karena begitulah cara siswa belajar, untuk lebih menambah pemahaman siswa jika menggunakan sumber belajar video atau link dari youtube”.

Ibu Nora Azlina juga menyatakan “ya, umumnya saya menggunakan sumber belajar yang seperti internet dan sumber belajar yang lain sesuai materi”. Selanjutnya pernyataan Ibu Khalisatun Munawarah mengatakan bahwa “Saya menggabungkannya sumber belajar digital misalnya kita mengirim video, teks atau foto sehingga harus selalu ada kombinasi antara satu sumber belajar yang satu dengan dengan sumber belajar lainnya”.

## **2. Sumber-sumber belajar digital yang digunakan guru SMK Darul Ihsan.**

Guru secara bertahap menjadi terlibat dalam merancang dan meningkatkan sumber daya digital pada praktek mengajar. Sumber belajar digital mendorong guru untuk terus-menerus merevisi dimensi mengajar dengan memberdayakan siswa untuk mengelola diri sendiri. Oleh karena itu, ini menjadi semakin penting bagi guru untuk meningkatkan kompetensi digitalnya. Guru memperkuat keterampilan yang diperlukan untuk memilih sumber belajar digital sesuai dengan tujuan pengajaran, untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan setiap siswa dan untuk mengukur keefektifannya, misalnya dalam menilai prestasi siswa. Guru harus mengembangkan sumber belajar menggunakan perangkat lunak shofwere, program gratis, platform sumber terbuka dan lain-lain. Hal ini merubah bentuk pembelajaran tradisional dengan menawarkan produksi individu sumber belajar digital untuk mentransmisikan pengetahuan dan keterampilan, sehingga meningkatkan mobilitas siswa dan prestasi akademik, untuk itu guru diperkenalkan dengan penggunaan sumber belajar digital yang memungkinkan mereka untuk menciptakan pembelajaran, konten, menyampaikannya serta memilih sumber belajar yang tepat untuk program pembelajaran tertentu.

Berikut adalah beberapa sumber belajar digital yang menarik dan orisinal yang dibuat oleh guru kreatif berdasarkan tata hasil wawancara dengan 4 responden guru di SMK Darul Ihsan, menunjukkan bahwa sumber belajar digital yang sering digunakan guru yaitu Quizziz, Edmodo, E-Modul, dan Video.

#### 1) Quizziz

Quizziz sendiri merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizziz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [32]. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizziz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Berbagai materi pelajaran menggunakan Quizziz memiliki fitur yang bisa menyampaikan materi dan sebagai alat evaluasi. Hal yang sama disampaikan oleh Bapak Muhammad Ilham bahwa:

“Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizziz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizziz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizziz adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer”.

Penggunaan Quizziz didukung dengan pernyataan Noor bahwa Quizziz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 [32].

#### 2) Edmodo

Edmodo adalah situs web pendidikan yang mengambil ide-ide dari jaringan sosial dan menyempurnakannya dan membuatnya sesuai untuk ruang kelas. Menggunakan Edmodo, siswa dan guru dapat saling menjangkau dan

terhubung dengan berbagi ide, masalah, dan tips bermanfaat [33]. Edmodo adalah platform teknologi pendidikan untuk sekolah dan guru K-12. Edmodo memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan kuis, tugas, dan mengelola komunikasi dengan siswa, kolega, dan orang tua.

Hal yang sama disampaikan oleh Bapak Muhammad Ilham bahwa penggunaan Edmodo pada proses pembelajaran sebagai teknologi online berbasis web memungkinkan siswa dan guru untuk memposting materi, berbagi video dan tautan, nilai, pemberitahuan, dan tugas. Edmodo juga aplikasi yang dapat digunakan baik di perangkat seluler untuk membuat komunitas praktik online. Edmodo adalah platform pembelajaran sosial gratis yang memungkinkan siswa untuk mengakses konten kursus yang diunggah oleh guru mereka.

### 3) E-Modul

Modul elektronik dirancang sebagai media belajar mengajar oleh guru berdasarkan kurikulum dan kebutuhan siswa [34]. Modul elektronik adalah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis menjadi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik. Ada banyak keuntungan menggunakan ebook/e-modul dalam proses belajar mengajar, beberapa di antaranya adalah E-book atau e-modul adalah perangkat berbasis mobile yang membantu siswa belajar dari rumah atau dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan smart ponsel, tablet, atau laptop. Guru juga bisa membuat latihan mereka sendiri terkait dengan topik dan materi yang dijelaskan dalam e-modul [35].

Hal yang sama disampaikan oleh Ibu Ayu Wahyuni bahwa untuk mengatasi masalah kuota internet dan sinyal internet, setelah siswa mendownload e-book/e-modul, mereka dapat menyimpannya di gadget dan menggunakannya secara offline. Para siswa bisa ulangi materi jika masih belum mengerti tentang pelajaran. Guru dapat memasukkan gambar, musik, animasi, penjelasan audio, dan video ke dalam ebook/e-modul. Siswa juga dapat memutar ulang dan memundurkan materi dalam e-modul dengan mudah.

#### 4) Video

Video bisa menjadi sumber belajar bagi siswa yang kreatif. Adanya video akan memberikan paradigma baru dalam mencari sumber belajar. Kelebihan video sebagai media pembelajaran yaitu: 1) Informatif, maksudnya adalah video dapat memberikan informasi termasuk berbagai perkembangan ilmu dan teknologi yang terjadi saat ini. 2) Cost effective, maksudnya adalah video dapat diakses secara gratis melalui jaringan internet. 3) Potensial, artinya situs ini sangat populer dan semakin banyak video yang ada pada YouTube sehingga bisa memberikan pengaruh terhadap pendidikan. 4) Praktis dan lengkap, maksudnya adalah video bisa digunakan dengan mudah oleh semua kalangan dan banyak video yang bisa dijadikan sebagai sumber informasi. 5) Shareable, artinya video yang ada di YouTube dapat dibagikan ke situs lainya dengan cara membagikan link yang ada pada video tersebut.

