

**PENGELOLAAN SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL
DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS GURU
DI MIN 1 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

TANZILAL FIRDAUSI

NIM. 200206055

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Manajemen Pendidikan Islam



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TERBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH**

2024

**PENGELOLAAN SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL
DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS GURU
DI MIN 1 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Manajemen Pendidikan Islam

Oleh:

TANZILAL FIRDAUSI

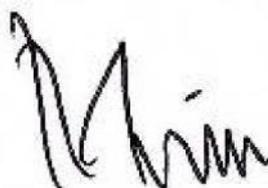
NIM. 200206055

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Manajemen Pendidikan Islam

AR - RANIRY

Disetujui Oleh:

Pembimbing:



Dr. Murni, M.Pd

NUPTK. 7539760661230183

**PENGELOLAAN SISTEM PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM
PENINGKATAN KREATIVITAS GURU DI MIN 1 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Manajemen Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal

Sabtu, 11 Januari 2025 M
11 Rajab 1446 II

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



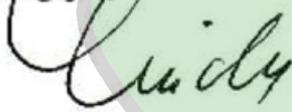
Dr. Murni, M. Pd
NUPTK. 7539760661230183

Sekretaris,



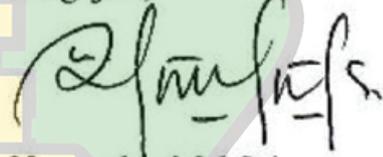
Muhammad Rizki, M. Pd
NIP. -

Penguji I,



Fatimah Ibda, M.Si., Ph.D
NIP. 197110182000032002

Penguji II,

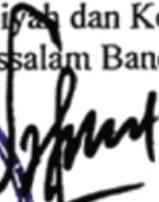


Nurussalami, M. Pd
NIP. 197902162014112001

Mengetahui,

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




Prof. Saiful Mulana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 1973010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KERYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tanzilal Firdausi
NIM : 200206055
Prodi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Kreativitas Guru Di MIN 1 Banda Aceh

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Kreativitas Guru Di MIN 1 Banda Aceh" adalah asli, murni dari gagasan dan pemikiran saya sendiri
2. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan di sebutkan sumber aslinya dan di cantumkan pada daftar pustaka
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi.

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

AR - RANIRY Banda Aceh, 11 Januari 2025

Yang menyatakan



ABSTRAK

Nama : Tanzilal Firdausi
Nim : 200206055
Judul : Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh
Tabel Halaman : 106 Halaman
Pembimbing : Dr. Murni, M.Pd
Kata Kunci : Pengelolaan, Sistem Pembelajaran Digital, Kreativitas guru

Kreativitas sangat diperlukan bagi guru agar mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa semangat untuk belajar. Pembelajaran digital merupakan media pembelajaran praktis dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas dari segi pendidik yang memberi pembelajaran dan juga peserta didik yang menerima pembelajaran. Namun penguasaan pembelajaran digital belum dikuasai oleh seluruh guru pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru, pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru, dan evaluasi sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu memahami fenomena sosial secara mendalam dengan cara mengumpulkan data deskriptif dengan teknik pengumpulan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilakukan setiap awal semester dengan mengadakan rapat bersama guru, kepala madrasah, wakil kurikulum, dan pihak platform jelajah ilmu dalam menetapkan sistem pembelajaran digital dengan menyeleksi guru yang memiliki kemampuan lebih dalam teknologi dan informasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. (2) Pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh telah dilakukan sesuai dengan perencanaan dengan menentukan guru yang akan mengejar digital kemudian diberikan pelatihan khusus baik dari sekolah, platform jelajah ilmu, dan kementerian agama. (3) Pengevaluasian sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilakukan pada setiap akhir semester yang melibatkan guru, wakil kurikulum, kepala madrasah, dengan tujuan untuk mempertahankan kelebihan dan memperbaiki kekurangan dalam pelaksanaan.

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh”. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyempurnakan skripsi ini untuk memenuhi salah satu kewajiban akademik dan memperoleh gelar sarjana S.Pd pada program studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam proses penyelesaian penulis banyak melibatkan pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik itu berupa bantuan moril maupun bantuan material. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

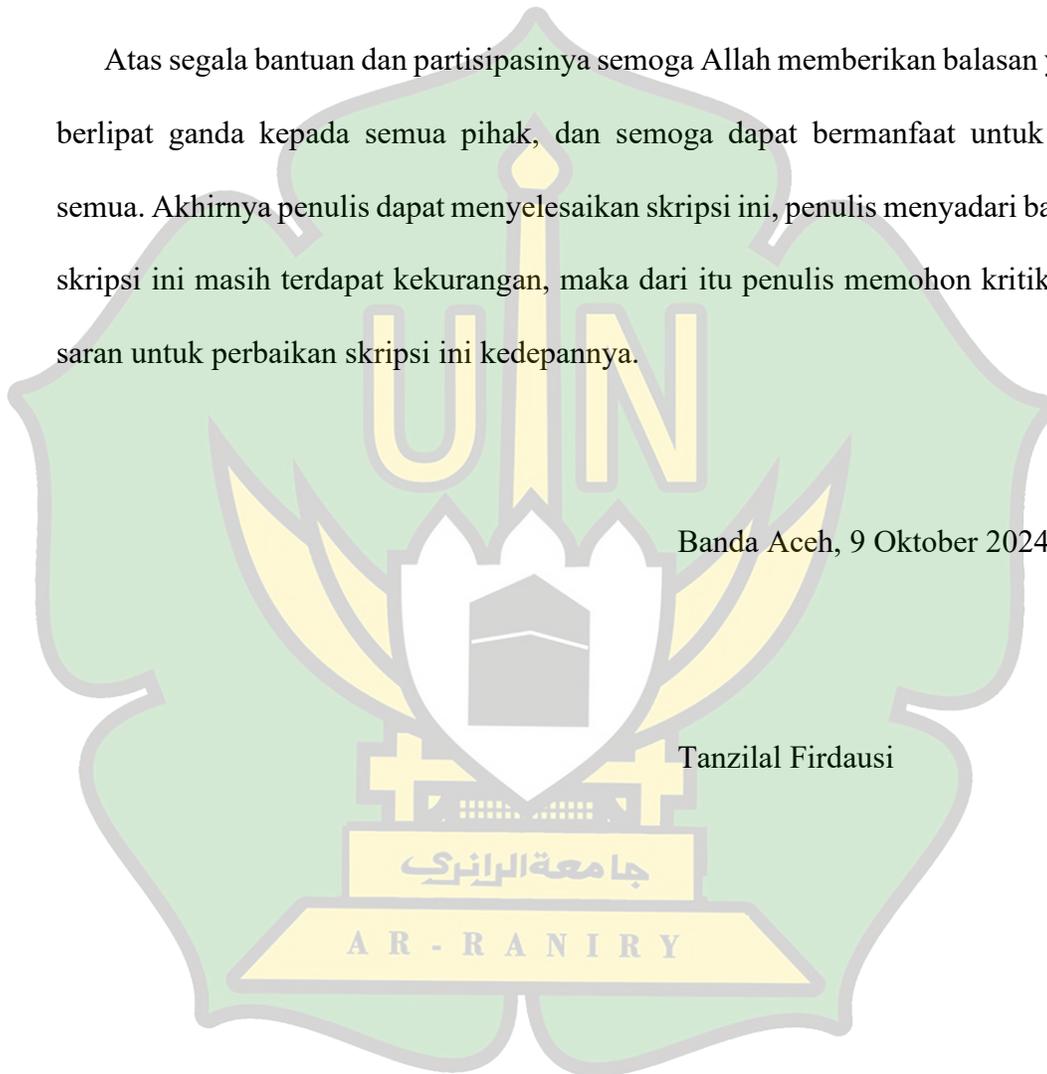
1. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf dan jajarannya.
3. Dr. Safriadi, M.Pd selaku ketua prodi Manajemen Pendidikan Islam beserta staf dan jajarannya.
4. Ibu Dr. Murni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berarti demi kesempurnaan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala Madrasah, Wakil Kurikulum, dan Dewan Guru, di MIN 1 Banda Aceh yang telah memberikan izin dan membantu untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan partisipasinya semoga Allah memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak, dan semoga dapat bermanfaat untuk kita semua. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis memohon kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini kedepannya.

Banda Aceh, 9 Oktober 2024

Tanzilal Firdausi



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN SAMPUL JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| E. Kajian Terdahulu | 7 |
| F. Penjelasan Istilah | 12 |
| G. Sistematika Penulisan | 13 |
| BAB II KAJIAN TEORITIS | 14 |
| A. Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital | 14 |
| 1. Pengertian Pengelolaan Pembelajaran Digital | 14 |
| 2. Langkah-Langkah Pengelolaan Pembelajaran | 16 |
| 3. Teknik Pengelolaan Pembelajaran Digital | 24 |
| 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital | 26 |
| 5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Digital | 28 |
| B. Kreativitas Guru | 30 |
| 1. Pengertian Kreativitas Guru | 30 |
| 2. Aspek-Aspek Kreativitas Guru | 33 |
| 3. Indikator Kreativitas Guru | 35 |

| | |
|---|----|
| C. Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru | 37 |
|---|----|

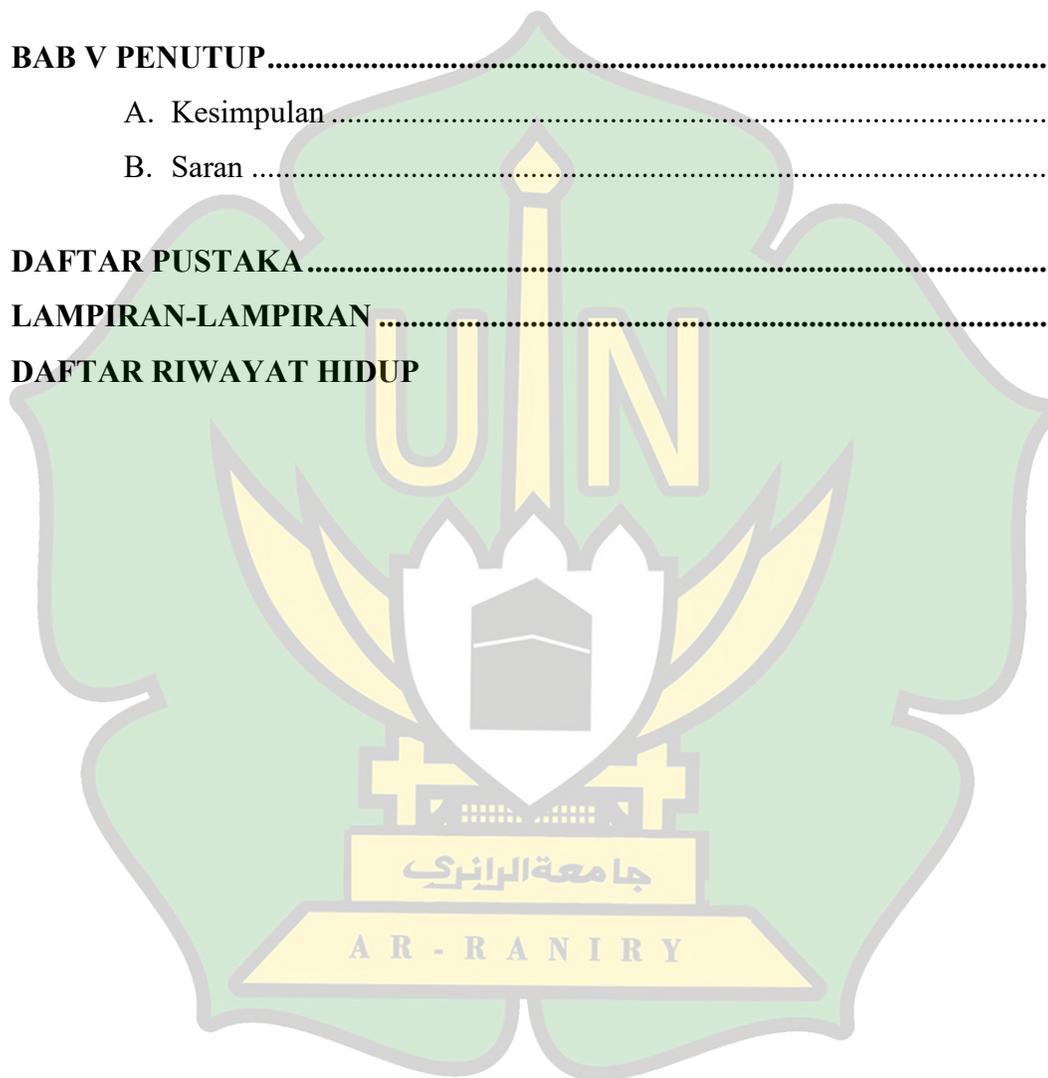
BAB III METODE PENELITIAN.....40

| | |
|------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 40 |
| B. Lokasi penelitian | 40 |
| C. Subjek Penelitian | 41 |
| D. Kehadiran peneliti | 42 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data..... | 42 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 44 |
| G. Metode Analisis Data..... | 46 |
| H. Uji Keabsahan Data | 49 |

BAB IV HASIL PENELITIAN.....51

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 51 |
| 1. Sejarah Singkat MIN 1 Banda Aceh | 51 |
| 2. Identitas Umum Sekolah | 52 |
| 3. Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Banda Aceh..... | 52 |
| 4. Fasilitas MIN 1 Banda Aceh | 53 |
| 5. Daftar Guru dan Siswa MIN 1 Banda Aceh..... | 54 |
| B. Hasil Penelitian | 55 |
| 1. Perencanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh | 55 |
| 2. Pelaksanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh | 63 |
| 3. Pengevaluasian Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh | 69 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 74 |
| 1. Perencanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh | 74 |

| | |
|---|-----------|
| 2. Pelaksanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh ----- | 76 |
| 3. Pengevaluasian Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh ----- | 78 |
| BAB V PENUTUP..... | 81 |
| A. Kesimpulan | 81 |
| B. Saran | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 83 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 87 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1 Identitas Umum Sekolah..... | 50 |
| Tabel 4.2 Data Fasilitas MIN 1 Banda Aceh | 52 |
| Tabel 4.3 Data Guru MIN 1 Banda Aceh | 53 |
| Tabel 4.4 Data Siswa MIN 1 Banda Aceh..... | 54 |



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat keterangan pembimbing skripsi

Lampiran 2 : Surat keterangan izin penelitian

Lampiran 3 : Surat keterangan selesai penelitian

Lampiran 4 : List observasi

Lampiran 5 : Instrumen penelitian

Lampiran 6 : Dokumentasi kegiatan penelitian

Lampiran 7 : Daftar riwayat hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital yang terjadi di abad 21 ini menuntut pelaksanaan pendidikan untuk mampu memadukan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam seluruh aspek pembelajaran. Sistem ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk memperoleh sumber pengetahuan yang berlimpah dari berbagai sumber internet yang mudah diakses kapan pun dan dimana pun peserta didik berada dengan cara cepat dan mudah.¹ Banyak yang menganggap bahwa pembelajaran digital merupakan salah satu alternatif untuk memudahkan proses belajar mengajar menjadi lebih praktis, fleksibel, dan juga disukai oleh kalangan peserta didik saat ini. Sistem pembelajaran digital yang sedemikian rupa harus dipadukan dengan kreativitas guru dalam mengaplikasikan pembelajaran digital tersebut. Agar perpaduan di atas dapat diterapkan dengan baik maka perlu adanya pengelolaan yang sistematis dan menyeluruh pada pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas guru sehingga pada akhirnya pembelajaran yang diberikan melalui digital dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Kreativitas dalam pembelajaran adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, inovatif, dan solutif. Ini melibatkan pengembangan keterampilan kognitif dan emosional, serta kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan

¹ Ferawati, dkk, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021, h. 17

memecahkan masalah secara efektif. Pembelajaran yang kreatif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, menjadikan lebih terlihat dalam proses belajar. Selain itu, kreativitas membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan adaptasi terhadap perubahan. Maka dari itu penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eskplorasi dan imajinasi siswa.

Belajar merupakan suatu proses internalisasi pengetahuan dalam diri individu. Aktivitas belajar akan berlangsung efektif apabila seseorang yang belajar berada dalam keadaan positif dan bebas dari tertekan. Selama ini proses belajar yang berlangsung di sekolah maupun program-program pelatihan yang diselenggarakan cenderung berlangsung dalam suasana yang monoton dan membosankan. Dalam kondisi ini guru hanya menuangkan ilmu pengetahuan kedalam kepala siswa sehingga siswa dalam pembelajaran terlihat pasif. Materi yang diajarkan hanya diceramahkan tanpa ada upaya untuk melibatkan potensi siswa untuk berpikir dan memberi respon terhadap pengetahuan yang ditransfer. Kadang-kadang aktivitas belajar disertai dengan ancaman yang membuat siswa cenderung mencari selamat. Aktivitas belajar seperti ini, jelas tidak akan membuat pembelajaran dapat menciptakan pengetahuan secara optimal.²

Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak, karena semakin kreatif guru menyampaikan materi kepada anak maka semakin mudah anak memahami pembelajaran dan menjadikan anak lebih kreatif dalam belajar.

² Fatimah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 2 Bireuen Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Model Pembelajaran Open-Ended Problem (Masalah Terbuka)*, Jurnal Pendidikan Almuslim, 2017, Vol. V, No. 2, h 88

Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka anak tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Guru pun akan lebih mudah menciptakan kelas yang kondusif.³ Itulah sebenarnya peranan penting dari eksistensi guru bagi peserta didiknya, sehingga guru disenangi oleh peserta didiknya di kelas.

Adapun pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran antara lain yaitu kreativitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh, kreativitas berguna dalam merangsang anak untuk lebih berfikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar, produk kreativitas guru akan merangsang kreativitas anak.⁴ Hakikatnya proses pembelajaran jika dilakukan dengan baik maka bisa dikatakan dengan kreatif. Kunci keberhasilan pengembangan kreatif itu terletak pada mengajar dengan kreatif dan efisien dalam interaksi yang kondusif.

Kreativitas juga sangat diperlukan bagi guru dalam memecahkan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang dapat menghambat keberhasilan proses pembelajaran. Kreativitas juga sangat diperlukan bagi guru agar mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, dan membuat anak termotivasi untuk belajar. Herwono dan Narwanti juga menyampaikan bahwa *“learning is most effective when its*

³ Mimik Supartini, *pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Manyangan Kota Probolinggo*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI), 2016, Vol 10, No 2, h 283.

⁴ Yanti Oktavia, *Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah*, Bahana manajemen Pendidikan, Jurnal Administrasi Pendidikan, 2014, vol 2 nomor 1, hal. 808.

fun” artinya belajaran yang efektif adalah bila belajar itu menyenangkan. Apabila seorang guru menggunakan teori Howard Gardner tentang *multiple intelligences* (kecerdasan majemuk) setidaknya ia akan mengajar secara kreatif menggunakan Sembilan cara sesuai potensi yang dimiliki peserta didik.⁵

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan pelajaran untuk peserta didik adalah teknologi dan informasi. Teknologi dan informasi atau pembelajaran digital merupakan media pembelajaran praktis dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas dari segi pendidik yang memberi pembelajaran dan juga peserta didik yang menerima pembelajaran. Contoh teknologi dan informasi dalam pembelajaran seperti penggunaan aplikasi youtube, canva, kahoot dll.

Seorang guru diharuskan bisa memanfaatkan teknologi untuk menerapkan pengelolaan pembelajaran yang baik serta bisa meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Pengelolaan pembelajaran dimulai dengan merencanakan pembelajaran yaitu proses menyusun materi pelajaran dan penilaian pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yaitu mewujudkan perencanaan pengajaran dengan tujuan mencapai hasil yang diharapkan, selanjutnya mengevaluasi pembelajaran yaitu proses menilai efektivitas pembelajaran dan perkembangan siswa. Maka oleh sebab itu dalam proses pembelajaran seorang guru diharuskan mempunyai kreativitas yang tinggi agar siswa selalu semangat dan senang

⁵ Sri Narwanti, *Creative Learning: Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit*, Sendangadi Mlati Sleman Yogyakarta: familia pustaka, 2011, h 7.

dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran digital yang telah diterapkan di MIN 1 Banda Aceh memberi kemudahan bagi guru untuk mengakses materi pelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Namun meskipun teknologi ini tersedia peningkatan kreativitas guru masih bervariasi. Banyak guru yang mungkin mengalami kesulitan dalam beradaptasi cara mengajar mereka ke dalam bentuk digital yang lebih kreatif.

Bedasarkan pemaparan diatas peneliti ingin meneliti lebih jauh tentang pengelolaan sistem pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan kreativitas guru di salah satu lembaga pendidikan yang telah menggunakan sistem pembelajaran digital dalam pembelajarannya yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banda Aceh.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh?
2. Bagaimana pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh?
3. Bagaimana pengevaluasian sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh
2. Untuk mengetahui Bagaimana pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh
3. Untuk mengetahui Bagaimana pengevaluasian sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagaimana pengelolaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik dalam lingkup MIN 1 Banda Aceh. Kemudian hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan rujukan serta dapat menambah wawasan dalam penelitian selanjutnya tentang pengelolaan sistem pembelajaran digital untuk peningkatan kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Lembaga MIN 1 Banda Aceh . agar dapat menambah wawasan bagi tenaga kependidikan, serta dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi terhadap pengelolaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru.

- b. Pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi tentang pengelolaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru
- c. Untuk masyarakat, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran secara ilmiah mengenai manfaat serta sebagai bahan pertimbangan untuk pendidikan bagi keluarga terkait sistem pendidikan digital
- d. Peneliti sendiri, sebagai tambahan ilmu pengetahuan baru berkaitan dengan pengelolaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh

E. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan kemudian mencari inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian merangkumnya.

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Teuku Djauhari, dkk, tahun 2024 dengan judul “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital”, jurnal inovasi hasil pengabdian masyarakat (JIPEMAS). Penelitian ini bersifat *Community Based Participatory Action Research* (CBPAR) melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian dari Universitas Nurdin Hamzah lebih berfokus kepada peningkatan

kompetensi dan pemberdayaan kelompok kerja guru (KKG) SARTIKA kecamatan pemayung Kabupaten Batang Hari. Kegiatan ini sudah berjalan dengan baik, dengan adanya peningkatan kompetensi guru rata-rata sebesar 20 % dari sebelum pelaksanaan dan setelah pelatihan. Berdasarkan evaluasi kegiatan, 82 % peserta telah berhasil mencapai target dalam membuat karya digital sesuai dengan waktu yang ditentukan, dalam hal ini, tentunya ada peningkatan dari sebelumnya sebesar 15 % dari 67 % pelatihan yang dilaksanakan sebelumnya.⁶

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Listiaji dan Subhan tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Calon Guru” jurnal pendidikan dan kebudayaan, Kajian ini menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitiannya Kompetensi TIK responden mahasiswa calon guru berdasarkan indikator kerangka kompetensi TIK guru menurut UNESCO ditunjukkan pada Gambar 1. Secara keseluruhan (overall) berdasarkan grafik pada Gambar 1 terlihat bahwa kompetensi TIK mahasiswa calon guru memperoleh kategori sangat baik. Namun mahasiswa yang telah menempuh pembelajaran literasi sedikit lebih tinggi yaitu 84,58% jika dibandingkan mahasiswa yang belum menempuhnya yaitu 82,46%. Selisih yang hanya 2,12% menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital memiliki pengaruh terhadap kompetensi TIK calon guru walaupun sedikit. Selisih skor tersebut akan dianalisis lebih dalam menggunakan

⁶ Teuku Djauhari,dkk, *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital*, jurnal inovasi hasil pengabdian masyarakat (JIPEMAS), Vol.7, No. 1, 2024, h. 168-180.

tringulasi hasil wawancara untuk mengetahui deskripsi kualitatif kompetensi TIK pada setiap aspeknya.⁷

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syamsu Rijal dan Risman Jaya tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru”, dalam jurnal ideas pendidikan, social dan budaya, model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan metode 4D yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan), dan Dissemination (penyebarluasan). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa saat pengujian validasi oleh ahli materi nilai rata-rata pada penilaian akhir diperoleh 4,65 dengan kriteria valid/baik, kemudian oleh ahli media/web diperoleh nilai rata-rata 4,36 dengan kriteria valid/baik. Tahap uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dengan persentase 90% yang artinya hampir keseluruhan merespon sangat baik. Uji coba General persentasenya yaitu mencapai 83,34% yang artinya hampir keseluruhan juga merespon sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis web ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk peningkatan kreativitas guru.⁸

⁷ Subhan, *Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Calon Guru*, jurnal pendidikan dan kebudayaan, Vol. 6, No. 1, Juni 2021, h. 107-116

⁸ Ahmad Syamsu Rijal dan Risman Jaya, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru*, Jurnal Ideas, Vol 6, No 1, Februari 2020, E-ISSN: 2656-940X P-ISSN: 2442-367X.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Lilis Gunawati, tahun 2022 yang berjudul “Manajemen Media Pembelajaran Digital Dalam Mewujudkan Efektifitas Dan Semangat Belajar Pada Masa Pandemi Di Raudthatul Athfal Kecamatan Kalipucang Pangandaran”, dalam jurnal ilmiah perkembangan anak usia dini, kajian ini menggunakan penelitian Kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian semangat belajar anak usia dini di RA Kecamatan Kalipucang terlihat anak lebih antusias dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital. Berbeda halnya dengan pembelajaran menggunakan metode penugasan melalui modul/majalah. Beberapa orang tua menuturkan anak-anak harus dibujuk untuk mau mengerjakan tugas di modul dan tidak jarang justru orang tua yang mengerjakan tugasnya. Dan pembelajaran mix metode daring dan luring anak-anak lebih semanga media pembelajaran digital belajar langsung ke sekolah. Dari pengamatan yang dilihat siswa lebih antusias dan senang belajar sambil bermain dengan teman teman sebayanya.⁹

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Endang Kumala Ratih dan Setyo Yanuartuti tahun 2021 yang berjudul “Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring”, jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran, Jenis penelitian Ini adalah kualitatif. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring guru bisa melakukan pembelajaran secara virtual dengan menggunakan aplikasi yang bisa

⁹ Lilis Gunawati, *Manajemen Media Pembelajaran Digital Dalam Mewujudkan Efektivitas Dan Semangat Belajar Pada Masa Pandemic Di Raudthatul Athfal Kecamatan Kalipucang Pangandaran*, Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, Vol.01, No.02, July (2022), h. 152-171.

bertatap muka, sehingga guru bisa mengarahkan muridnya untuk mendalami teknik pada materi tersebut. Dengan begitu siswa tetap bisa meningkatkan kualitas teknik, hafalan, dan pemahaman meskipun mereka menjalani study from home. Guru juga bisa membuat sebuah power point yang berisikan tentang foto dan penjabaran dari setiap teknik gerak dalam tari tersebut untuk dipelajari siswa yang kemudian dipraktikkan siswa dan dilakukan sebuah evaluasi. Pemberian waktu pengerjaan tugas dan diberikan kebebasan siswa dalam menentukan membuat karya dengan menggunakan media digital yang dikuasai dengan memenuhi beberapa persyaratan seperti penentuan tema dari guru kemudian dikembangkan siswa tersebut juga mampu meningkatkan kreativitas siswa meskipun sedang melaksanakan pembelajaran online.¹⁰

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Syaikhudin tahun 2013 yang berjudul “ Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran”, jurnal lisan al-hal, jenis penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam menyajikan materi pembelajaran menulis, guru-guru dapat dikatakan kreatif. Kreativitas guru adalah menyajikan pembelajaran dengan konsep imajinatif, melaksanakan pembelajaran yang merangsang gagasan dan karya original, menyajikan pembelajaran yang bervariasi (pola interaksi, gaya mengajar, variasi pesan), dan

¹⁰ Setyo Yanuartuti, *Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring*, Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 6, No. 1, 2021, h. 942-955

menilai secara langsung dalam pembelajaran keterampilan menulis pendidikan agama Islam.¹¹

Persamaan antara enam penelitian diatas dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang sistem pembelajaran digital, namun perbedaannya terdapat pada variabel yang diteliti menunjukkan permasalahannya terdapat pada kreativitas guru, sedangkan pada penelitian ini variabel dan masalah yang ingin dikaji adalah kreativitas guru, yang menunjukkan bahwa upaya peningkatan kreativitas guru dilakukan melalui pengelolaan sistem pembelajaran digital. Adapun lokasi pada penelitian sebelumnya berbeda dengan lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu di MIN 1 Banda Aceh. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dicantumkan diatas menunjukkan bahwa penelitian yang serupa dengan penelitian ini masih sedikit dan sangat urgen untuk diteliti.

F. Penjelasan Istilah

Agar mudah memahami skripsi ini dan untuk menghindari kekeliruan yang maka penulis coba menguraikan beberapa pengertian dari istilah kata yang digunakan dalam proposal ini agar mudah dipahami oleh pembaca.

1. Pengelolaan Pembelajaran Digital

Pengelolaan pembelajaran digital adalah proses yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan pembelajaran yang dilakukan

¹¹ Ahmad Syaikhudin, *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Lisan Al-Hal, Vol 7, No 2, Desember 2013.

melalui platform digital. Ini melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, seperti pembelajaran daring dan penggunaan media social untuk interaksi.¹²

2. Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah kemampuan untuk mengembangkan metode pengajar yang inovatif dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, serta menerapkan strategi yang mendorong partisipasi aktif siswa.¹³

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skripsi yang akan peneliti tulis terdiri dari beberapa bab. Bab I pendahuluan, bab II kajian teori, bab III metode penelitian, bab-bab yang akan disajikan dalam penulisan skripsi ini yaitu sebagai berikut.