Berdasarkan manfaat video pembelajaran tersebut, data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru di SMK Darul Ihsan yaitu ibu Ayu Wahyuni yang menyatakan:

“Saat proses pembelajaran dimulai, saya cukup membagikan konten yang sesuai dengan KD, bisa berupa video, link youtube yang tersedia. Kemudian saya meminta siswa saya untuk mengamati/mempelajari materi dalam bentuk video/link, itupun saya berikan kebebasan kepada mereka secara kelompok atau individu, karena bagi saya yang penting mereka memahami materi tersebut. pembelajaran untuk membuat proses lebih menarik dan menyenangkan”

### **3. Hambatan Guru Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan**

Ada kesulitan yang harus diatasi guru saat mengembangkan sumber belajar berbasis digital karena penggunaan perangkat digital untuk pembelajaran tidak dapat dihindari akan memiliki kelebihan dan kekurangan pada saat yang sama, sehingga memerlukan pengelolaan kelas yang imajinatif untuk menawarkan pembelajaran sebanyak mungkin keuntungan. Hasil wawancara tentang manfaat pembelajaran menggunakan perangkat digital adalah sebagai berikut:

“Media digital sangat bermanfaat ketika saya menyampaikan ilmu kepada siswa sehingga materi tidak hanya bergantung pada buku, tetapi siswa dapat



mencari sumber (Muhammad Ilham, 2022). Konten yang dibuat untuk pembelajaran digital dapat sering digunakan, proses pembuatannya ini adalah hanya sebagai tantangan pertama (Khalisatun Munawarah, 2022). Tugas yang diunggah siswa dapat diakses kapan pun mereka mau. waktu dan mungkin bermanfaat bagi orang lain (Ayu Wahyuni, 2022)”.

Selain manfaat dari penggunaan pengembangan sumber belajar digital, Pengajar sering menghadapi tantangan atau keterbatasan saat mengajar siswa menggunakan perangkat digital untuk belajar seperti yang disampaikan oleh bapak Muhammad Ilham yaitu “Tantangan saat penggunaan sumber belajar digital bagi siswa yang tidak memiliki ponsel dan jaringan internet untuk mengikuti proses pembelajaran digital (Muhammad Ilham, 2022)”.

Efek buruk lain yang ditambahkan ibu Ayu wahyuni yaitu penggunaan sumber belajar digital menggunakan *smartphone* pada proses pembelajaran adalah:

“Siswa menggunakan perangkat digital sambil belajar sebagian siswa melihat program media sosial untuk tujuan lain selain belajar. Sedangkan pengaruh positifnya adalah guru yang tidak dapat melakukan pembelajaran langsung tetap dapat belajar (Muhammad Ilham, 2022). Siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat digital atau internet sering tertinggal di kelas kecuali mereka mengambil inisiatif untuk mengejar ketinggalan dengan teman-temannya. Namun, terkadang ada siswa yang memilih untuk tetap diam meski menerima banyak peringatan dan instruksi. Manfaatnya adalah mampu mengakses sumber belajar apa saja yg dibutuhkan (Ayu Wahyuni, 2022)”.

Guru menjelaskan tidak terdapat kendala besar m menghadapi saat membuat model pembelajaran berbasis literasi digital sebagaimana disampaikan:

"Saat ini tidak ada kendala besar, yang perlu dilakukan adalah terus belajar dan memperluas pengetahuan untuk mengikuti laju kemajuan teknologi yang terus meningkat (Muhammad Ilham, 2022).Sejauh ini, belum ada kendala besar apa saja, agar tidak ketinggalan, hanya perlu terus belajar hal baru dan memperbarui metode berpikir mengikuti perkembangan teknologi digital (Nora Azlina, 2022). Persyaratan pembelajaran yang memerlukan penggabungan TI ke dalam proses belajar-mengajar merupakan tantangan sulit untuk itu perlu belajar mengenai hal tersebut yang berkaitan dengan teknologi (Ayu Wahyuni, 2022). Teknologi pembelajaran akan terus berkembang dan berkembang pesat ditengah kehidupan manusia. Jadi tidak ada pilihan lain selain menjinakkan dan mengatur menggunakan teknologi dengan bijak akan memungkinkan kita untuk menuai manfaatnya (Khalisatun Munawarah, 2022)”.



Karena guru mampu beradaptasi dengan segala keadaan dan situasi yang dapat membantu mereka mengembangkan kompetensi profesional dan pedagogik yang harus mereka miliki, observasi peneliti selama wawancara mengungkapkan bahwa ada keinginan dan kemauan untuk terus belajar dan berusaha menghadapi semua tantangan. yang ada dalam dunia pendidikan.

Jadi setelah data disajikan, maka tahap analisis selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil temuan di SMK Darul Ihsan Aceh Besar adalah hasil temuan, dapat disimpulkan bahwa guru SMK Darul Ihsan, kreativitas dalam pembelajaran, diantaranya sumber belajar digital yang digunakan adalah Google, Quizziz, Edmodo, E-Modul, dan Video. Hal ini dapat dikatakan bahwa guru sudah membuat atau mevariasikan sumber pembelajaran sesuai dengan materi dan keadaan siswa saat pembelajaran tetapi sumber belajar yang digunakan sebagian guru seperti Ibu Khalisatun Munawarah sumber belajar digital digunakan yang masih standar tanpa dikembangkan kembali yaitu masih menggunakan modul.

Beberapa sumber belajar digital yang menarik dan orisinal yang dibuat oleh guru kreatif berdasarkan tata hasil wawancara dengan 4 responden guru di SMK Darul Ihsan, menunjukkan bahwa sumber belajar digital yang sering digunakan guru yaitu Quizziz, Edmodo, E-Modul, dan Video. Kemudian kendala yang dihadapi guru dalam membuat pengembangan sumber belajar digital antara lain jaringan dan tidak semua siswa memiliki smartphone.

#### **4.3 Pembahasan**

##### **1. Kreativitas Guru dalam mengembangkan sumber belajar Digital di SMK Darul Ihsan**

Dengan cara berpikir dan visualisasi yang inovatif sesuai dengan tuntutan dan kemajuan zaman, individu yang kreatif adalah seseorang yang terus-menerus berusaha menjadi lebih baik dari hari, bulan, dan tahun demi masa depan yang lebih baik pula [36]. Begitu juga pernyataan Sri Junaidi menyatakan bahwa ada hubungan antara kreativitas dengan kompetensi guru; terbukti bahwa semakin

besar kreativitas guru maka semakin besar kompetensinya dalam melaksanakan kinerjanya [37].

Pendapat ini lebih lanjut didukung oleh klaim yang menekankan pentingnya peran teknologi dalam membantu guru melepaskan kreativitas mereka dan membantu kinerja akademik siswa [38]. Menjadi seorang pendidik lingkungan dan kondisi yang menyenangkan senantiasa dijaga selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa merasa betah selama berada di kelas. Orang kreatif senantiasa mempertimbangkan solusi, model, metode, dan media yang tepat dalam menyampaikan materi agar siswa dapat dengan mudah dan cepat memahami materi yang telah disampaikan. Agar pembelajaran tidak terkesan repetitif dan tidak menarik, guru kreatif senantiasa berupaya menerjemahkan ide-idenya ke dalam kegiatan pembelajaran yang dihasilkan dalam bentuk sumber belajar dan taktik pembelajaran yang berbeda.

Menumbuhkan kreativitas guru baik dalam mengajar maupun mengelola tugas dan tanggung jawab guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mendidik secara efektif dan efisien, terdapat anjuran yang kuat untuk pemanfaatan teknologi di dalam kelas Kepala SMK Swasta Darul Ihsan Aceh Besar mendukung penuh penggunaan sumber belajar digital dalam proses pembelajaran.