Bab I pendahuluan berfungsi sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian pada bab ini berisikan mekanisme penulisan yaitu menguraikan secara berurutan kegiatan penelitian mulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

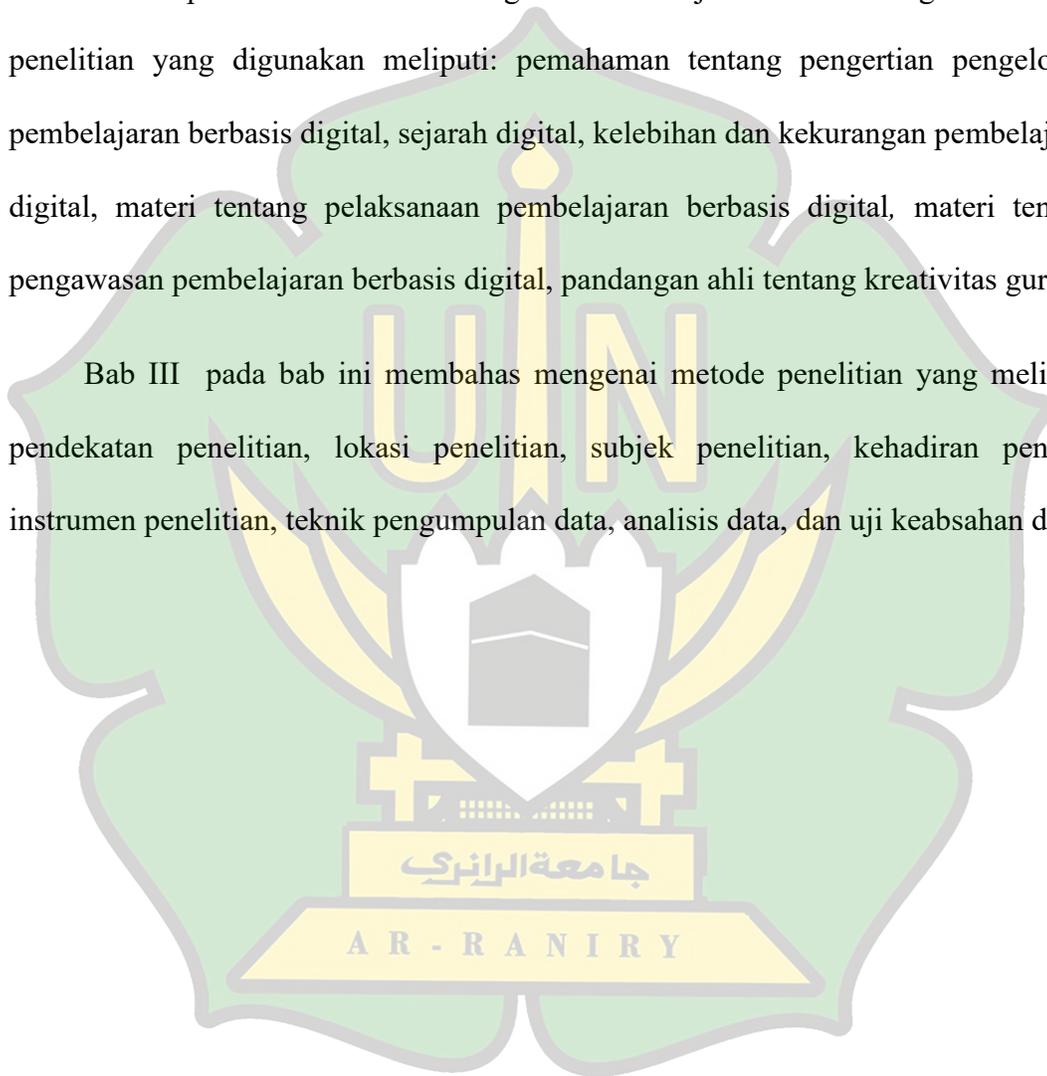
¹² Zayyini Ulfa Hidayati, *Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital Pada Era New Normal*, Tesis Ponorogo: IAIN 2022, h. 110

¹³ Yani Fitriyani, *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, jurnal pendidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan, 2021, Vol. 2, No. 1, h. 106

manfaat penelitian, sistematika penulisan, kemudian ditutup dengan penelitian terdahulu.

Bab II pada bab ini akan mengemukakan kajian teoritis mengenai variable penelitian yang digunakan meliputi: pemahaman tentang pengertian pengelolaan pembelajaran berbasis digital, sejarah digital, kelebihan dan kekurangan pembelajaran digital, materi tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis digital, materi tentang pengawasan pembelajaran berbasis digital, pandangan ahli tentang kreativitas guru.

Bab III pada bab ini membahas mengenai metode penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, kehadiran peneliti, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan uji keabsahan data.





BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital

1. Pengertian Pengelolaan Pembelajaran Digital

Menurut KBBI, kata “pengelolaan” diartikan sebagai proses, cara, perbuatan mengelola, dan/atau proses melakukan kegiatan tertentu dengan menggerakkan tenaga orang lain, dan/atau proses yang membantu merumuskan kebijaksanaan dan tujuan organisasi, dan/atau proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijakan dan pencapaian tujuan.¹⁴

Kata “pembelajaran” dalam KBBI diartikan sebagai proses, perbuatan menjadikan belajar.¹⁵ Dapat dipahami sebagai proses memberikan atau menerima ajaran baik itu secara formal ataupun non formal. Pembelajaran adalah usaha yang disengaja dengan tujuan agar peserta didik cermat dalam belajar dan terjadi perubahan yang relative menetap pada diri peserta didik.¹⁶ Proses pembelajaran ialah memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik pada suatu lingkungan dalam bentuk bahan pelajaran dengan tujuan dapat memahami, menanggapi, menghayati, memiliki, menguasai dan mengembangkannya.¹⁷

¹⁴ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengelolaan> diakses 31 Mei 2024

¹⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran> diakses 31 Mei 2024

¹⁶ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta, Prenada Media, Kerjasama dengan Pustekom DIKNAS, 2005, h 529

¹⁷ Siti Nurhasanah, *Strategi Pembelajaran*, (Edu Pustaka; 2019), h. 241

Pengelolaan pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang ada, baik faktor yang berasal dari luar individu untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien. Meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, evaluasi dan laporan hasil pembelajaran. Dalam pengelolaan pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling terkait dan mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.¹⁸

“Digital” berdasarkan KBBI ialah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu.¹⁹ Digital juga mempunyai arti lain yang lebih luas dalam konteks teknologi dan komunikasi, digital sering digunakan untuk menyebut penggunaan teknologi komputer dan internet. Ini mencakup semua aspek yang terkait dengan teknologi digital, seperti sistem perhitungan, penyimpanan data, dan komunikasi yang berani. Dalam konteks ini, digital juga dapat merujuk pada era modern yang dipengaruhi oleh teknologi digital, dimana banyak aspek kehidupan sehari-hari telah menjadi digital, seperti media sosial, e-commerce, dan layanan online.

Setelah melihat beberapa pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan pembelajaran digital adalah keterampilan guru dalam menyiapkan bahan ajar dengan menggunakan jaringan internet dan mengatur keberlangsungan proses

¹⁸ Alfian Erwinsyah, *Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 5, 2017, h. 73

¹⁹ <https://kbbi.web.id/digital>. diakses 5 Agustus 2024

belajar mengajar yang terdiri dari beberapa proses seperti perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan atau evaluasi untuk terciptanya proses belajar mengajar yang menarik.

2. Langkah-Langkah Pengelolaan Pembelajaran

Yulia Sary dkk berpendapat bahwa langkah-langkah dasar dalam pendekatan pembelajaran ada tiga tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian tiga tahap ini berurutan dan saling berhubungan.²⁰

Berdasarkan hal tersebut masing-masing akan diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan Pembelajaran Digital

Perencanaan Pembelajaran merupakan tahap persiapan dimana sebelum guru membimbing siswa untuk belajar, ia harus mempersiapkan dahulu kompetensi, materi, strategi, dan evaluasi yang akan dilakukan dikelas atau diluar kelas.

Perencanaan pembelajaran adalah menyeleksi dan menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformalasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian .dalam konteks pembelajaran, perencanaan diartikan sebagai proses penyesuaian materi pelajar, penggunaan media pengajar, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, dalam suatu alokasi waktu

²⁰ Yulia Sary, dkk, *Manajemen Pembelajaran Sentra Dan Lingkaran Pada Paud Subulussalam Kota Banda Aceh*, Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala, Vol. 3, November 2015, h. 46.

yang akan dilaksanakan pada masa satu semester yang akan datang untuk mencapai tujuan yang ditentukan.²¹

Perencanaan pembelajaran, content memuat pengaturan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek dan materi pembelajaran. Pengaturan ini meliputi:

- 1) Urutan pembelajaran, yang diperoleh dari analisis kompetensi, perumusan pengalaman belajar, serta hubungan antara materi pembelajaran dan waktu pembelajaran (sesi)
- 2) Penyampaian materi pembelajaran (uraian informasi keilmuan) dapat berupa teks, gambar, video, audio, simulasi presentasi elektronik, hubungan dengan sumber lain, dan lain-lain.
- 3) Kegiatan interaksi dapat berupa forum diskusi, *teleconference*, tatap muka, penggunaan email, dan dimaksudkan untuk mengetahui siswa secara individu dan kelompok, menstimulasi siswa untuk berinisiatif mencari sumber belajar di internet, memulai diskusi, dan lain-lain.
- 4) Tugas dan tes dapat berupa tugas belajar, tes mandiri, kuis, dan ujian.²²

²¹ Sulistyorini Dan Muhammad Fathurrohman, *Esensi Manajemen Pendidikan Islam*, Teras (Yogyakarta, 2014), h. 139.

²² Nafisatul Chaliyyah, *Pengembangan Manajemen Pembelajaran E-Learning Di SMA Negeri 1 Dema*, Tesis, UNNES Semarang, 2019, h. 172-173.

Secara teknis rencana pembelajaran terdiri dari empat komponen, yaitu diantaranya :

- 1) Silabus (standar kompetensi)
- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 3) Pendekatan dan metode belajar
- 4) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
- 5) Alat dan sumber pembelajaran.²³

Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran ini memiliki fungsi yang jelas. Perencanaan pembelajaran digital dapat memberikan gambaran yang jelas bagi pembelajar digital dalam mengimplementasikan proses pembelajaran digital baik di dalam kelas maupun diluar kelas, memperhitungkan kekuatan-kekuatan sumber belajar yang dimilikinya, mengantisipasi hambatan-hambatan yang mungkin akan terjadi, meminimalisir risiko yang akan dihadapi, dan memaksimalkan pemanfaatan sumber-sumber belajar yang mungkin dapat diakses pendidik maupun peserta didik.

b. Pelaksanaan pembelajaran Digital

Pelaksanaan pembelajaran digital selain harus mengacu pada standar kualitas dalam tahap penyampaian dan interaksi, juga harus memperhatikan

²³ Hamid dan Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2009, h. 13.

karakteristik tersebut antara lain fleksibilitas, kemudahan bagi siswa untuk mengakses sumber-sumber belajar, interaktivitas, dan kemandirian.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan di sekolah. Jadi pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran. Fungsi pelaksanaan ini memuat kegiatan pengelolaan dan kepemimpinan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas dan pengelolaan peserta didik. Selain itu juga memuat kegiatan pengorganisasian yang dilakukan oleh kepala sekolah seperti pembagian pekerjaan ke dalam berbagai tugas khusus yang harus dilakukan guru, juga menyangkut fungsi-fungsi manajemen lainnya.

Oleh karena itu dalam hal pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga hal yaitu, pengelolaan kelas, pengelolaan siswa dan pengelolaan kegiatan pembelajaran. Tiga jenis pengelolaan tersebut secara rinci akan diuraikan sebagai berikut:

1) Pengelolaan kelas

Pengelolaan kelas adalah suatu upaya memberdayakan potensi kelas yang ada seoptimal mungkin untuk mendukung proses interaksi edukatif mencapai tujuan pembelajaran. Berknaan dengan

pengelolaan kelas sedikitnya terdapat tujuh hal yang harus diperhatikan, yaitu ruang belajar, pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, yaitu ruang belajar, pengaturan sarana belajar, susunan tempat duduk, penerangan, suhu, pemanasan sebelum masuk ke materi yang akan dipelajari (pembentukan dan pengembangan kompetensi) dan bina suasana dalam pembelajaran.²⁴

2) Pengelolaan siswa

kemampuan siswa dalam kelas beragam, ada yang pandai, sedang, dan ada pula yang kurang. Sehubungan dengan keberagaman kemampuan tersebut, guru perlu mengatur secara cermat kapan siswa harus bekerja, secara perorangan, secara berpasangan, secara berkelompok, dan secara klasikal.

3) Pengelolaan kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru perlu disiasati sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Kegiatan pembelajaran untuk siswa yang memiliki kemampuan sedang atau kurang, walaupun untuk memahami satu jenis konsep yang sama.²⁵ Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Intraksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 173.

²⁵ Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar...* h. 14

dari rencana pelaksanaan Pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran meliputi:

- a) Kegiatan pendahuluan. Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Kegiatan inti. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara Intraaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik, kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, kolaborasi dan konfirmasi.
- c) Kegiatan penutup. Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktifitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik serta tindak lanjut.

Adapun beberapa komponen indikator yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuka pelajaran dengan metode yang sesuai
- 2) Menyajikan materi pembelajaran secara sistematis
- 3) Menerapkan metode dan prosedur pembelajaran yang telah ditentukan
- 4) Mengatur kegiatan siswa dikelas (Memanajemen Kelas)
- 5) Menggunakan media pembelajaran/ perlatan pratikum (dan bahan yang telah ditentukan)
- 6) Menggunakan sumber belajar yang telah dipilih (berupa buku, modul, program computer dan sejenisnya)
- 7) Motivasi siswa dengan berbagai cara yang positif
- 8) Melakukan intraksi dengan siswa menggunakan Bahasa yang komunikatif
- 9) Memberikan pertanyaan dan umpan balik, untuk mengetahui dan memperkuat penerimaan siswa dalam proses pembelajaran
- 10) Menyimpulkan pembelajaran

c. Evaluasi Pembelajaran Digital

Evaluasi diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk rasa proses, orang objek dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Pengukuran hasil belajar

adalah cara pengumpulan informasi yang hasilnya dapat dinyatakan dalam bentuk angka yang disebut skor.

Penilaian hasil belajar adalah cara menginterpretasikan skor yang diperoleh dari pengukuran dengan mengubahnya menjadi nilai dengan prosedur tertentu dan menggunakannya untuk mengambil keputusan. Sebenarnya penilaian hasil belajar sudah mencakup pengukuran hasil belajar, sehingga instrumen/ alat pengukuran sering disebut sebagai instrumen/ alat penilaian.²⁶

Evaluasi/Pengawasan pembelajaran merupakan tahap yang perlu dilakukan oleh guru untuk menentukan kualitas pembelajaran. Pengawasan dalam perencanaan pembelajaran meliputi: (a) mengevaluasi pelaksanaan kegiatan, dibanding rencana; (b) melaporkan penyimpangan untuk tindakan koreksi dan merumuskan tindakan koreksi, menyusun standart pembelajaran dan sasaran-sasaran; (c) menilai pekerjaan dan melakukan tindakan koreksi terhadap penyimpangan-penyimpangan baik institusional satuan pendidikan maupun program proses pembelajaran.²⁷

Pengguna digital, yaitu guru dan siswa, serta pengelola bersama-sama melakukan evaluasi atas penyelenggaraan. Evaluasi terhadap siswa dapat dilakukan dengan memperhatikan hasil yang diberikan oleh siswa atas pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan secara digital. Evaluasi

²⁶ Ahmad Fauzi, *Manajemen Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, 2014, h. 382.

²⁷ Ahmad Fauzi, *Manajemen Pembelajaran...* h. 16.

terhadap guru dapat dilakukan dengan memperhatikan hasil yang diberikan oleh siswa terhadap pemahaman dan penguasaan materi yang diberikan secara e-learning. Dengan demikian akan menjadi suatu evaluasi bagi guru dalam menggunakan metode yang dilakukan dalam pembelajaran

3. Teknik Pengelolaan Pembelajaran Digital

Teknik pengelolaan pembelajaran digital yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a. menjelaskan aplikasi pembelajaran bagi peserta didik
- b. menentukan jadwal harian maupu pekanan untuk setiap item kegiatan serta adanya tindak lanjut dari program pembelajaran bagi peserta didik secara berkesinambungan
- c. melaksanakan monitoring secara lengkap untuk melihat kemajuan dan hasil kegiatan belajar
- d. memberikan kesempatan kepada peserta didik agar mereka bisa memulai sesi belajar mereka dengan baik
- e. memberikan dorongan maupun pujian terhadap pencapaian keberhasilan peserta didik
- f. memberi umpan balik kepada peserta didik setiap selesai kegiatan kelas

- g. menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik selanjutnya.²⁸

Faktor penunjang pengelolaan pembelajaran digital

- a. Melakukan langkah-langkah yang menarik perhatian untuk menghilangkan kebosanan para peserta didik
- b. Pastikan peserta didik menggunakan waktu pembelajaran dengan baik
- c. Memantau peserta didik dalam mengatasi masalah ketika mengikuti pembelajaran menggunakan *software* yang disediakan
- d. Menunjukkan pentingnya topik yang dipelajari oleh peserta didik dan hubungannya dengan topik-topik lainnya
- e. Lakukan pemantauan untuk melihat pencapaian peserta didik
- f. Pemberikan motivasi, dorongan, dan stimulus (rangsangan) kepada peserta didik dalam proses pembelajaran
- g. Peserta didik diberikan kesempatan menggunakan komputer dan *software* yang terkait
- h. Menerapkan langkah-langkah dengan disiplin dalam kegiatan kelompok. setiap kelompok melakukan tugas melalui prosedur yang telah ditetapkan agar mendapat hasil pembelajaran yang bermakna

²⁸ Herman, dkk, *Aplikasi Pembelajaran Digital*, Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, Desember 2022, h. 40

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu media penyaji, media objek, dan media interaktif. Masing-masing kelompok media tersebut menghasilkan jenis media yang berbeda pula. Pada proses pemilihan jenis media yang tepat guru harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu tujuan, sasaran peserta didik, karakteristik media, waktu pengoprasian, biaya, ketersediaan, konteks, penggunaan, dan mutu teknis.

Sementara jenis-jenis media pembelajaran berteknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru, diantaranya:

a. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bilmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. Yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi) digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

b. Digital Video dan Animasi

Ada beberapa tipe atau jenis video pembelajaran yang dapat dikembangkan, yaitu:

- 1) Microvideo, video instruksional pendek yang fokus pada pengajaran satu topik sempit.

- 2) Tutorial, video dengan metode instruksional untuk mengajarkan proses atau berjalan melalui langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas.
- 3) *Training* video, video pelatihan dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu.
- 4) *Screencast*, sebuah video yang terutama terdiri dari rekaman layar yang dirancang untuk mengajarkan seseorang untuk melakukan tugas atau berbagai pengetahuan.
- 5) *Presentation dan lecture*, sebuah rekaman ceramah atau presentasi untuk dipelajari audiens, isinya merupakan gabungan audio presentasi, atau slide powerpoint, webcam, dan materi
- 6) Animasi, video animasi bisa terdiri dari *full* animasi digital yang dikemas menjadi video, atau video asli ditambah dengan animasi.

c. Podcast

Podcast merupakan episode program yang tersedia di internet, podcast biasanya berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain.

d. *Game based learning*

Game based learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar.²⁹

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Digital

Menyadari bahwa di internet dapat ditemukan berbagai informasi dan informasi itu dapat diakses secara lebih mudah, kapan saja dan dimanapun, maka pemanfaatan internet menjadi suatu kebutuhan. Bukan itu saja, penggunaan internet bisa berkomunikasi dengan pihak lain dengan cara yang sangat mudah melalui teknik *e-moderating* yang tersedia di internet.

Dari berbagai pengalaman dan juga dari berbagai informasi yang tersedia di literatur memberikan petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain disebutkan sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- b. Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.

²⁹ Hendra, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*, Kota Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, h. 22

- c. Siswa dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap setiap saat dan dimana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan dikomputer.
- d. Bila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet.
- e. Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubah nilai siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.
- g. Relatif lebih efisien.³⁰

Berikut adalah kelebihan dari penerapan pembelajaran berbasis digital di sekolah:

- a. Dapat memunculkan gambar atau suara sehingga siswa lebih antusias untuk belajar dan memperbaiki daya ingat peserta didik.
- b. Dalam belajar, baik guru maupun siswa akan lebih mudah mencari sumber karena adanya internet
- c. Dalam membuat raport atau RPP guru jadi lebih mudah karena menggunakan komputer dan lebih mudah dikoreksi jika ada kesalahan
- d. Bagi siswa maupun guru, pemberian dan penerimaan materi atau tugas tidak harus bertatap muka

³⁰ Prawiradilaga, dkk, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2004, h. 200-201

- e. Menjalin hubungan yang lebih erat antara guru dan orang tua siswa dalam proses pembelajaran³¹

Berikut beberapa kekurangan pembelajaran berbasis digital di sekolah:

- a. Masih adanya kesulitan untuk para guru dalam pembelajaran digital karena dengan pengalaman sangat minim dalam penggunaan teknologi
- b. Terkadang terjadi penyalahgunaan komputer disela kelengahan pengawasan guru
- c. Ketergantungan proses pembelajaran pada jaringan internet
- d. Membutuhkan kedisiplinan yang tinggi agar tidak tertinggal informasi sekolah

B. Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas guru adalah salah satu istilah yang terdiri dari dua kata “kreativitas dan guru”.Kreativitas berasal dari kata kreatif. Kata kreatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan serta mengandung makna daya cipta. Sedangkan Kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta, daya cipta, atau perihal berkreasi. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut

³¹ Aulia Rika H, *Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis TIK di SD IT Al-Khoiriyah dalam Penerapan Berbasis Online*, Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1, No. 1, September 2022, h. 47-48

memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu ide yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang³².

Terdapat beberapa definisi kreativitas menurut para ahli. Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan menyebutkan “Bahwa kreativitas guru adalah kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal hal yang sudah ada”³³.

Slameto mengatakan bahwa “yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai”³⁴.

Sedangkan menurut Talajan menjelaskan bahwa “Kreativitas guru dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tidak terpisahkan dengan terdidik dan pendidikan. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu satu aspek

³²Abdul Rahman Saleh, *Psikologi Suatu Pengantar: Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta;Kencana:2008).

³³ Cece Wijaya. A Tabrani Rusyan, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 1994)

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta;Rineka Cipta:2016.

dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek- aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif³⁵”

Berdasarkan definisi tersebut kreativitas guru adalah kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada didalam konsep metode belajar mengajar.

Taufik berpendapat bahwa untuk bisa mencapai sebuah proses pendidikan yang berkualitas dibutuhkan kreasi-kreasi baru dalam pendidikan yang mampu meningkatkan segala sumber daya pendidikan³⁶. Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu mengembangkan kreativitasnya. Diantaranya adalah pengolahan proses pembelajaran yang mampu merangsang pola pikir dan keingintahuan peserta didik.

Kreativitas guru mempunyai peran yang cukup penting dalam proses pendidikan. Dengan demikian, setiap guru harus menyadari bahwa betapa pentingnya mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar. Kreativitas guru adalah mereka yang secara teratur menempatkan diri mereka disekitar ide-ide baru yang muncul dari berbagai sumber (Deni Koswara Halimah)³⁷.

³⁵ Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, Yogyakarta:Laksbang Presindo:2012

³⁶ Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, Jakarta: Prenadamedia: 2012.

³⁷ Deni Koswara dan Halimah, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pusaka Belajar: 2009), h. 133.

Guru yang kreatif selalu memiliki sesuatu yang baru demi kemajuan peserta didiknya. Sifat khas kreativitas, yaitu orisinalitas dan kemampuan untuk membuat penilaian yang logis. Deni Koswara Halimah, menyatakan istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya untuk menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut, guru yang baik adalah guru yang berhasil dalam pengajaran dan mampu mempersiapkan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum³⁸. Untuk mengarahkan peserta didik agar mampu mencapai tujuan itu, maka setiap guru harus memiliki berbagai kemampuan atau kualifikasi profesional. Tugas profesional ini meliputi tugas-tugas mendidik (untuk mengembangkan kepribadian peserta didik), mengajar (untuk mengembangkan kemampuan berpikir), dan melatih (untuk mengembangkan ketrampilan peserta didik). Sedangkan menurut peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seseorang atau pendidik yang ditandai dengan adanya kecenderungan untuk menciptakan atau kegiatan untuk melahirkan suatu konsep yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada didalam konsep metode belajar mengajar yang mana untuk memberikan rangsangan berpikir kritis kepada peserta didik.

2. Aspek-Aspek Kreativitas Guru

Kemampuan adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif yang dideskripsikan dalam empat keterampilan: (1) berfikir lancar, (2) berfikir luwes

³⁸ Halimah dan Deni Koswara, *Seluk Beluk Profesi Guru*, (Bandung: PT.Pribumi Mekar: 2008).

(*fleksibilitas*), (3) keterampilan berfikir orisinal, (4) keterampilan berfikir elaborasi (*elaboration*).³⁹

Kreativitas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai kemampuan berfikir kreatif, karakteristik pribadi kreatif, kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru. Aspek-aspek kreativitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kelancaran berfikir (*Fluency of thinking*), yaitu proses di mana seseorang mampu menghasilkan banyak ide atau pemecahan masalah, kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban, dan memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal.
- b. Keluwesan berfikir (*fleksibility*), yaitu kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran dalam mengatasi persoalan, memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Orang kreatif adalah orang luwes dalam berfikir.
- c. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik

³⁹ Enda Puspitasari, *Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di TK Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau*, *Educhild* Vol.4 No.1, 2015.

- d. Originalitas (*originality/keaslian*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.⁴⁰

3. Indikator Kreativitas Guru

Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar meliputi kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar serta kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.⁴¹

1. Kemampuan guru dalam merencanakan proses belajar mengajar

Seorang guru sebelum mengajar, hendaknya merencanakan program pengajaran, membuat persiapan pengejaran yang hendak diberikan. Menurut Suryosubroto, seorang guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu berkreasi dalam hal-hal berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan baik dalam perencanaan proses belajar mengajar.
- b. Memilih buku pendamping bagi peserta didik selain buku paket yang ada yang benar-benar berkualitas dalam menunjang materi pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

⁴⁰ Ramli Abdullah, *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 4, No. 1, 2016. h. 37-38.

⁴¹ Fauzi, *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 6, No. 2, 2018, h. 38-39.

- c. Memilih metode mengajar yang baik sesuai dengan materi pelajaran maupun kondisi siswa yang ada.
- d. Menciptakan/menggunakan media atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat siswa.

2. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Pelaksanaan pengajaran adalah interaksi guru dengan peserta didik dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru harus kreatif dalam membuka pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, menggunakan metode, media/alat peraga dalam pembelajaran, mengelola kelas, sampai dengan menutup pelajaran.

3. Kemampuan guru dalam mengevaluasi proses belajar mengajar.

Kemampuan guru dalam mempelajari proses belajar mengajar sangat penting untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru harus memahami teknik dan prosedur yang efektif untuk menghasilkan hasil evaluasi yang bermanfaat dalam memperbaiki proses belajar mengajar. hal itu meliputi perencanaan evaluasi , pembuatan soal tes, pengolahan dan analisis hasil tes, dan penindaklanjutan hasil evaluasi.⁴²

⁴² Akhmad Riadi, *Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran*, Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol. 15, No. 28, 2017, h. 59.

C. Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru

Pada era sekarang ini, perkembangan teknologi memang memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi telah merevolusi cara kita belajar, mengajar, dan mengakses informasi. Akibatnya, kita mengenal sistem pembelajaran digital yang notabene penggunaannya berbeda dengan sistem pembelajaran lampau. Sehubungan dengan perkembangan teknologi, membuat guru harus beradaptasi terhadap perubahan pendidikan saat ini. Oleh karena itu peran pengelolaan sistem pembelajaran digital sangat penting untuk mampu meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan teknologi digital sehingga dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Dalam pengelolaan pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas guru perlu adanya tiga aspek untuk mencapai tujuan yaitu meningkatkan kreativitas guru yang juga akan memberikan output yang positif untuk peserta didik. Adapun tiga aspek tersebut adalah: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.⁴³

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran digital harus memiliki desain yang fleksibel tergantung peserta didik yang akan menerima pembelajaran. Contoh

⁴³ Lilis Gunawati, *Manajemen Media Pembelajaran Digital Dalam Mewujudkan Efektivitas Dan Semangat Belajar Pada Masa Pandemi Di Raudhatul Athfal Kecamatan Kalipucang Pangandaran*, Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, Vol.01, No.02, July (2022), 152-171.

perencanaan yang dapat dilakukan adalah menggunakan sistem belajar sambil bermain menggunakan digital kepada peserta didik dari jenjang kelas 1 hingga 3. Hal ini dikarenakan peserta didik masih memiliki keinginan bermain yang besar. Oleh karena itu, tentunya guru harus meningkatkan kreativitasnya dalam memilih pelajaran untuk mengait minat belajar peserta didik pada jenjang kelas tersebut. Contohnya seperti menyediakan video pembelajaran yang disertai aksi bermain yang menarik. Adapun untuk jenjang di atasnya (4 sampai 6) guru dapat mempersiapkan pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik pada jenjang tersebut, tentu dengan mengurangi sisi bermain seperti jenjang dibawahnya.

2. Pelaksanaan

Pada aspek pelaksanaan, para guru dapat menerapkan pembelajar yang sudah direncanakan pada peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran digital dapat melibatkan media pembelajaran, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Pelaksanaan pembelajaran digital harus disesuaikan dengan kondisi belajar siswa seperti tidak menggunakan metode yang monoton dan juga dapat memberikan pembelajaran yang menarik sesuai mata pelajaran atau tema pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat meningkatkan kretivitasnya agar pelaksanaan pembelajaran digital dapat terlaksanakan dengan baik.

3. Evaluasi

Pada aspek ini melibatkan berbagai pihak dalam satuan pendidikan baik itu kepala sekolah, pengawas, dan guru. Evaluasi ini merupakan bentuk menilai keefektifitas dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital. Evaluasi dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, seperti evaluasi harian, evaluasi bulanan, dan evaluasi semester.

Kreativitas guru dalam memanfaatkan pembelajaran digital. Didalam pembelajaran kreativitas guru memiliki peran yang sangat penting, hal ini diperlukan untuk menjadikan pembelajaran menjadi variatif, membantu siswa agar tidak bosan dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dan siswa tertarik untuk belajar. Kreativitas guru tidak selalu harus menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru dari nol. Kreativitas guru juga mencakup kemampuan untuk mengadopsi dan mengimplementasikan hal-hal baru yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru bisa meningkatkan kreativitasnya dengan cara mengelola sistem pembelajaran berbasis digital.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam membuat skripsi ini adalah jenis penelitian kualitatif. Menurut Supardi penelitian kualitatif menggunakan metode penelitian lapangan yaitu penelitian yang data dan informasinya diperoleh dari kegiatan lapangan kerja penelitian.⁴⁴ Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual atau kelompok.⁴⁵

Penelitian kualitatif yang akan digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi terkait pengelolaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh.

B. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIN 1 Banda Aceh yang beralamat di Jl. Taman Makam Pahlawan, Ateuk Pahlawan, Kec, Baiturrahman, Kota Banda Aceh, 23241. Alasan penulis memilih MIN 1 Banda Aceh sebagai tempat penelitian karena mempertimbangkan hal-hal berikut:

⁴⁴ Supardi, *Metodelogi Penelitian Ekonomi Bisnis*, Yogyakarta: UII Press, 2005, h. 34.

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, h. 60

1. MIN 1 Banda Aceh merupakan sekolah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan dengan objek penelitian penulis yang akan meneliti bagaimana sistem pembelajaran digital mempengaruhi kreativitas guru di sekolah ini.
2. Lokasi penelitian ini penulis anggap sangat relevan dengan tujuan penelitian karena mengingat sekolah ini menjadi salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran digital untuk dapat dilakukan penelitian jenis ini.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah orang-orang yang mampu memberikan data yang jelas dari objek yang diteliti serta mampu menunjukkan pengaruh dari objek yang diteliti dalam hal ini maka subjek penelitian yang paling tepat adalah tenaga pendidik ataupun guru yang menggunakan digital dalam sistem pembelajaran yang digunakannya dalam memberikan edukasi peserta didiknya di MIN 1 Banda Aceh.

Penulis juga perlu menentukan subjek pendukung dalam melakukan penelitian ini dengan beberapa pertimbangan seperti:

1. Guru yang menggunakan pembelajaran digital, ialah kunci kesuksesan dan kelancaran pembelajaran digital ini dikarenakan gurulah yang memberikan pembelajaran dan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2. Wakil Kurikulum sebagai pengelola proses belajar mengajar di sekolah, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, hingga evaluasi dan pengembangan kurikulum
3. Kepala Madrasah sebagai pembimbing guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan memberikan pelatihan yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan digital.