Tentunya kesiapan para guru untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran juga harus diperhatikan saat mengevaluasi dukungan ini. TPACK adalah kerangka kerja untuk mengembangkan model, strategi, dan teknik pengajaran yang mengintegrasikan tiga faktor: teknologi, pedagogi, dan konten atau materi pengetahuan [39]. *Technological, Pedagogical And Content Knowledge* mencakup pemahaman bagaimana menggunakan teknologi yang dapat diterapkan pada proses belajar mengajar [40]. Tujuan utama TPACK adalah untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang bagaimana menggunakan teknologi, pedagogi, dan konten (materi pengetahuan) dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan efisien. Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan model pembelajaran untuk digunakan siswa dalam Pendidikan Agama Islam.

Penggunaan sumber belajar berupa teknologi digital oleh guru di SMK Darul Ihsan sudah baik, dan guru mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan pemanfaatan sumber belajar digital untuk kelancaran proses pembelajaran sehingga guru mampu menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan oleh sekolah.

Pengajar di SMK Darul Ihsan sebagian guru belum mengikuti pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran; melainkan, mereka hanya belajar tentang topik ini melalui sosialisasi dengan rekan-rekan dan belajar otodidak menggunakan video tutorial youtube, dan ada juga yang otodidak menggunakan konsep yang dipelajarinya sendiri.

Berikut hal yang perlu disediakan guru SMK Darul Ihsan untuk pembelajaran digital yaitu proyektor LCD, kuota internet, penggunaan teknologi mobile/laptop, dan aplikasi yang akan digunakan di samping seberapa siap siswa untuk mempelajari materi. Pendidik menurut data yang ada, setiap guru di lembaga SMK Darul Ihsan memiliki pendidikan yang linier antara bidang studi yang diajarkan dan jurusan yang dimiliki, menguasai materi sesuai dengan bidangnya masing-masing, dan mampu menggunakan teknologi sebagai alat bantu belajar juga harus memenuhi empat kompetensi yang ditetapkan pemerintah.

## **2. Sumber-sumber belajar digital yang digunakan guru di SMK Swasta Darul Ihsan**

Pada dasarnya, kreativitas adalah proses mental individu untuk menghasilkan solusi kreatif untuk masalah [41]. Sekalipun tidak semua komponennya sepenuhnya orisinal, kreativitas ditentukan oleh kapasitas seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan bermanfaat [42]. Karena kreativitas melibatkan bukti dalam bentuk tindakan, produk, dan sifat perilaku individu, maka kreativitas tidak dapat dipahami sebagai kekuatan imajinasi atau pemikiran saja tanpa bentuk apa pun untuk diwujudkan, diproduksi, atau digerakkan [43]. Penggunaan Sumber Belajar oleh guru di SMK Darul Ihsan yaitu Quizziz, Edmodo, E-Modul, dan video serta google.

Berdasarkan penelitian kreativitas guru SMK Darul Ihsan dalam penggunaan sumber pembelajaran digital yang berbeda seperti disebutkan sebelumnya, menunjukkan sumber pembelajaran yang berbeda. Seperti klaim Kelvin, kreativitas adalah ide bercabang, kapasitas untuk berkembang yang terdiri dari banyak solusi, meskipun aneh dan tidak konvensional, untuk berbagai masalah [44]. Dengan kemampuannya untuk memaksimalkan kapasitas berpikirnya melalui pemikiran bercabang dan penerapan metode pembelajaran yang tepat yang dilakukan dengan menggunakan cara-cara tersebut di atas, guru menunjukkan orisinalitas yang nyata.

Menurut penelitian tentang unsur-unsur yang merangsang dan menghambat kreativitas, berikut ini adalah faktor-faktor untuk merangsang kreativitas:

1. Motivasi internal guru sebagai semacam akuntabilitas profesional
2. Meminta guru membantu anak belajar lebih banyak
3. Semangat belajar anak.
4. Prasarana dan fasilitas

Hal-hal berikut ini yang menghambat kreativitas:

1. Kurangnya tanggung jawab dari pihak guru;
2. Kapasitas siswa untuk menerima gaya pengajaran yang dipilih guru

Tugas guru adalah mengatur dan mengawasi kursus, serta membangun kurikulum pembelajaran, untuk memastikan bahwa siswa belajar dan pada akhirnya, mencapai tujuan pendidikan. Sebagai mana dengan pendapat Jamil Suprihati Ningrum berikut:

“Guru merupakan pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus. Pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan pekerjaan sebagai guru. Profesi guru yang harus menguasai seluk beluk pendidikan dan pembelajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan. Profesi ini juga perlu pembinaan dan pengembangan melalui masa pendidikan tertentu atau pendidikan prajabatan”

Guru harus kreatif dalam memenuhi kewajibannya sebagai pendidik profesional, termasuk mengajar, seperti yang telah dibahas pada fokus



sebelumnya. Untuk memaksimalkan kreativitas siswa dalam belajar, guru harus memiliki aspek motivasi dan juga terdapat faktor penghambat.

Menurut temuan penelitian di atas, faktor kreatif Faktor terpenting adalah rasa kewajiban profesional sebagai guru; khususnya, bagaimana dia mendekatinya sebagai dorongan atau tanggung jawab. Setiap profesi dengan tulus membutuhkan profesi yang bertanggung jawab, terutama memiliki tanggung jawab yang besar sebagai seorang guru untuk pekerjaan yang dia lakukan. Tugas mendidik tidak bisa dilakukan sembarangan; sebaliknya, guru harus bertanggung jawab penuh atas tugas tersebut. Karena di sinilah seorang guru dipandang sebagai profesional, maka tanggung jawab seorang guru melampaui tanggung jawab kepada lembaga atau atasannya dan termasuk tanggung jawab kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Akhmad Muhaimin Azzet (2014), berikut ini benar:

“Orang tua memang mendapatkan amanat langsung dari Tuhan untuk mendidik anak-anaknya. Dihadapan Tuhan kelak para orang tua akan dimintai pertanggungjawaban tentang cara mendidik anaknya. Namun, karena kemampuan, pengetahuan, dan waktu yang dimiliki oleh orang tua terbatas, sebegini besar orang tua memercayakan pendidikan anak-anaknya kepada guru-gurunya di sekolah”.

Motivasi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa merupakan komponen selanjutnya. Review di bagian atas adalah kewajiban; gagal melakukan mencapai tujuan pembelajaran akan membuat guru Anda merasa terbebani, dan stres itu akan memicu dorongan guru untuk mengembangkan keterampilan murid mereka. Setiap tujuan pembelajaran pada setiap tingkatan mencakup pengembangan kemampuan siswa.