D. Kehadiran peneliti

Adapun peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai subjek pemegang kendali jalannya penelitian dan juga menjadi pengumpul data. Peneliti melakukan observasi dan juga survey langsung ke lapangan artinya kehadiran peneliti langsung ke lokasi penelitian di MIN 1 Banda Aceh untuk melihat bagaimana sistem pembelajaran menggunakan digital dapat meningkatkan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh.

Adapun untuk waktu kehadiran peneliti untuk melakukan penelitian pada tanggal 27 Juli 2024 dan 14 Agustus 2024 di MIN 1 Banda Aceh.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjadikan peneliti sebagai salah satu instrumen penelitian. Didalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai orang pengumpul data, menetapkan objek penelitian, memilih narasumber untuk mendapatkan

data, merangkum data, menilai kualitas data, menganalisa data, melakukan penafsiran tentang data yang sudah terkumpul, dan menarik kesimpulan dari hasil temuannya.⁴⁶

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengandalkan hasil observasi peneliti pada objek penelitiannya. Oleh karena itu peneliti harus mampu bersatu dengan fenomena dan juga situasi yang ada di lapangan penelitian.⁴⁷ Pentingnya kehadiran peneliti merupakan hal utama dalam penelitian kualitatif karena pada prinsipnya peneliti sebagai perencana, pelaksana, dan juga sebagai pengumpul data dalam penelitiannya.⁴⁸ Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan alat bantu untuk mempermudah pengumpulan data dan juga informasi yang menjadi objek penelitian di MIN 1 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan beberapa alat bantu pengumpulan data, seperti:

1. Lembar wawancara, yaitu sajian-sajian pertanyaan yang peneliti rangkum untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek penelitian tentang peningkatan kreativitas guru setelah menggunakan digital dalam sistem pembelajarannya di MIN 1 Banda Aceh.
2. Alat *Recording*. Alat *recording* atau alat perekam (*Handphone*) digunakan untuk merekam hasil wawancara antara peneliti dengan narasumber. Alat

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: AlfaBeta, 2009, h. 305.

⁴⁷ Nana Syaodih Sukma Dinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 95.

⁴⁸ Lexi J, Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, h. 162.

recording ini berfungsi sebagai alat pembantu pengumpulan data yang telah di peneliti wawancara bersama narasumber.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Yusuf keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Peneliti dapat melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti, mampu mengamati situasi sosial yang terjadi dalam konteks yang sesungguhnya. Peneliti tidak akan mengakhiri fase pengumpulan data sebelum peneliti yakin bahwa data yang terkumpul dari berbagai sumber yang berbeda dan terfokus pada situasi sosial yang diteliti mampu menjawab rumusan masalah dari penelitian, sehingga ketepatan dan kredibilitas tidak diragukan oleh siapapun.⁴⁹

Tujuan dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Oleh karena itu, menentukan metode pengumpulan data adalah hal yang paling penting dalam suatu penelitian. Didalam penelitian kualitatif, ada tiga teknik pengumpulan data yang dapat peneliti lakukan. Adapun tiga teknik itu adalah:

1. Observasi

Untuk mengamati dan mengetahui tingkah laku non verbal suatu objek adalah dengan menggunakan teknik observasi. Teknik observasi menurut Sugiono merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang memiliki sifat spesifik. Menurutnya observasi

⁴⁹ A. Muri Yusuf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Jakarta Kencana, 2014, h. 372.

itu bersifat fleksibel artinya tidak tergantung pada orang saja melainkan juga objek objek lain. Dengan observasi juga peneliti dapat belajar tentang perilaku dan juga mengetahui maksud dari perilaku tersebut⁵⁰. Adapun kegiatan observasi didalam penelitian ini adalah melihat dan mengamati perubahan jumlah kelas digital dari tahun sebelumnya, kegiatan pelaksanaan pembelajaran digital, sarana dan prasarana kelas digital ketika menggunakan sistem pembelajaran yang dibekali dengan digital di MIN 1 Banda Aceh.

2. Wawancara

Menurut Sugiono wawancara dipakai sebagai teknik pengumpulan data yang tepat untuk peneliti yang ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan utama yang menjadi objek penelitian. Menurutnya pula, teknik wawancara ini juga bisa dilakukan apabila peneliti ingin mendalami pengumpulan data dari narasumber.⁵¹

Adapun pengumpulan data melalui teknik wawancara ini adalah peneliti akan melakukan wawancara kepada tenaga pendidik/guru di MIN 1 Banda Aceh. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan *tape recorder*, alat kamera, pedoman wawancara, *note book*, dan alat lain sekiranya penting pada saat wawancara.

3. Dokumentasi

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: CV. Alfabeta, 2018, h.229.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta:2016, h. 194.

Sugiono berpendapat bahwa dokumentasi didalam teknik pengumpulan data berperan sebagai pelengkap dari teknik observasi dan wawancara. Oleh karena itu dokumentasi perlu dilakukan untuk menjadi penguat data dari hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi berupa dokumen dokumen ataupun jejak rekam dari objek penelitian yang ada di lapangan.⁵² Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data-data informasi tertulis seperti struktur organisasi sekolah MIN 1 Banda Aceh, visi dan misi MIN 1 Banda Aceh, dan foto kegiatan wawancara. Foto dan data kegiatan pembelajaran kelas digital di MIN 1 Banda Aceh.

G. Metode Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain⁵³. Sedangkan menurut Moleong analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁵⁴

analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan secara langsung

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*...h. 329.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*...h.482.

⁵⁴ Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung; PT.Remaja Rosdakarya Offset:2017,h 280-281.

berkesinambungan dari awal proses penelitian hingga akhri proses penelitian. Untuk itu dalam menganalisis data, peneliti menggunakan empat tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono pengumpulan data adalah langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Proses ini melibatkan berbagai teknik atau metode untuk mendapatkan data yang relevan, yang dapat berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

2. Reduksi Data.

Menurut Sugiyono reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam mereduksi data akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai dan telah ditentukan sebelumnya. Reduksi data juga merupakan suatu proses berfikir kritis yang memerlukan kecerdasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.⁵⁵

3. Penyajian Data.

Setelah mereduksi data, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk *table*, grafik,

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi...* h.247-249.

flowchart, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Selain itu dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya namun yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, dan tersusun sehingga akan semakin mudah dipahami.⁵⁶

4. Penarikan Kesimpulan.

Langkah terakhir dalam menganalisis penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Menurut Sugiyono kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan perumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas⁵⁷.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi...*h.249.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi...* h.252-253.

H. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, pemeriksaan keabsahan data peneliti didasarkan atas dasar kriteria tertentu, untuk menjamin kepercayaan data yang peneliti peroleh melalui penelitian. Kriteria tersebut yaitu:

1. Kredibilitas (*credibility*)

Kredibilitas data peneliti bertujuan untuk membuktikan data yang peneliti kumpulkan sesuai dengan fakta di lapangan yang terjadi sebenarnya. Triangulasi metode juga peneliti lakukan dengan membandingkan data yang peneliti kumpulkan dari observasi partisipan, kemudian dibandingkan dengan data dari wawancara mendalam dan dokumentasi yang terkait langsung dengan data tersebut. Sedangkan triangulasi teori peneliti lakukan dengan merujuk kepada beberapa teori yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu pengelolaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh.

2. Keteralihan (*Transferabilitas*)

Transferabilitas merupakan kriteria untuk memenuhi bahwa hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti dalam konteks tertentu dapat diaplikasikan atau ditransfer pada konteks atau setting lain dengan karakteristik yang sama.

3. Ketergantungan (*Dependabilitas*)

Dependabilitas digunakan untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan dalam mengumpulkan data sehingga data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

4. Ketegasan (*Konfirmabilitas*)

Kriteria ini digunakan untuk menilai hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan cara mengkonfirmasi data atau mengecek ulang data yang telah ada.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat MIN 1 Banda Aceh

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banda Aceh didirikan pada tahun 1959 sebagai salah satu MI Negeri, dan pada 1959-2016 sekolah tersebut bernama MIN Masjid Raya, pada tahun 2020-2024 berubah nama menjadi MIN 1 Banda Aceh. Perubahan nama tersebut dilakukan untuk penerbitan administrasi dinas pendidikan, pembuatan nomenklatur ini sesuai dengan tahun pendirian sekolah, dikarenakan MIN 1 Banda Aceh adalah sekolah pertama yang didirikan di Kota Banda Aceh maka sekolah ini dinamakan MIN 1 Banda Aceh.

MIN 1 Banda Aceh terletak di jalan Taman Makam Pahlawan, Ateuk Pahlawan, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. MIN 1 Banda Aceh ialah salah satu sekolah yang pernah menjuarai madrasah sehat tingkat Kota Banda Aceh dan tingkat Provinsi Aceh. Hal ini membuat MIN 1 Banda Aceh menjadi salah satu sekolah idaman tingkat Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian dilaksanakan di MIN 1 Banda Aceh pada tanggal 27 Juli 2024. Hasil penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, dokumentasi dan wawancara dengan kepala madrasah, wakil kurikulum, dan tiga guru kelas yang melaksanakan

pembelajaran digital untuk mendapatkan keterangan tentang pengelolaan pembelajar digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh.

2. Identitas Umum Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Umum Sekolah.

| | |
|--------------------------|--|
| Nama Sekolah | MIN 1 Banda Aceh |
| Status Sekolah | Negeri |
| NSM | 111111710001 |
| NPSN | 60703472 |
| Akreditasi Sekolah | A |
| Jumlah Rombel | 30 |
| Email | minmesra@yahoo.com |
| Tahun Pendirian | 1959 |
| Alamat Sekolah | Jalan Taman Makan Pahlawan, Ateuk Pahlawan, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh |
| Nomor Telepon | (065) 25737 |
| Wilayah Sekolah | Kabupaten Kota |
| Status Kepemilikan | Milik Pribadi |
| Luas Bangunan | 1384 M ² |
| organisasi penyelenggara | Pemerintah |

3. Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Banda Aceh

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik yng berakhlak mulia, unggul dalam prestasi dan berwawasan lingkungan”.

b. Misi Sekolah

1. Menerapkan kultur budaya islam dalam praktek sehari-hari
2. Membiasakan berperilaku sesuai dengan norma-norma masyarakat
3. Memacu peserta didik berketetapan dalam mengembangkan multiple inteligen (beragam kecerdasan yang komperhensif)
4. Menjaga lingkungan yang clean, green, and healty (bersih, hijau dan sehat) bersama warga madrasah, orang tua dan masyarakat.

c. Tujuan Sekolah

1. Membentuk pribadi peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
 2. Mewujudkan kemampuan peserta didik untuk mengembangkan talenta potensi diri dalam berbagai skill baik di masdrasah dan jenjang yang lebih tinggi.
 3. Mewujudkan peserta didik sehat jasmani, rohani, dan mencintai budaya bangsa serta peduli terhadap lingkungan.
- 4. Fasilitas MIN 1 Banda Aceh**

Fasilitas yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banda Aceh. Berikut beberapa ruangan tersebut:

Tabel 4.2 Data Fasilitas MIN 1 Banda Aceh

| No | Ruang | Jumlah | Keterangan |
|----|-----------------------|--------|------------|
| 1. | Ruang Kepala Madrasah | 1 | Permanen |
| 2. | Ruang Dewan Guru | 1 | Permanen |
| 3. | Ruang Tata Usaha | 1 | Permanen |
| 4. | Ruang Kelas | 30 | Permanen |

| | | | |
|-----|------------------------|----|---------------|
| 5. | Perpustakaan | 1 | Permanen |
| 6. | UKS | 1 | Permanen |
| 7. | Mushala | 1 | Permanen |
| 8. | Kantin | 1 | Permanen |
| 9. | Parkiran | 1 | Semi Permanen |
| 10. | Ruang Piket | 1 | Semi Permanen |
| 11. | Ruang Sekretariat BTQ | 1 | Permanen |
| 12. | Pos Satpam | 1 | Semi Permanen |
| 13. | Gudang | 2 | Permanen |
| 14. | Lapangan Olahraga | 1 | Permanen |
| 15. | Ruang penyimpanan | 1 | Semi Permanen |
| 16. | Toilet Guru/Karyawan | 2 | Permanen |
| 17. | Toilet Siswa Laki-laki | 10 | Permanen |
| 18. | Toilet Siswa Perempuan | 10 | Permanen |

5. Daftar Guru dan Siswa MIN 1 Banda Aceh

1. Guru MIN 1 Banda Aceh

MIN 1 Banda Aceh mempunyai tenaga pengajar dan pegawai yang mengajarkan peserta didik di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, penulis mendapatkan data terkait jumlah guru yang ada di sekolah MIN 1 Banda Aceh. Untuk lebih rinci dapat dilihat di tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Data Guru MIN 1 Banda Aceh

| No | Status | Jumlah |
|----|---|--------|
| 1 | Pegawai Negeri Sipil | 46 |
| 2 | Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK) | 3 |

| | | |
|---|--------------|-----------|
| 3 | Honorer | 19 |
| | Total | 68 |

2. Keadaan Siswa MIN 1 Banda Aceh

Rincian jumlah pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Data Siswa MIN 1 Banda Aceh

| Jenis kelamin | Jumlah |
|---------------|--------------|
| Laki-laki | 580 |
| Perempuan | 568 |
| Total | 1.148 |

B. Hasil Penelitian

Dalam hal ini, peneliti akan membahas secara sistematis yang berkenaan dengan data yang berhasil peneliti peroleh di lapangan. Adapun data penelitian ini bertemakan Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh. Hasil ini peneliti peroleh dengan menggunakan metode dokumentasi, observasi dan wawancara. Adapun subjek yang diteliti dalam penelitian ini antara lain: Kepala Madrasah (KM), Wakil Kurikulum (WK) dan tiga guru (GR) yang mengajar digital.

1. Perencanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh

Perencanaan adalah proses kegiatan sistematis dan rasional sebelum proses pelaksanaan. Perencanaan merupakan rangkaian dan wacana kegiatan untuk

melakukan suatu usaha guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Peneliti melakukan wawancara mengenai perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh. Subjek yang peneliti libatkan dalam wawancara ini adalah kepala madrasah (KM), wakil kurikulum (WK) dan guru (GR).

Adapun pertanyaan pertama yang diajukan kepada kepala madrasah (KM):
 “Bagaimana perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(KM): Perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh dilakukan dengan beberapa agenda di awal semester sebelum masa belajar mengajar dilakukan. Saya (KM) melakukan rapat dengan waka kurikulum serta dewan guru untuk membahas bagaimana proses pembelajaran digital dapat dilakukan dengan baik. Selanjutnya adalah dengan memeriksa kurikulum yang ada platform pembelajaran digital, dikarenakan kurikulum pembelajaran digital juga mengikut kurikulum merdeka dan perlu adanya pemeriksaan lebih mandiri untuk penyesuaian. Kemudian saya juga menyeleksi guru-guru yang sekiranya mampu menguasai teknologi informasi dengan baik untuk kelancaran proses belajar mengajar. Perencanaan awal dibidang kesiswaan adalah menentukan siswa-siswa yang siap untuk mengikuti kelas digital dikeranakan beberapa siswa tidak memiliki media pembelajaran yang sesuai dan ada pula ketidaksetujuan wali siswa dalam sistem pembelajaran digital, oleh karena itu kami menyeleksi siswa-siswa yang mampu mengikuti pembelajaran digital karena media pembelajaran digital (seperti laptop) harus disediakan secara pribadi oleh siswa. Adapun tugas saya selanjutnya adalah memastikan media-media penunjang pembelajaran digital tersedia dan mampu beropresional dengan baik.⁵⁸

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Bagaimana perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(WK): perencanaan awal saya sebagai waka kurikulum ialah mempelajari dahulu bagaimana kerjanya platform tersebut, bagaimana materi dan sistem belajar yang ada didalamnya. Selanjutnya kami menyeleksi guru yang mampu menguasai

⁵⁸ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

teknologi informasi untuk penunjang kesuksesan proses pembelajaran digital ini. Kemudian saya mempersiapkan siswa-siswa yang mau bergabung dalam kelas digital juga dengan persetujuan wali siswa dikarenakan pembelajaran digital ini wajib menggunakan laptop pribadi. Untuk pendukung penerapan kelas digital ini kami juga mempersiapkan sarana prasarana yang memadai agar siswa dapat belajar nyaman mungkin.⁵⁹

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di MIN 1 Banda Aceh bahwa setiap siswa mengadakan laptop pribadi sebagai alat pembelajaran digital, kemudian peran sekolah adalah menyediakan sarana penunjang pelajaran seperti wifi pada setiap kelas digital dan menyediakan colokan listrik.