“Tujuan Pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Sasaran tersebut dapat terwujud dengan menggunakan metode-metode pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu”

Faktor selanjutnya berasal dari siswa itu sendiri yaitu kemampuan siswa dalam menerima cara guru mengajar dengan metode atau media tertentu yang direncanakan. Kemampuan atau bakat dalam diri individu tidak selalu sama dalam satu kelas, apalagi jumlahnya ada banyak, pasti lebih sulit bagi guru untuk



mengenali individu satu per satu siswa yang dia ajar. Siswa di jalan mendapatkan tanggapan yang berbeda pada tipe visual, tipe auditori dan tipe motor, ini berdasarkan pendapat Buchari Alma (2009) dalam bukunya menyebutkan tipe manusia di klasifikasi dilihat dari sudut pandang seseorang mendapatkan 'respon' tentang sesuatu yaitu:

- Type Visual, yang paling mudah memperoleh tanggapan tentang sesuatu melalui indera penglihatan
- Type Auditif. Yang paling mudah memperoleh tanggapan sesuatu melalui indera pendengarannya
- Type Motoris, yang paling mudah menerima tanggapan tentang sesuatu melalui indera mptriknya (indera gerak)

Jadi guru harus tahu lebih banyak tentang karakter siswa, tetapi juga menjadi kendala jika kondisi pembelajaran dengan jumlah siswa yang banyak. Selain pertimbangan bagi siswa, guru juga harus memperhatikan pertimbangan lain seperti situasi kelas, infrastruktur, dan Tujuan Pembelajaran.

Motivasi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa merupakan komponen selanjutnya. Review di bagian atas adalah kewajiban; gagal melakukan mencapai tujuan pembelajaran akan membuat guru Anda merasa terbebani, dan stres itu akan memicu dorongan guru untuk mengembangkan keterampilan murid mereka. Setiap tujuan pembelajaran pada setiap tingkatan mencakup pengembangan kemampuan siswa.

“Tujuan Pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai pada akhir pengajaran, serta kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Sasaran tersebut dapat terwujud dengan menggunakan metode pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu”

Faktor selanjutnya berasal dari siswa itu sendiri yaitu kemampuan siswa dalam menerima cara guru mengajar dengan metode atau media tertentu yang direncanakan. Kemampuan atau bakat dalam diri individu tidak selalu sama dalam satu kelas, apalagi jumlahnya ada banyak, pasti lebih sulit bagi guru untuk mengenali individu satu per satu siswa yang dia ajar. Siswa di jalan mendapatkan tanggapan yang berbeda pada tipe visual, tipe auditori dan tipe motor, ini berdasarkan pendapat Buchari Alma (2009) dalam bukunya menyebutkan tipe

manusia di klasifikasi dilihat dari sudut pandang seseorang mendapatkan 'respon' tentang sesuatu yaitu:

- Type Visual, yang paling mudah memperoleh tanggapan tentang sesuatu melalui indera penglihatan
- Type Auditif. Yang paling mudah memperoleh tanggapan sesuatu melalui indera pendengarannya
- Type Motoris, yang paling mudah menerima tanggapan tentang sesuatu melalui indera mptpriknya (indera gerak)

Jadi guru harus tahu lebih banyak tentang karakter siswa, tetapi juga menjadi kendala jika kondisi pembelajaran dengan jumlah siswa yang banyak banyak. Selain pertimbangan bagi siswa, guru juga harus memperhatikan pertimbangan lain seperti situasi kelas, infrastruktur, dan Tujuan Pembelajaran.

Selain itu, kreativitas guru sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Halliwell menyarankan kreativitas sebagai bagian dari normalitas sebagai bagian dari tindakan dan ide sehari-hari. Kreativitas semacam ini diperlukan untuk memfasilitasi pengajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar sehari-hari di mana seorang guru mampu mengatasi masalah umum yang dihadapi peserta didik, seperti takut bertanya atau melakukan presentasi, malu untuk berdiskusi dalam kelompok, ragu-ragu untuk berperan, dan takut melakukan kesalahan. Guru yang kreatif mampu merancang pengajaran yang menyenangkan di mana hal-hal yang kompleks dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana atau siswa yang tidak tertarik menjadi tertarik pada proses pengajaran, atau bahkan dapat menemukan contoh yang dapat diterima untuk memperjelas topik yang tidak jelas bagi siswa. Singkatnya, guru kreatif memberikan ruang sebanyak mungkin bagi peserta didik dalam desain instruksional untuk mengembangkan kerangka pemahaman khusus siswa. Strategi pengajaran yang efektif terus diselidiki dan hasil penyelidikan digunakan untuk mencapai hasil maksimal [45].

Guru yang kreatif adalah mereka yang mampu menciptakan pengajaran yang efektif. Peran guru kreatif dimulai dari persiapan pengajaran hingga penilaian capaian. Bagian persiapan, pada tahap sebelum mengajar, seorang guru kreatif menganalisis apa kebutuhan peserta didik dan hasil analisis kebutuhan

digunakan untuk merumuskan tujuan instruksional dan merancang bahan ajar dalam rencana pembelajaran.

Tak satu pun dari strategi pengajaran yang sempurna dengan sendirinya. Untuk melakukan pengajaran yang efektif, guru kreatif memilih berbagai strategi pembelajaran yang efektif yang saling mendukung untuk mengaktifkan peserta didik, untuk melibatkan peserta didik dan untuk menanamkan motivasi untuk belajar. Strategi yang efektif adalah strategi yang dapat mentransfer pengetahuan ke dalam aplikasi praktis.

Guru di SMK Darul Ihsan masing-masing memiliki gaya pengajarannya sendiri, dan mereka sering menggunakan imajinasi mereka untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang berlaku. Guru menggunakan sejumlah teknik dan sumber belajar dengan harapan pembelajaran akan berlangsung dengan mudah, meminimalkan kesulitan belajar dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.

### **3. Hambatan Guru Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan**

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam mengembangkan sumber belajar digital adalah jaringan internet, dimana masalah ini menyebabkan terganggunya proses pembelajaran sehingga akan menyebabkan keterlambatan proses mengerjakan tugas dari semua siswa. Jika jaringan tidak stabil, kegiatan belajar akan terganggu, sehingga guru meminimalisir segala kendala baik dari gangguan jaringan dengan cara memperluas jangka waktu penyampaian tugas, membuat materi pembelajaran menjadi lebih sederhana dan mudah memahami. Untuk mengatasi perangkat elektronik yang tidak mendukungnya, salah satu caranya yang dilakukan oleh guru adalah guru memberikan waktu yang fleksibel kepada siswa untuk bagian dalam belajar.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwa: “Siswa diberi kelonggaran, jangan dipaksa untuk berkumpul hari itu”. Selanjutnya, pernyataan lain dari ibu Ayu Wahyuni mengatakan “Permudah dengan mengupload ulang materi melalui wa karena melalui wa mereka dapat melakukan segalanya, bagi yang tidak memiliki handphone, biasanya siswa mengirimkan pekerjaan rumahnya pada malam hari”.

Berdasarkan temuan, guru mengalami masalah dalam menggunakan sumber belajar digital selama perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Masalah yang dihadapi guru dalam menggunakan sumber belajar digital adalah dalam pelaksanaannya yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa karena terkekang oleh jaringan. Jaringan merupakan hal utama karena tanpa koneksi internet semua proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang ditemukan oleh Handayani, (2020) bahwa permasalahan pembelajaran digital adalah ketidakstabilan jaringan. Selain itu, kendala lain yang dihadapi guru dalam menggunakan sumber belajar digital berasal dari siswa itu sendiri, dimana tidak semua siswa memilikinya handphone sehingga guru tidak dapat mengoptimalkan penyajian materi, dan penugasan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kerangka masalah, tujuan penelitian, temuan penelitian, dan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan dalam hal kelancaran berpikir, Guru SMK Darul Ihsan memiliki berbagai macam ide dalam memecahkan masalah menggunakan sumber belajar digital. Kemudian aspek keluwesan berpikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan beberapa ide, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda, Guru menggunakan Quizziz, Edmodo, E-Modul, Video dengan internet sehingga pembelajaran menjadi menarik. Aspek *originality* (keaslian/otentisitas), yaitu kemampuan untuk menghasilkan yang baru dan ide yang berbeda, sumber belajar digital yang digunakan masih video standar yang dibuat secara mandiri dengan merekam diri sendiri dalam menjelaskan sebuah konsep atau materi. guru juga menggunakan platform youtube untuk cari video pembelajaran seperti video animasi menarik untuk dikirim ke siswa
2. Sumber belajar digital yang digunakan oleh guru di SMK Darul Ihsan menunjukkan daya cipta yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan kapasitas guru untuk mengembangkan konsep-konsep untuk sumber pembelajaran yang inovatif, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sebagai pembelajaran yang akan dilakukan pada saat pembelajaran dengan penggunaan media digital sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran oleh guru yaitu seperti Quizziz, Edmodo, E-Modul, Video dengan internet.
3. Kesulitan yang dihadapi guru dalam membuat pengembangan sumber belajar digital antara lain jaringan dan tidak semua siswa memiliki smartphone.



## 5.2 Saran

Mencermati keadaan dan hasil penelitian, tidak ada salahnya jika peneliti membuat ide-ide yang dapat membantu meningkatkan standar pendidikan, khususnya bagi keluarga SMK darul Ihsan khususnya bagi pendidik jangan pernah takut untuk bertindak berdasarkan ide-ide baru karena pada dasarnya setiap manusia adalah kreatif dan orisinal. Terserah individu untuk memutuskan apakah mereka ingin mencoba membagikan ide dan saran mereka untuk kegiatan yang bermanfaat atau apakah mereka lebih suka menyimpan pemikiran mereka untuk diri mereka sendiri.