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Bagaimana perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(GR Kelas 6E): Perencanaan awal pembelajaran digital ialah target siswa yang mau mengikuti pembelajaran digital dan juga diberikan izin oleh wali siswa dikarenakan pembelajaran digital ini diwajibkan membawa laptop pribadi dari siswa. Selanjutnya tujuan pembelajaran digital ini untuk membantu siswa-siswa berkembang dengan seiring perkembangan zaman sekarang. Kemudian perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran digital ini juga dinilai tolak ukur keberhasilan dalam proses pendidikan siswa.⁶⁰

(GR Kelas 5A): Perencanaan awal saya sebagai guru ialah mengikuti pelatihan yang telah disediakan kemudian saya mempelajari lebih dalam mengenai isi-isi dan cara menggunakan platform jelajah ilmu tersebut. Selanjutnya saya juga mempersiapkan materi-materi tambahan untuk penunjang materi-materi yang telah disediakan.⁶¹

(GR Kelas 4E): Pada dasarnya pembelajaran digital ini ialah program dari kemenag yang mana disetiap sekolah diharuskan mempunyai kelas digital. Saya sebagai salah satu guru yang mengajar kelas digital sebelum diterapkan pada siswa saya mengikuti pelatihan yang di sedia oleh pihak kemenag dan pihak platform

⁵⁹ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁶⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁶¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

jelajah ilmu. Kemudian saya pelajari bagaimana isi dan cara kerja platform tersebut terlebih dahulu sebelum membimbing para siswa dikelas.⁶²

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Apakah ada pelatihan khusus bagi para guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran digital?”

(KM): Untuk pelatihan disiapkan pihak sekolah, jelajah ilmu, dan Kementerian Agama. Sebelum melakukan penerapan pembelajaran digital kita melatih dahulu guru-guru yang sudah terpilih tersebut. Kemudian mereka mengikuti pelatihan khusus untuk mengetahui cara mengoperasikan platform jelajah ilmu agar dapat membimbing siswa dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya mempelajari cara menggunakan platform tersebut para guru juga dilatih untuk bisa membuat materi ajar semenarik mungkin yang berbasis digital, pada platform tersebut walaupun sudah tersedia materi namun guru juga bisa menambahkan materi penunjang untuk proses belajar siswa.⁶³

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Apakah ada pelatihan khusus bagi para guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran digital?”

(WK): Tentu ada pelatihan khusus untuk guru yang mengajar dikelas digital, yang mana pelatihan tersebut di selenggarakan langsung dari pihak ketiga (platform jelajah ilmu). Pelatihan ini di lakukan secara online dikarenakan seluruh sekolah di Indonesia yang telah menerapkan pembelajaran digital.⁶⁴

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru pertama (GR): “ Bagaimana ibuk menyiapkan materi pembelajaran digital?”

(GR Kelas 6E): Pembelajaran ini tetap sama beranalisis pada capaian pembelajaran yaitu mencapai tujuan pembelajaran, membuat perencanaan asesmen dalam

⁶² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁶³ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

⁶⁴ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

pembelajaran, membuat modul ajar. Kemudian perencanaan pembelajaran dengan tahap capaian sesuai dengan karakteristik murid sendiri.⁶⁵

(GR Kelas 5A): Saya menggunakan akun jelajah ilmu untuk proses belajar mengajar. Pada akun tersebut sudah tersedia materi, penilaian, evaluasi, dan latihan soal. Namun saya juga menyiapkan materi dari word, excel, powerpoint dan canva. Semua materi yang saya siapkan juga dimasukkan dalam platform tersebut sebagai bahan ajar yang saya buat sendiri. Selanjutnya, untuk pelatihan soal biasanya saya menggunakan aplikasi Quiziz dan Kahoot, dalam aplikasi tersebut banyak soal-soal yang bisa digunakan untuk melatih para murid.⁶⁶

(GR Kelas 4E): Untuk penyiapan materi saya biasa menggunakan canva, dan merujuk pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan acuan tujuan pembelajaran. Hal tersebut terdapat dalam aplikasi merdeka belajar. Pembelajaran digital ini kita tidak lagi menyiapkan bahan ajar karena sudah tersedia semua dalam platform tersebut, namun ada juga beberapa mata pelajaran harus kita siapkan seperti pelajaran agama. Untuk mata pelajaran agama kita merujuk pada buku panduan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Materi ajar yang disiapkan dari guru sendiri juga bisa di upload ke dalam platform tersebut dikarenakan dalam platform tersebut juga tersedia folder untuk memasukkan materi pribadi guru.⁶⁷

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Hal apa saja yang bapak harapkan untuk perkembangan kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan?”

(KM): Yang diharapkan setelah guru mengikuti pelatihan ialah meningkatnya kualitas dan mampu menjadi penggerak bagi keberhasilan pendidikan di sekolah. Selanjutnya juga dapat menginspirasi dan motivasi bagi siswa, mengembangkan metode pembelajaran inovatif, memanfaatkan informasi teknologi, serta membangun kolaborasi yang baik dengan sesama guru dan staf di sekolah.⁶⁸

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Hal apa saja yang bapak harapkan untuk perkembangan kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan?”

⁶⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁶⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁶⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁶⁸ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus

(WK): Dapat meningkatkan kualitas untuk pembinaan siswa semakin kreatif dan inovatif dalam belajar mengajar.⁶⁹

pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Apakah ibuk mengikuti pelatihan mandiri untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas dalam penggunaan pembelajaran digital?”

(GR Kelas 6E): Untuk ibuk sendiri pelatihan itu ada pelatihannya sendiri dari platform jelajah ilmu kemudian dari pihak terkait (Kementerian Agama) juga pernah memanggil ibuk untuk mengikuti pelatihan dan dari diri sendiri juga mampu beberapa aplikasi pembelajaran digital.⁷⁰

(GR Kelas 5A): Untuk pelatihan saya selalu mengikuti baik itu dari Kementerian Agama setiap bulan dua kali di akun pintar yaitu akun pribadi guru, pelatihan dari pusdiklat nasional, dari sekolah yaitu KKG setiap semesternya menurut kegiatan yang dibuat dari sekolah, dan juga pelatihan-pelatihan yang saya cari sendiri.⁷¹

(GR Kelas 4E): Ya tentu saja, saya ada mengikuti pelatihan yang dilenggarakan pihak Kementerian Agama, dari platform jelajah ilmu, dan ada juga mengikuti pelatihan mandiri.⁷²

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “ Apa standar guru agar dapat mengikuti pelatihan pembelajaran digital? ”

(KM): Klasifikasi guru yang mengikuti pelatihan pembelajaran digital ini ialah guru yang mampu dibidang teknologi informasi agar lebih mudah dalam mempelajari platform jelajah ilmu ini.⁷³

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “ Apa standar guru agar dapat mengikuti pelatihan pembelajaran digital? ”

⁶⁹ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷³ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

(WK): Standar guru yang terpilih untuk mengikuti pelatihan digital adalah guru yang mampu dalam bidang IT artinya mahir dalam mengoperasikan laptop, juga dinilai dari kemampuan pedagogic, dan juga kemampuan sosialnya.⁷⁴

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Bagaimana manajemen waktu untuk pembelajaran digital dan pembelajaran biasa?”

(GR Kelas 6E): Dalam kelas digital tidak lagi menggunakan pembelajaran biasa semua sudah berbasis digital⁷⁵

(GR Kelas 5A): Ada guru kelas dan guru bidang studi. Di sekolah ini guru bidang studi belum menggunakan akun tersebut (jelajah ilmu), yang menggunakan akun tersebut hanya guru kelas untuk pelajaran pokok, seperti IPAS, bahasa, matematika, PPKN, IPS.⁷⁶

(GR Kelas 4E): Karena di kelas digital kita sudah semua digital jadi tidak dipisahkan lagi dengan pembelajaran biasa, namun ada juga beberapa pelajaran yang masih menggunakan konvensional.⁷⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MIN 1 Banda Aceh bahwa guru bidang studi belum menggunakan platform digital dikarenakan masih dalam proses belajar menggunakan platform digital tersebut.

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang aktifitas pembelajaran digital?”

(KM): Dari pihak sekolah kami menyiapkan operator khusus untuk kelas digital untuk mengatasi hambatan-hambatan, kendala teknik, juga kendala jaringan. Kemudian kami juga menyiapkan layanan internet untuk masing-masing kelas (4,5,6), menyediakan cok sambung kabel, ruangan yang lebih luas dan ventilasi yang lebih baik.⁷⁸

⁷⁴ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁷⁸ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang aktifitas pembelajaran digital?”

(WK): Untuk fasilitasnya di kelas digital sudah ada infokus, jaringan internet, cok sambung kabel juga ada untuk pengisi daya laptop.⁷⁹

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Fasilitas apa saja yang perlu disiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran digital?”

(GR Kelas 6E): Fasilitas wifi, infokus dan laptop. Jika ada yang tidak ada laptop kita bisa menggunakan laptop laboratorium, namun dominan siswa semua membawa laptop masing-masing.⁸⁰

(GR Kelas 5A): Jaringan internet, infokus, laptop dan juga cok sambung kabel untuk siswa yang mengisi daya laptop⁸¹

(GR Kelas 4E): Jaringan internet, infokus, cok sambung kabel sudah di sediakan oleh sekolah, untuk akun sudah disediakan dari pihak ketiga, laptop juga sudah disediakan pribadi oleh siswa.⁸²

Dari hasil wawancara dan observasi dapat dipahami bahwa perencanaan sistem pembelajaran digital dalam meningkatkan kreativitas guru di MIN 1 banda aceh dilakukan pada setiap awal semester dengan mengadakan rapat kerja membahas pembagian kelas digital kelas IV, V, dan VI dengan guru, kepala madrasah, wakil kurikulum dan wali siswa, kemudian menyeleksi guru yang mampu untuk di tempatkan pada kelas digital, selanjutnya guru yang terpilih tersebut diikutkan pelatihan untuk peningkatan kemampuan dalam menetapkan pembelajaran digital agar sistem pembelajaran digital dapat berjalan dengan efektif selama semester kedepan dan guru

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁸¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁸² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

juga mempersiapkan diri dengan terus belajar agar dapat mengajarkan siswa semaksimal mungkin.

2. Pelaksanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh

Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada kepala madrasah (KM), wakil kurikulum (WK) dan guru (GR).

Adapun pertanyaan pertama ialah diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Bagaimana peran bapak dalam pelaksanaan sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(KM): Pada umumnya pengelolaan guru sudah dikelola dengan baik dan benar sesuai dengan aturannya, akun pembelajaran juga sudah disediakan oleh pihak jelajah ilmu, untuk fasilitas penunjang pembelajaran juga telah disediakan pihak sekolah.⁸³

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Bagaimana peran bapak dalam pelaksanaan sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(WK): Saya menyiapkan siswa-siswa yang mau masuk kelas digital setiap semester naik kelas dan melakukan konfirmasi kepada pihak jelajah ilmu dan guru-guru yang mengajar di kelas digital untuk dibuatkan akun untuk guru dan siswa.⁸⁴

⁸³ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

⁸⁴ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “ Bagaimana pelaksanaan pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(GR Kelas 6E): Untuk pelaksanaan pembelajaran kita menggunakan platform jelajah ilmu, masing-masing guru dan siswa memiliki akun pribadinya. Sejauh ini pembelajar digital sudah lancar dan wali siswa juga antusias untuk memasukkan anaknya ke kelas digital, para siswa juga kreatif dan senang dengan pembelajaran digital. Tujuannya supaya siswa dapat mengenal lebih jauh mengenai dunia IT dan dapat mengikuti perkembangan zaman, dengan itu siswa tidak mesti berfokus pada pembelajaran itu-itu saja namun juga bisa mengambil dari luar seperti tiktok dan youtube dengan unsur-unsur pembelajaran.⁸⁵

(GR Kelas 5A): Pelaksanaan pembelajaran kita lakukan dengan menggunakan platform jelajah ilmu, setiap guru dan siswa-siswa dikelas digital memiliki akun jelajah ilmu, pada akun tersebut sudah ada semua materi, soal latihan, dan penilaian pembelajaran. Namun kita ada juga menggunakan aplikasi *quiziz* dan *kahoot* untuk latihan soal.⁸⁶

(GR Kelas 4E): Pelaksanaan pembelajaran sama seperti biasa Cuma siswa menggunakan laptop kadang juga menggunakan *quiziz* dan *kahoot*, dan untuk kelas saya biasanya juga saya mengajarkan dasar-dasar *Microsoft word*, *excel*, *powerpoint*.⁸⁷

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Bagaimana bapak melakukan pengontrolan pembelajaran digital?”

(KM): Untuk pengontrolan kelas digital saya tidak langsung mengontrol pada siswa namun saya mengontrol melalui guru yang mengajar digital dengan menanyakan bagaimana proses pembelajaran dikelas apa ada kendala atau hambatan yang terjadi baik dari platform jelajah ilmu atau dari siswanya.⁸⁸

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Bagaimana bapak melakukan pengontrolan pembelajaran digital?”

⁸⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁸⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁸⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁸⁸ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus

(WK): Saya tidak bisa mengontrol langsung kedalam akun siswa dan guru dikarenakan akun tersebut milik guru dan siswa pribadi, namun saya mengontrol dari guru dan siswa dengan bertanya langsung apa keluhan, hambatan, atau hal-hal lain seperti supervise kelas.⁸⁹

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Metode apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran digital?”

(GR Kelas 6E): Saya biasa menerapkan pembelajaran mandiri, tutorial online dan forum diskusi.⁹⁰

(GR Kelas 5A): Dikelas saya biasanya menggunakan *full* pembelajaran digital baik untuk bermain kita juga menggunakan platform digital, namun terkadang ada juga sedikit ceramah singkat sebelum melaksanakan proses pembelajaran.⁹¹

(GR Kelas 4E): Biasa kita *blended learning* artinya tidak hanya belajar digital saja tapi saya memberi ceramah sambil belajar juga bermain sambil belajar.⁹²

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “ Bagaimana bapak memotivasi guru terkait pembelajaran digital ini?”

(KM): Seperti yang kita ketahui bahwa sekarang zaman semakin maju dan kita juga ingin terus maju maka dari itu kita harus terus belajar dan bersemangat untuk mengikuti perkembangan zaman dengan terus mempelajari hal-hal yang baru agar kita tidak tertinggal dengan siswa ajar kita.⁹³

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “ Bagaimana bapak memotivasi guru terkait pembelajaran digital ini?”

(WK): Saya memotivasi guru dengan memberitahukan para guru bahwa pembelajaran sekarang sudah berbeda dari pembelajaran konvensional ke

⁸⁹ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹³ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

pembelajaran digital, sehingga guru harus terus semangat mempelajari hal baru dan harus tetap fokus seperti biasanya karena ini suatu yang baru untuk para guru.⁹⁴

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Apa ada perbedaan interaksi siswa dan guru ketika pembelajaran biasa dengan pembelajaran digital?”