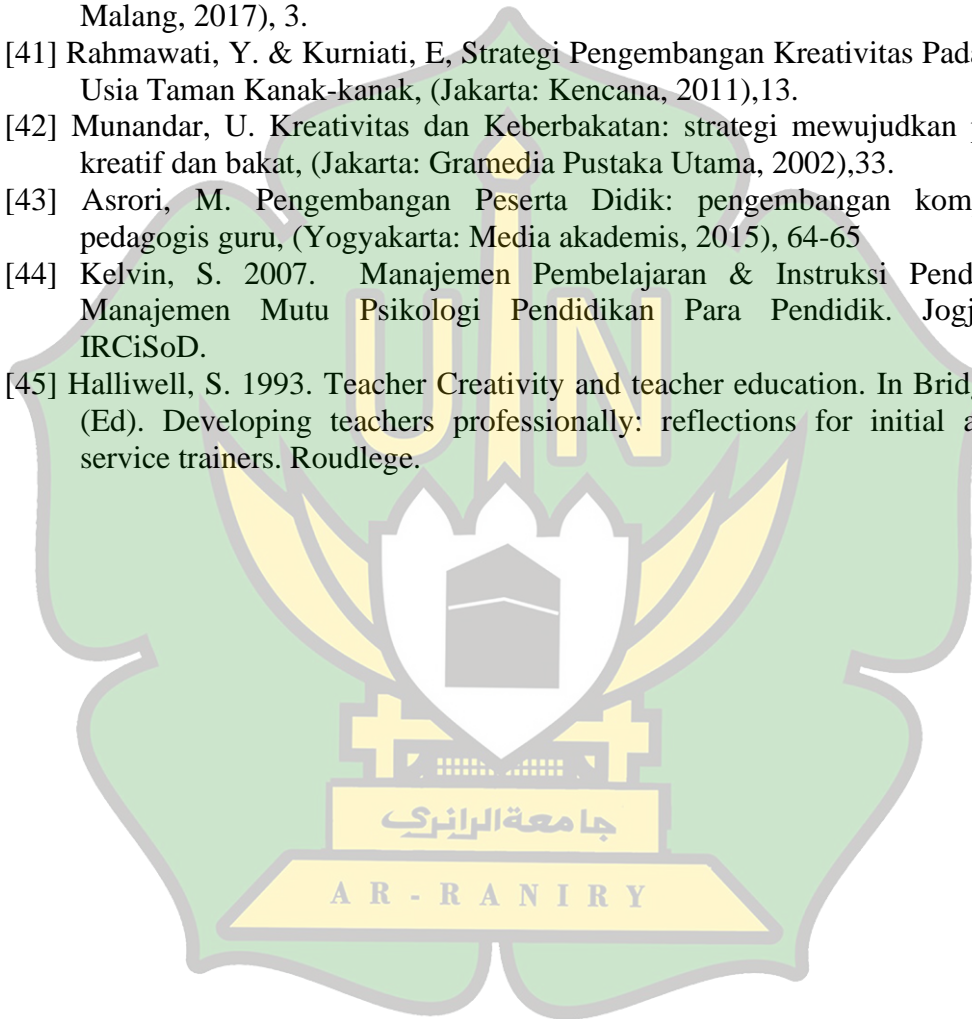


## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saleh, Sirajuddin. 2017. "The Development Of Supervision Model Using Kkg In Improving Professional Abilities Of Primary School Teachers." Pp. 176–82 in International Conference on Education, Science, Art and Technology.
- [2] Amaliyah, Reski, Haedar Akib, and M. Nippi Tambe. 2015. "Pengaruh Metode Mengajar Bervariasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Jurusan Administrasi Perkantoran Smk Negeri 1 Makassar." *Jurnal Office* 1(2):198–205.
- [3] Feng, Li, and Tim R. Sass. 2017. "Teacher Quality and Teacher Mobility." *Education Finance and Policy*.
- [4] Niswaty, Risma. 2018. "The Influence of Education Policy Implementation Toward the Availability of Professional Teachers In 3T Areas in Indonesia." in 1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018). Atlantis Press.
- [5] Darwis, Muhammad, Diana Amelia, and Sitti Arhas. 2019. "The Influence of Teaching Variations on Student Learning Motivation at State Vocational High School 4 Makassar." in International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019). Atlantis Press.
- [6] Fields, Lorraine, Baylie Trostian, Tracey Moroney, and Bonnie Amelia Dean. 2021. "Active Learning Pedagogy Transformation: A Whole-of-School Approach to Person-Centred Teaching and Nursing Graduates." *Nurse Education in Practice* 53:103051.
- [7] Torrance, Ellis Paul, *Creativity* (Michigan: Dimensions Publishing Company, 1981).
- [8] Amarta, Risye. 2013. *Agar Kamu Menjadi Pribadi Kreatif*. Yogyakarta: Sinar Kejora.
- [9] B. P. Sitepu (2014), *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- [10] Rahmawati, Y. & Kurniati, E, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011),13.
- [11] Merpati, Temiks., Lonton, Apeles Lexi., Beringan, Julien (2018), "*Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro*". 2 (2)
- [12] Abdullah, Faisal (2015), *Bakat dan Kreativitas*. Palembang:Neor Fikri.
- [13] Nawawi, Hadari. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- [14] Utami, R. W., Endaryono, B.T., & Djuhartono, T. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matatis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- [15] Waluyo, Edi (2013), *pengaruh kreativitas guru dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa*. Yokyakarta : UNNEY.
- [16] Talanjan, Guntur (2012), *menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*. Yogyakarta : LaksBang PRESSindo.

- [17] Hartono, R (2019), *Mendekteksi Guru Bergairah Di Era Milenial (Konsep dan Acuan dalam Meningkatkan Gairah Mengajar*. Semarang : Pilar Nusantara.
- [18] Sukadi (2010), *Guru Malas Guru Rajin*. Bandung : MQS Publishing.
- [19] Satrianawati (2018), *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.
- [20] Sanjaya, Wina (2012), *Strategi pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- [21] Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta, Kalam Mulia, 2002.
- [22] Yusuf, Kadar M (2013), *Tafsir Tarbawi*. Jakarta : Amzah
- [23] Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere, Skripsi. Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta
- [24] Hartono, R (2019), *Mendekteksi Guru Bergairah Di Era Milenial (Konsep dan Acuan dalam Meningkatkan Gairah Mengajar*. Semarang : Pilar Nusantara.
- [25] Usman, Rianse & Abdi. (2009). *Metodelogi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Bandung: Alfabeta.
- [26] Nawawi, Hadari. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.
- [27] Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Grad.Cert.Biotech Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Pustaka Ilmu: Yokyakarta). 2020, h. 120-121.
- [28] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*
- [29] Baba, M.A. 2017. *Analisis Data Kualitatif*. Aksara Timur: Makasar
- [30] Hardani., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E.F., Istiqomah, R.R., Fardani, R.A., Sukmana, D.J., Aliya, N.H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group: Yogyakarta.
- [31] Rosyad, S. (2021). *Peran kreativitas guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran daring mata pelajaran SKI kelas IX di MTs Negeri 1 Pasuruan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- [32] Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- [33] Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- [34] Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2).
- [35] M. Harman, *Importance of eBook in education*, 2018.
- [36] V ygotsky, "Imagination and Creativity in Childhood", *Journal of Russian and East European Psychology*, Vol. 42 , No. 1 (2004).

- [37] Junaidi, S. “Kreativitas dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 17, No. 1 (Januari 2011), 56-6
- [38] Rusydiyah, E. F. Teknologi Pembelajaran, Implementasi Pembelajaran Era 40, (Surabaya: UINSA Press, 2019), 123.
- [39] Alwathani, M., Konsep TPACK Pada Dunin Pendidikan, <http://www.kompasiana.com> Diakses 21 Februari 2020.
- [40] Rahayu, Sri, TPACK: Integrasi ICT dalam Pembelajaran IPA Abad 21, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IX, (Universitas Negeri Malang, 2017), 3.
- [41] Rahmawati, Y. & Kurniati, E, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak, (Jakarta: Kencana, 2011),13.
- [42] Munandar, U. Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002),33.
- [43] Asrori, M. Pengembangan Peserta Didik: pengembangan kompetensi pedagogis guru, (Yogyakarta: Media akademis, 2015), 64-65
- [44] Kelvin, S. 2007. Manajemen Pembelajaran & Instruksi Pendidikan: Manajemen Mutu Psikologi Pendidikan Para Pendidik. Jogjakarta: IRCiSoD.
- [45] Halliwell, S. 1993. Teacher Creativity and teacher education. In Bridges, D. (Ed). Developing teachers professionally: reflections for initial and in-service trainers. Roudlege.