(GR Kelas 6E): Tetap menggunakan interaksi dua arah antara guru dan siswa namun pada proses pembelajaran digital terkadang siswa lebih pintar dari guru jadi ada juga kadang siswa yang mengajarkan guru, namun sebagai guru kita tidak boleh membantah melainkan kita beri apresiasi dan berterimakasih pada siswa tersebut.⁹⁵

(GR Kelas 5A): Pada pembelajaran konvensional biasa hanya guru yang mengajarkan siswa teori pembelajaran dan siswa hanya menangkap apa yang guru ajarkan, berbeda dengan pembelajaran digital, kita malahan sam-sama belajar karena terkadang siswa lebih cerdas dari gurunya jadi kita harus berteman juga dengan mereka.⁹⁶

(GR Kelas 4E): Siswa sekarang lebih aktif dalam pembelajaran digital karena itu merupakan suatu hal yang baru bagi mereka apalagi dengan adanya video-video pembelajaran⁹⁷

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 1 Banda Aceh bahwa interaksi antara guru dengan siswa terjadi lebih aktif dikarenakan pembelajaran digital ini memang hal yang mereka sukain sehingga mereka lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaran

Pertanyaan selanjutnya kepada guru (GR): “Bagaimana ibuk mengontrol siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung?”

(GR Kelas 6E): Sebelum pembelajaran berlangsung biasa saja memberikan nasehat pada siswa untuk menggunakan laptop dengan tepat tidak melenceng dari

⁹⁴ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

proses pembelajaran dan membuat perjanjian agar tidak berbohong, namun kadang kala juga ada beberapa yang hilang kontrol.⁹⁸

(GR Kelas 5A): Untuk mengontrol pada jam mengajar saya berkeliling dalam kelas agar siswa tidak membuka hal lain yang bukan materi belajar, walaupun kadang hilang kontrol karena kejelian mereka⁹⁹

(GR Kelas 4E): Karena saya mengajar dikelas IV jadi siswa-siswa masih tahap awal dalam pembelajaran digital untuk itu saya memiliki satu asisten untuk mengontrol proses pembelajaran pada saat saya sedang mengajar.¹⁰⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 1 Banda Aceh bahwa guru mengontrol dengan berkeliling dalam kelas dan memantau siswa agar tidak membuka hal lain selain platform pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Bagaimana sistematika penggunaan platform digital ini?”

(GR Kelas 6E): Penggunaan platform jelajah ilmu ini hampir sama dengan *classroom* namun bedanya di platform tersebut sudah terisi dengan materi, video, tugas, dan evaluasi. Kita hanya mengaksesnya saja, namun jika kita ingin menambahkan beberapa teori atau video sendiri itu juga bisa.¹⁰¹

(GR Kelas 5A): Setiap proses pembelajaran kita menggunakan platform tersebut untuk mengakses materi belajar dan tugas-tugas belajar, kemudian pada platform tersebut guru dan siswa juga dapat langsung memberi dan melihat nilai hasil belajar.¹⁰²

(GR Kelas 4E): Platform jelajah ilmu ini merupakan akun belajar untuk guru dan siswa, maka dari itu yang bisa mengakses hanya guru dan siswa yang memiliki akun tersebut. Pada platform tersebut terdapat materi belajar, video belajar, tugas-tugas, dan *room chat*, pada akun guru terdapat hasil evaluasi untuk pembelajaran siswa dan nilai siswa yang mengumpulkan tugas.¹⁰³

⁹⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

⁹⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹⁰⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹⁰¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹⁰² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹⁰³ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Bagaimana ibuk mengajarkan siswa cara menggunakan platform digital tersebut?”

(GR Kelas 6E): Untuk itu saya tidak perlu mengajarkan lagi karena mereka sebelumnya juga kelas digital jadi saya hanya mengasah mereka untuk pembuatan konten-konten lain sebagai tugas untuk mereka.¹⁰⁴

(GR Kelas 5A): Dikelas saya banyak yang sudah paham dengan platform tersebut karena mereka sudah pernah dikelas IV, namun ada beberapa yang baru bergabung dikelas V itu yang saya ajarkan dan kadang kala juga mereka belajar dengan teman kelasnya agar tidak jauh tertinggal dengan teman lainnya¹⁰⁵

(GR Kelas 4E): Untuk penggunaan pertama kali kita ajarkan dengan tutorial menggunakan infokus dan juga dibantu damping oleh asistem untuk mengakses platform tersebut. Untuk akunya sudah dibuat oleh operator kelas digital jadi guru dan siswa hanya mengaksesnya saja.¹⁰⁶

Dari hasil wawancara dan observasi dapat dipahami bahwa pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilaksanakan dengan menggunakan platform jelajah ilmu yang sebagian besar proses pembelajarannya menggunakan digital, baik untuk materi dalam bentuk file ataupun dalam bentuk video, juga untuk tugas-tugas pembelajaran dan nilai hasil belajar siswa terdapat pada platform tersebut. Untuk guru juga terdapat folder khusus untuk menambah bahan ajar sendiri. Dapat diketahui juga bahwa guru-guru tersebut banyak mengikuti pelatihan untuk meningkatkan kemampuannya dan mereka sudah mampu mengoperasikan platform tersebut dengan baik dalam membimbing siswa.

¹⁰⁴ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹⁰⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹⁰⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

3. Pengevaluasian Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh

Untuk mengetahui bagaimana pengevaluasian sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada kepala madrasah (KM), wakil kurikulum (WK) dan guru (GR).

Peneliti mengajukan pertanyaan pertama kepada kepala madrasah (KM): “Bagaimana proses pengevaluasian pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(KM): Untuk proses pembelajaran saya hanya bisa mengevaluasi dari guru saja, karena guru yang lebih tau keadaan dikelas jadi jika ada kendala-kendala guru sendiri yang akan memberitahukan kepada saya jika itu bergantung dengan fasilitas, namun untuk kendala-kendala platform akan dilapor langsung pada operator khusus kelas digital.¹⁰⁷

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Bagaimana pengevaluasian pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(WK): Pada tahun pertama 2023 kita memiliki empat kelas digital, namun sekarang hanya tiga kelas digital saja, dikarenakan minat siswa yang menurun. Pada dasarnya kelas digital ini berdasarkan dukungan orang tua dan siswa karena tidak semua orang tua mau/mampu anaknya di kelas tersebut dikarenakan harus menggunakan laptop pribadi.¹⁰⁸

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MIN 1 Banda Aceh bahwa terjadi pengurangan pada kelas digital, yang mana pada tahun pertama memiliki lima kelas digital namun sekarang hanya tiga kelas digital saja.

¹⁰⁷ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Juli 2024

¹⁰⁸ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Bagaimana pengevaluasian pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(GR Kelas 6E): Pada dasarnya pengevaluasian pembelajaran digital untuk kami guru itu sudah ada pada platform jelajah ilmu, jadi saya pribadi memantau mereka dari keaktifan dalam mengerjakan tugas dan kreativitas dalam proses pembelajaran digital.¹⁰⁹

(GR Kelas 5A): Kita menggunakan platform jelajah ilmu untuk mengevaluasi pembelajaran digital, dikarenakan pengevaluasian pembelajaran sudah disediakan pada platform pembelajaran jadi hasil pembelajaran sehari-hari terhubung pada folder pengevaluasian tersebut.¹¹⁰

(GR Kelas 4E): Untuk evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah dengan cara melihat aktifitas siswa pada platform jelajah ilmu. Guru menilai bagaimana aktifitas siswa dalam mengaplikasikan platform tersebut, seperti sejauh mana siswa memahami materi di platform, sejauh mana siswa mengerjakan latihan atau tugas-tugas yang kemudian dikumpulkan di platform tersebut.¹¹¹

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Apakah ada peningkatan kreativitas guru setelah menggunakan sistem pembelajaran digital ini?”

(GR Kelas 6E): Dengan menggunakan pembelajaran digital ini sangat banyak perkembangan kreativitas guru dalam menyiapkan bahan ajar untuk siswa dengan mengakses aplikasi-aplikasi penunjang ketertarikan siswa untuk belajar¹¹²

(GR Kelas 5A): Iya tentu saja, apalagi dengan sistem pembelajaran digital sekarang dituntut kita untuk belajar terus agar tidak tertinggal dan bisa berkembang sesuai perkembangan zaman¹¹³

(GR Kelas 4E): Iya, ada banyak peningkatan dengan kurikulum merdeka ini, kita dapat mengambil bahan ajar dari mana saja, apalagi sekarang sudah ada platform jelajah ilmu yang lebih banyak bahan ajar yang telah disediakan namun guru tetap harus menyiapkan bahan ajar sendiri untuk beberapa mata pelajaran.¹¹⁴

¹⁰⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹³ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹⁴ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Apakah pembelajaran digital ini efektif diterapkan di MIN 1 Banda Aceh?”

(KM): Sejuah ini saya perhatikan efektif untuk pembelajaran siswa karena dapat meningkatkan semangat siswa dan guru-guru juga terbantu dengan adanya platform tersebut.¹¹⁵

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Apakah ada peningkatan kreativitas guru setelah menggunakan sistem pembelajaran digital?”

(WK): Peningkatan kreativitas guru yang sangat meningkat dengan adanya kelas digital ini baik dari penyiapan materi agama secara mandiri maupun mengoprasikan platform yang sudah tersedia materi.¹¹⁶

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Menurut ibuk dengan pembelajaran digital siswa lebih terbantu untuk belajar mandiri?”

(GR Kelas 6E): Iya, mengingat anak zaman sekarang yang suka dengan teknologi maka mereka akan lebih semangat untuk belajar dan dapat mengakses menggunakan *gadget*.¹¹⁷

(GR Kelas 5A): Iya tentu karena mereka bisa belajar kapan saja diluar jam sekolah.¹¹⁸

(GR Kelas 4E): Iya, karena dengan adanya akun masing-masing mereka bisa mengakses dimana saja dan kapan saja, guru juga bisa mengontrol siswa-siswa dari akun tersebut.¹¹⁹

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada kepala madrasah (KM): “Apa kekurangan dari penggunaan pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

¹¹⁵ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

¹¹⁶ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹¹⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

(KM): Setiap hal pasti ada kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan sistem pembelajaran ini ada kalanya platform tidak dapat diakses karena eror maupun jaringan yang tidak memadai sehingga menghambat pembelajaran, juga bergantung kepada listrik, jadi jika sewaktu-waktu mati lampu tidak bisa melanjutkan pembelajaran digital.¹²⁰

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Apakah pembelajaran digital ini efektif diterapkan di MIN 1 Banda Aceh?”

(WK): Untuk sejauh ini pembelajaran digital efektif untuk diterapkan, walaupun sesekali ada kendala dalam hal jaringan. Namun untuk proses pembelajaran sangat meningkat juga semangat siswa yang antusias dalam pembelajaran digital ini.¹²¹

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Apa kekurangan dari penggunaan pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?”

(GR Kelas 6E): Ada beberapa mata pelajaran yang belum ada dalam platform tersebut sehingga guru harus menyiapkan sendiri, dan juga terkadang eror tidak bisa diakses menu platform.¹²²

(GR Kelas 5A): Tidak ada kekurangan yang besar karena itu sangat jarang terjadi, hanya saja karena terlalu bergantung pada listrik sehingga ketika mati lampu bisa menghambat pembelajaran.¹²³

(GR Kelas 4E): Ada beberapa bahan ajar yang belum ada sehingga guru harus menyiapkan sendiri, kemudian jika eror akun jadi tidak bisa akses masuk.¹²⁴

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada wakil kurikulum (WK): “Apa tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran digital?”

(WK): Pada saat-saat pertama penerapan pembelajaran digital terkadang kendala pada akun yang tidak bisa diakses menunya, tidak bisa buka platformnya, materi tidak keluar, hal ini yang menjadi guru kewalahan harus konfirmasi pada pihak

¹²⁰ Hasil Wawancara dengan Kepala Madrasah di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 14 Agustus 2024

¹²¹ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹²² Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹²³ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹²⁴ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

jelajah ilmu. Kemudian konten-konten agama yang tidak ada pada platform tersebut membuat guru harus mempersiapkan materi sendiri.¹²⁵

Pertanyaan selanjutnya diajukan kepada guru (GR): “Apa tantangan dan hambatan dalam prose pembelajaran digital?”

(GR Kelas 6E): Yang menjadi tantangan untuk guru ialah hilang kontrol terhadap siswa dikarekan mereka lebih lihai dalam mengoprasikan laptop terkadang guru tidak mengetahui bahwa mereka bisa membuka hal-hal lain diluar dugaan guru. Hambatan yang sering terjadi biasanya hilang jaringan internet ataupun mati lampu sehingga menghambat pembelajaran¹²⁶

(GR Kelas 5A): Tantangan saya biasanya menghadapi siswa yang lebih cerdas dalam mengoprasikan laptop atau beberapa aplikasi lain sehingga terkadang saya yang harus belajar kepada mereka. Hambatannya palingan jika mati lampu jadi menghambat akses akun pembelajaran¹²⁷

(GR Kelas 4E): Karena saya ngajar kelas IV jadi siswa-siswa baru beradaptasi dengan pembelajaran baru sehingga sedikit kewalahan dalam mengontrol dan membimbing siswa. Hambatannya sama seperti yang lain hilang jaringan, mati lampu, dll.¹²⁸

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MIN 1 Banda Aceh bahwa pembelajaran digital ini sangat bergantung pada alus listrik sehingga sewaktu-waktu listrik padam maka pembelajaran berjalan tidak sempurna seperti biasanya.

Dari hasil observasi dan wawancara dapat dipahami bahwa pengevaluasian sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilakukan setiap pergantian semester dan untuk laporan evaluasi ini diberikan oleh guru yang akan dinilai oleh kepala madrasah dan wakil kurikulum sekolah. Selanjutnya

¹²⁵ Hasil Wawancara dengan Wakil Kurikulum di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹²⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 6E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹²⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 5A di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

¹²⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 4E di MIN 1 Banda Aceh, Pada Tanggal 27 Juli 2024

kendala-kendala yang terjadi masih terus diupayakan agar tidak terulang lagi, namun untuk kelebihan semuanya akan tetap dipertahankan dan terus ditingkatkan kedepannya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan hasil analisis terhadap temuan penelitian yang diuraikan di atas, sebagaimana penjelasan berikut:

1. Perencanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh

Perencanaan berasal dari kata “rencana” atau dalam ilmu manajemen pendidikan biasa disebut *planning* yaitu persiapan menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tertentu. Perencanaan pembelajaran ialah suatu pemikiran atau persiapan untuk melaksanakan tugas mengajar/aktivitas pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran serta melalui langkah-langkah pembelajaran, perencanaan itu sendiri, pelaksanaan dan penilaian, dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.¹²⁹

Dalam hal ini perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru sudah sinkron dengan teori di atas. Bahwasanya MIN 1 Banda Aceh melakukan perencanaan pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilakukan setiap awal semester dengan mengadakan rapat membahas sistem pembelajaran digital bersama guru, wakil kurikulum, kepala

¹²⁹ Farida Jaya, *Perencanaan pembelajaran*, Repository UIN Sumatera Utara, 2019, h. 8-9

madrasah, dan pihak platform jelajah ilmu, dalam menetapkan sistem pembelajaran digital, agar pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru dapat berjalan efektif dan efisien, dengan menyeleksi guru-guru yang memiliki kemampuan lebih di bidang teknologi. Rencana sistem pembelajaran tersebut diaplikasikan dalam sejumlah ketentuan kegiatan yang harus dilakukan oleh guru.