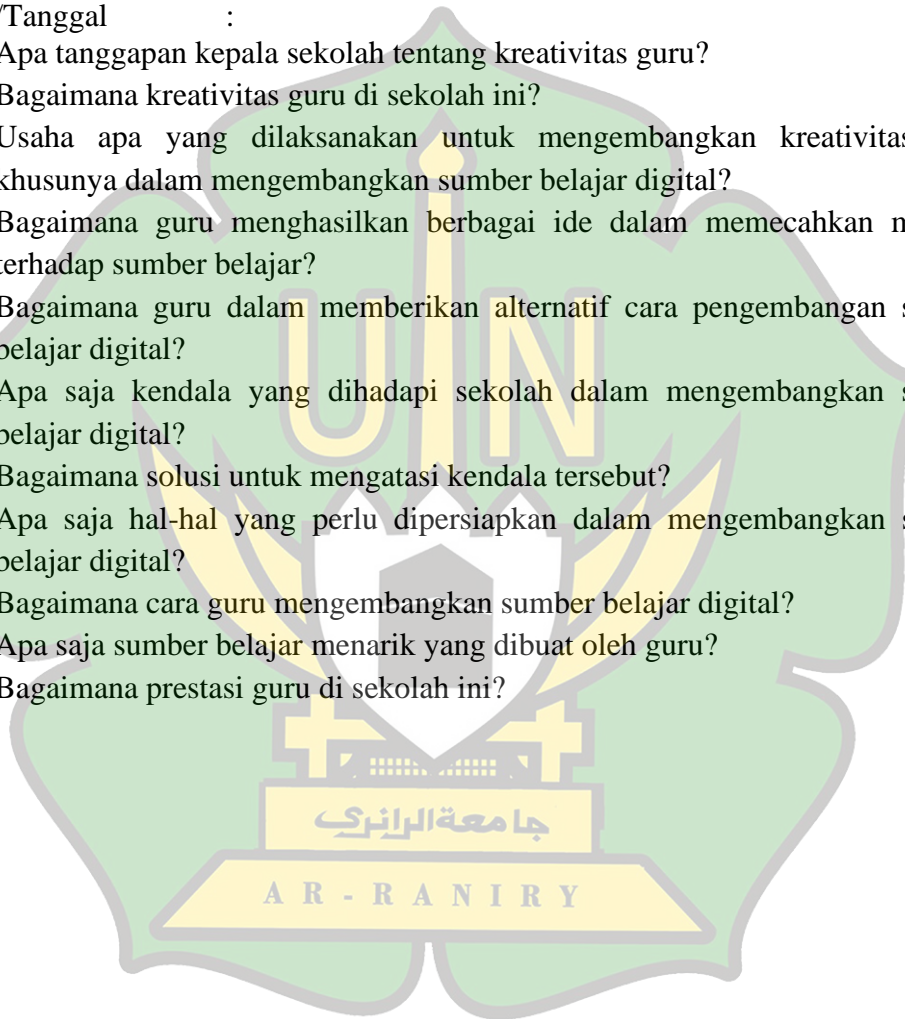


## Lampiran 1. 1 Instrumen Penelitian

### INSTRUMEN PENELITIAN KISI-KISI WAWANCARA UNTUK KEPALA SEKOLAH

Nama sekolah :  
Alamat sekolah :  
Nama kepala sekolah :  
Hari/Tanggal :

1. Apa tanggapan kepala sekolah tentang kreativitas guru?
2. Bagaimana kreativitas guru di sekolah ini?
3. Usaha apa yang dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas guru khususnya dalam mengembangkan sumber belajar digital?
4. Bagaimana guru menghasilkan berbagai ide dalam memecahkan masalah terhadap sumber belajar?
5. Bagaimana guru dalam memberikan alternatif cara pengembangan sumber belajar digital?
6. Apa saja kendala yang dihadapi sekolah dalam mengembangkan sumber belajar digital?
7. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala tersebut?
8. Apa saja hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam mengembangkan sumber belajar digital?
9. Bagaimana cara guru mengembangkan sumber belajar digital?
10. Apa saja sumber belajar menarik yang dibuat oleh guru?
11. Bagaimana prestasi guru di sekolah ini?

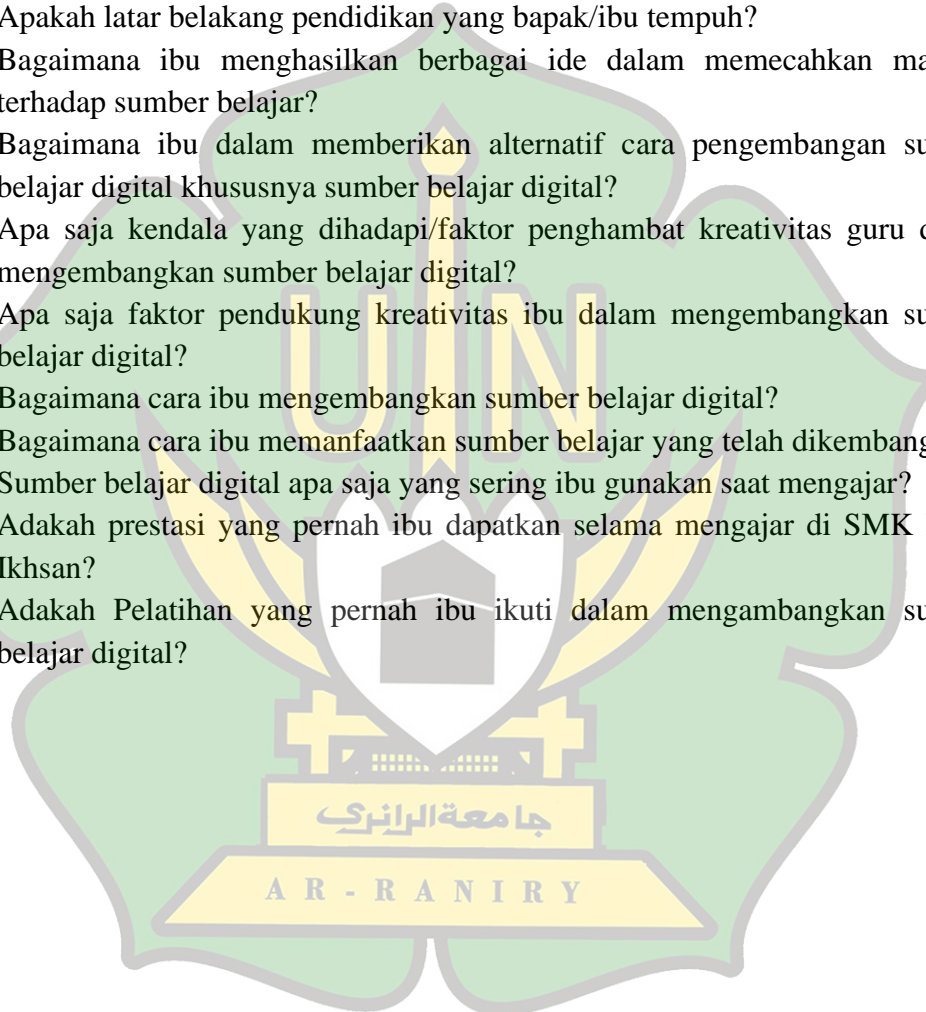




**INSTRUMEN PENELITIAN  
KISI-KISI WAWANCARA UNTUK GURU**

Nama sekolah :  
 Alamat sekolah :  
 Nama guru :  
 Hari/Tanggal :

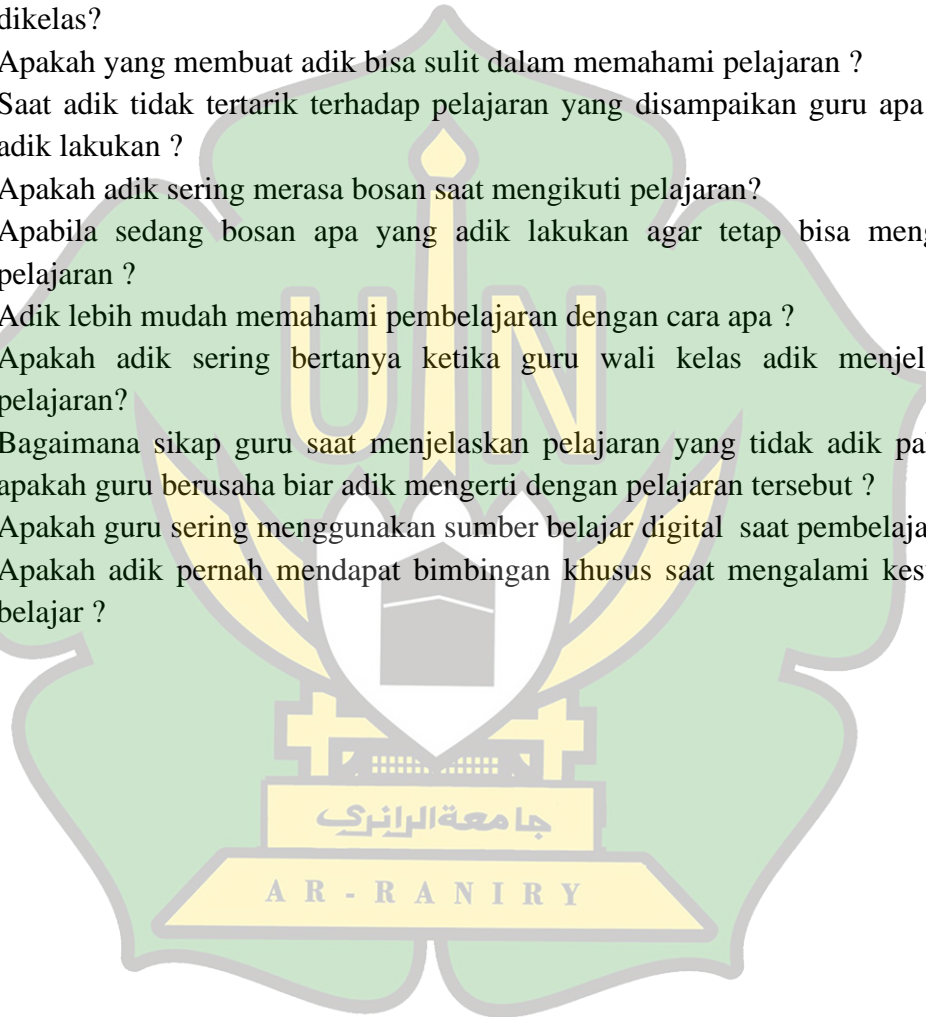
1. menurut bapak/ibu sendiri arti dari kreatif itu seperti apa?
2. Apakah latar belakang pendidikan yang bapak/ibu tempuh?
3. Bagaimana ibu menghasilkan berbagai ide dalam memecahkan masalah terhadap sumber belajar?
4. Bagaimana ibu dalam memberikan alternatif cara pengembangan sumber belajar digital khususnya sumber belajar digital?
5. Apa saja kendala yang dihadapi/faktor penghambat kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar digital?
6. Apa saja faktor pendukung kreativitas ibu dalam mengembangkan sumber belajar digital?
7. Bagaimana cara ibu mengembangkan sumber belajar digital?
8. Bagaimana cara ibu memanfaatkan sumber belajar yang telah dikembangkan?
9. Sumber belajar digital apa saja yang sering ibu gunakan saat mengajar?
10. Adakah prestasi yang pernah ibu dapatkan selama mengajar di SMK Darul Ikhsan?
11. Adakah Pelatihan yang pernah ibu ikuti dalam mengembangkan sumber belajar digital?



**INSTRUMEN PENELITIAN  
KISI-KISI WAWANCARA UNTUK SISWA**

Nama sekolah :  
Alamat sekolah :  
Nama siswa :  
Hari/Tanggal :

1. Apakah anda mempunyai kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas?
2. Apakah yang membuat adik bisa sulit dalam memahami pelajaran ?
3. Saat adik tidak tertarik terhadap pelajaran yang disampaikan guru apa yang adik lakukan ?
4. Apakah adik sering merasa bosan saat mengikuti pelajaran?
5. Apabila sedang bosan apa yang adik lakukan agar tetap bisa mengikuti pelajaran ?
6. Adik lebih mudah memahami pembelajaran dengan cara apa ?
7. Apakah adik sering bertanya ketika guru wali kelas adik menjelaskan pelajaran?
8. Bagaimana sikap guru saat menjelaskan pelajaran yang tidak adik pahami, apakah guru berusaha biar adik mengerti dengan pelajaran tersebut ?
9. Apakah guru sering menggunakan sumber belajar digital saat pembelajaran?
10. Apakah adik pernah mendapat bimbingan khusus saat mengalami kesulitan belajar ?



## Lampiran 1. 2 Dokumentasi Wawancara




Gambar : Wawancara dengan guru





Gambar : Wawancara dengan siswa

### Lampiran 1. 3 Surat Izin Penelitian


**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

---

Nomor : B-12290/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2022  
 Lamp : -  
 Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
 Kepala SMK Darul Ihsan Aceh Besar


Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

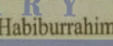
Nama/NIM : **WIDI ASTARI / 170212135**  
 Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Teknologi Informasi  
 Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 September 2022  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,






**Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.**


Berlaku sampai : ~~19~~ **19** Oktober **RANIRY**  
 2022



### Lampiran 1. 4 Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH ACEH**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DARUL IHSAN**  
*Jl. Glee Iniem Ds. Siem Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar Kode Pos : 23373*



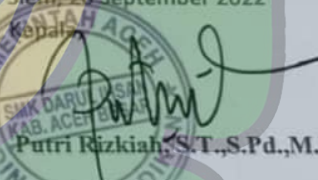
**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
 Nomor: 025/SMK/09/2022


Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SMK Darul Ihsan Gampong Siem, Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Widi Astari  
 NIM : 170212135  
 Prodi / Jur : Pendidikan Teknologi Informasi

Benar yang namanya tersebut diatas adalah mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh yang telah selesai melaksanakan Penelitian dan Pengumpulan Data Skripsi di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Darul Ihsan.

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Siem, 26 September 2022  
 Kepala  
  
 Putri Rizkiah, S.T., S.Pd., M.Pd



جامعة الرانيري  
 AR - RANIRY

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



### DATA PRIBADI

Nama : Widi Astari  
 NIM : 170212135  
 Tempat, Tanggal Lahir : Gosong Telaga, 27 Mei 1997  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Anak-ke : 5  
 Prodi/Kosentrasi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Agama : Islam  
 Status : Mahasiswa  
 Kebangsaan : Indonesia  
 Alamat : Jl Mujakir Walat

### RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : Negeri 2 Gosong Telaga  
 SMP : Negeri 1 Singkil Utara  
 SMA : Negeri 1 Singkil Utara  
 S1 : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

### RIWAYAT KELUARGA

4.1. Nama Ayah : Alm. Aspibar  
 Pekerjaan : -  
 4.2. Nama Ibu : Hadiraini  
 Pekerjaan : IRT  
 4.3. Alamat : Jl Mujakir Walat

Banda Aceh, 14 Desember 2022  
 Penulis,

Widi Astari