Tujuan perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru ialah untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pedagogik, mengembangkan keterampilan hidup, serta meningkatkan nilai dan sikap profesional guru. Hal ini sesuai dengan pendapat dari guru bahwa perencanaan sangat penting dilakukan agar guru dapat memberikan pembelajaran sebaik mungkin untuk siswanya dan mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun hasil wawancara dengan guru yang mengajar di kelas digital yaitu sistem pembelajaran digital merupakan program dari Kementerian Agama yang mana setiap sekolah madrasah diwajibkan untuk menerapkan pembelajaran digital. Dalam penerapan ini setiap sekolah diberikan platform yang bernama “jelajah ilmu”, platform tersebut hanya digunakan oleh guru dan siswa saja. Selanjutnya, sebelum menggunakan platform tersebut para guru dipilih berdasarkan kemampuan dalam bidang teknologi kemudian perwakilan sekolah inilah yang mengikuti pelatihan khusus dari Kementerian Agama dan platform jelajah ilmu.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari informasi di atas, dapat dijelaskan bahwa melalui sistem pembelajaran digital yang diterapkan dapat meningkatkan

kemampuan guru dalam pembelajaran menggunakan teknologi dan juga proses pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, dengan itu juga menunjang peningkatan kreativitas guru dalam menjalankan proses belajar mengajar.

2. Pelaksanaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh

Pelaksanaan merupakan rangkaian lanjutan dari kegiatan perencanaan dan pengorganisasian yang telah dilakukan sebelumnya.¹³⁰ Pelaksanaan dalam pembelajaran ialah proses yang diatur oleh langkah-langkah tertentu agar mencapai hasil yang diharapkan.

Kegiatan pertama yaitu pemilihan guru yang akan ditetapkan sebagai guru mengajar pada kelas digital, standar guru yang dipilih ialah guru yang memiliki kemampuan lebih di bidang teknologi, pemilihan dilakukan oleh kepala madrasah dan wakil kurikulum. Guru yang terpilih akan diikutkan pelatihan khusus dari Kementerian Agama dan platform jelajah ilmu untuk memperkenalkan dan melatih cara pengaplikasian platform pembelajaran tersebut. Setelah dilatih para guru tersebut baru mengajarkan kepada siswa dikelasnya masing-masing menggunakan platform jelajah ilmu. Para guru dan siswa memiliki akun masing-masing, pada akun tersebut sudah tersedia semua materi pembelajaran baik dalam bentuk video atau gambar, soal-soal pembelajaran, pengumpulan tugas siswa, nilai dari pengumpulan tugas para siswa, dan

¹³⁰ Darsa Muhammad, *Impelementasi Fungsi Actuating (Penggerakan/Pelaksanaan) dalam Manajemen Program Bahasa Arab di MI Manarul Islam Malang*, Mahira: Journal Of Arabic Studies, Vol. 2, No. 1, Juni 2022, h 13

evaluasi hasil pembelajaran, pada akun tersebut guru juga dapat menambahkan materi pribadi untuk menunjang pembelajaran siswa dikelas.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran digital menggunakan beberapa metode yaitu

- a. Multimedia interaktif yaitu perpaduan antara teks, video, audio dan gambar yang dibuat menjadi satu platform seperti platform jelajah ilmu.
- b. Digital video dan animasi yaitu video tutorial, video animasi, video pelatihan
- c. Game pembelajaran yaitu game yang diambil dari aplikasi tertentu yang mengandung pembelajaran.

Dalam pembelajaran digital tidak hanya menggunakan platform jelajah ilmu, namun banyak platform-platform lain yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran siswa seperti Canva, Quiziz, kahoot, Capcut, Word, Exel, Powerpoint.

Dengan ini ketika guru mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, maka siswa cenderung lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam belajar mengajar. Selanjutnya kreativitas guru juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang saling menghargai,

dimana setiap siswa merasa dihargai dan didukung dalam mengembangkan potensi mereka.¹³¹

3. Pengevaluasian Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh

Evaluasi merupakan proses penilaian, mengukur, dan menentukan keberhasilan suatu program, kegiatan atau proyek. Evaluasi sistem pembelajaran digital bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan untuk menilai dan memperbaiki proses pembelajaran. Evaluasi sistem pembelajaran digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas guru. Melalui pelatihan digital, guru dapat merancang materi terbuka yang lebih interaktif dan menarik, terutama dalam konteks kurikulum merdeka. Penggunaan media pembelajaran digital juga mendorong guru untuk beradaptasi dan menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif.

Evaluasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pengawasan positif yang berupaya mengetahui apakah tujuan organisasi tercapai secara efektif dan efisien. Pengawasan negatif berupaya untuk memastikan bahwa tindakan yang tidak diinginkan atau diperlukan tidak terjadi lagi.¹³²

Upaya peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dengan mengikuti pelatihan-pelatihan pengembangan pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan

¹³¹ Evita Widiyanti, *Analisis Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital di MIN 3 Jombang*, El Bidayah: journal Of Islamic Elementary Education, Vol. 5, No. 2, September 2023, h. 185

¹³² Pratama Ramanda Yogi, *Fungsi-Fungsi Manajemen 'POAC'*, Universitas Jenderal Achmad Yani, 2020.

sistem pembelajaran digital. Pelatihan yang diikuti guru kelas digital di MIN 1 Banda Aceh dari sekolah, Kementerian Agama, Platform jelajah ilmu, serta pelatihan mandiri. Dengan mengikuti pelatihan guru dapat mengoperasikan platform digital dengan baik dalam membimbing siswa dan juga guru mampu menyediakan materi digital secara mandiri untuk bahan ajar siswa, tidak hanya itu guru juga mampu mengoperasikan platform-platform lain untuk menunjang pembelajaran siswa. Contohnya, guru kelas digital di MIN 1 Banda Aceh dalam proses belajar mengajar menggunakan platform jelajah ilmu yang mana dalam platform tersebut sudah tersedia semua materi ajar untuk siswa, namun guru tetap harus menyiapkan materi agama untuk pembinaan siswa dalam keagamaan. Selanjutnya guru juga menggunakan platform-platform lain untuk menunjang pembelajaran siswa seperti Canva, Quiziz, kahoot, Capcut, Word, Exel, Powerpoint.

Evaluasi sistem pembelajaran digital dan peningkatan kreativitas guru dengan mengoreksi kekurangan dalam pelaksanaan dan mempertahankan kelebihanannya. Evaluasi juga dilakukan bersama kepala madrasah dan wakil kurikulum dengan cara mengadakan rapat bersama guru kelas digital setiap akhir semester untuk mengevaluasi segala hambatan atau keluhan yang dialami guru kelas digital. Evaluasi kreativitas guru diarahkan pada wakil kurikulum. Tujuannya adalah untuk menilai kreativitas guru selama setiap semester. Pengawasan dilakukan setiap hari melalui pengamatan perilaku dan kegiatan sehari-hari, yang dilakukan secara langsung agar dapat diketahui secepat mungkin jika ada terdapat kekurangan dapat langsung diatasi dan diperbaiki, sehingga

menecegah kelemahan sistem pembelajaran digital. Selain penilaian secara langsung juga dilakukan penilaian terhadap perkembangan kemampuan siswa sehingga dapat diketahui keberhasilan guru dalam mengajar pembelajaran digital dengan baik dan benar. Selanjutnya untuk evaluasi sistem pembelajaran digital dilakukan pada akhir semester dengan melibatkan guru kelas digital, wakil kurikulum, dan operator kelas digital.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan di MIN 1 Banda Aceh dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreatifitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilakukan setiap awal semester dengan mengadakan rapat membahas sistem pembelajaran digital bersama guru, wakil kurikulum, kepala madrasah, dan pihak platform jelajah ilmu, dalam menetapkan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru dapat berjalan dengan efektif dan efesien, dengan menentukan guru yang akan mengajar pada kelas digital tersebut. Rencana sistem pembelajaran tersebut akan diaplikasikan dalam sejumlah pembinaan yang akan dilakukan oleh guru sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran digital.
2. Pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh dilakukan oleh guru yang terpilih untuk mengajar kelas digital dengan menggunakan platform jelajah ilmu dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya guru juga menyiapkan materi secara mandiri dan menggunakan platform lain seperti Canva, Quiziz, kahoot, Capcut, Word, Exel, Powerpoint untuk penunjang pembelajaran siswa

3. pengevaluasian sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh yaitu dilakukan dengan mengoreksi kekurangan dalam pelaksanaannya serta mempertahankan kelebihan yang dilakukan pada akhir semester dengan melibatkan wakil kurikulum, kepala madrasah, dan siswa.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah agar mempertahankan kualitas pengelolaannya dalam pembelajaran digital sehingga dapat menjadi contoh bagi sekolah lain yang belum menerapkan pembelajaran digitalSS.
2. Bagi guru yang mengajar kelas digital agar dapat mempertahankan kemampuannya dan terus meningkatkan kompetensi.
3. Bagi guru yang belum mampu mengajar digital agar dapat meningkatkan kompetensi supaya penguasaan pembelajaran digital menyeluruh dikalangan para guru.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian yang serupa dengan perspektif yang berbeda guna untuk memperbaiki kekurangan dari penelitian ini serta mendapatkan ide dan inovasi terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). *Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 4, No. 1.
- Ali, Mohammad, dkk. (2009). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amir, Taufiq. (2012). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, Jakarta: Prenadamedia.
- Bahri Djamarah, Syaiful. (2000). *Guru Dan Anak Didik Dalam Intraksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaliyyah, Nafisatul. (2019). *Pengembangan Manajemen Pembelajaran E-Learning Di SMA Negeri 1 Dema*, Tesis, UNNES Semarang.
- Djauhari, Teuku. dkk, (2024). *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital*, Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS), Vol.7, No. 1.
- Erwinsyah, Alfian. (2017). *Manajemen Pembelajaran Dalam Kaitannya Dengan Peningkatan Kualitas Guru*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol. 5.
- Fatimah. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 2 Bireuen Pada Materi Kalor Melalui Penerapan Model Pembelajaran Open-Ended Problem (Masalah Terbuka)*, Jurnal Pendidikan Almuslim, Vol. V, No. 2.
- Fauzi, Ahmad. (2014). *Manajemen Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzi. (2018). *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa*, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 6, No. 2.
- Ferawati, dkk. (2021). *Pembelajaran Digital*, Bandung: Widina Bhakti Persada.S
- Fitriyani, Yani. (2021). *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*, jurnal pendidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan, Vol. 2, No. 1
- Gunawati, Lilis. (2022). *Manajemen Media Pembelajaran Digital Dalam Mewujudkan Efektivitas Dan Semangat Belajar Pada Masa Pandemic Di Raudhatul Athfal Kecamatan Kalipucang Pangandaran*, Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, Vol.01. No. 02.

- Gunawati, Lilis. (2022). *Manajemen Media Pembelajaran Digital Dalam Mewujudkan Efektivitas Dan Semangat Belajar Pada Masa Pandemic Di Raudhatul Athfal Kecamatan Kalipucang Pangandaran*, Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini, Vol.01, No.02.
- Halimah. Koswara, Deni. (2008). *Seluk Beluk Profesi Guru*, Bandung: PT.Pribumi Mekar.
- Hamid dan Darmadi. (2009). *Kemampuan Dasar Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Hendra, dkk, (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*, Kota Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Herman, dkk. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Digital*, Sumatera Barat: PT Global Eksekutif Teknologi.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran> diakses 31 Mei 2024
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengelolaan> diakses 31 Mei 2024
- <https://kbbi.web.id/digital>. diakses 5 Agustus 2024
- J Moeloeng, Lexi. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jaya, Farida. (2019). *Perencanaan pembelajaran*, Repository UIN Sumatera Utara.
- Jaya, Risman. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru*, Jurnal Ideas. Vol 6. No 1. E-ISSN: 2656-940X P-ISSN: 2442-367X.
- Koswara, Deni. Halimah. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*, Yogyakarta: Pusaka Belajar.
- Miarso, Yusufhadi. (2005) *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta, Prenada Media, Kerjasama dengan Pustekom DIKNAS.
- Moleong. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung; PT.Remaja Rosdakarya Offset.

- Muhammad, Darsa. (2022). *Impelementasi Fungsi Actuating (Penggerakan/Pelaksanaan) dalam Manajemen Program Bahasa Arab di MI Manarul Islam Malang*, Mahira: Journal Of Arabic Studies, Vol. 2, No. 1.
- Narwanti, Sri. (2011). *Creative Learning, Kiat Menjadi Guru Kreatif Dan Favorit*. Sendangadi Mlati Sleman Yogyakarta: Familia Pustaka.
- Nurhasanah, Siti. (2019). *Strategi Pembelajaran*, Edu Pustaka.
- Oktavia, Yanti. (2014). *Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Di Sekolah*, Bahana manajemen Pendidikan, Jurnal Administrasi Pendidikan, Vol 2 No 1.
- Prawiradilaga, dkk, (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Puspitasari, Enda. (2015). *Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di TK Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau*, Educhild Vol.4 No.1.
- Rahman Saleh, Abdul. (2008). *Psikologi Suatu Pengantar: Dalam Perspektif Islam*, Jakarta;Kencana.
- Ramanda Yogi, Pratama. (2020). *Fungsi-Fungsi Manajemen 'POAC'*, Universitas Jenderal Achmad Yani.
- Riadi, Akhmad. (2017). *Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran*, Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol. 15, No. 28.
- Rika H, Aulia. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis TIK di SD IT Al-Khoiriyah dalam Penerapan Berbasis Online*, Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1, No. 1.
- Sary, Yulia. dkk. (2015). *Manajemen Pembelajaran Sentra Dan Lingkaran Pada Paud Subulussalam Kota Banda Aceh*, Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala, Vol. 3.
- Slameto, (2016). *Belajar dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta;Rineka Cipta.
- Subhan. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Literasi Digital Pada Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Calon Guru*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 6, No. 1.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung:CV.Alfabeta.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung; AlfaBeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini. (2014). *Esensi Manajemen Pendidikan Islam*, Teras. Yogyakarta.
- Supardi. (2005). *Metodelogi Penelitian Ekonomi Bisnis*, Yogyakarta: UII Press.
- Supartini, Mimik. (2016). *pengaruh penggunaan media pembelajaran dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Manyangan Kota Probolinggo*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI). Vol 10, No 2.
- Syaikhudin, Ahmad. (2013) *Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Lisan Al-Hal, Vol 7, No 2.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaudih Sukmadinata, Nana. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Talajan. (2012). *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, Yogyakarta: Laksbang Presindo.
- Ulfa Hidayati, Zayyini. (2022). *Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital Pada Era New Normal*, Tesis Ponorogo: IAIN
- Widiyanti, Evita. (2023). *Analisis Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Digital di MIN 3 Jombang*. El Bidayah: journal Of Islamic Elementary Education, Vol. 5, No. 2.
- Wijaya. A, Cece. (1994) Tabrani Rusyan, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yanuartuti, Setyo. (2021). *Meningkatkan Daya Kreatif Siswa Menggunakan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring*, Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 6. No. 1.
- Yusuf, A. Muri. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Jakarta Kencana.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat keterangan pembimbing skripsi



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-5839/Un.08/FTK/Kp.07.6/08/2024

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
 - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
 - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
- KESATU** : Menunjukkan Saudara :
Dr. Murni, M.Pd
 Untuk membimbing Skripsi
- Nama : Tanzil Firdausi
 NIM : 200 206 055
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
 Judul Skripsi : Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh
- KEDUA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2024 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 05 Agustus 2024
 Dekan

[Signature]
 Saiful Muluk



- Tembusan**
- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
 - Dejen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
 - Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
 - Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh;
 - Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
 - Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
 - Yang bersangkutan;
 - Amun

Lampiran 2 : Surat keterangan izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651-7557321, Email : uin@ar-raniyac.id

Nomor : B-5196/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Banda Aceh
2. Kepala MIN 1 Banda Aceh

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

Nama/NIM : **TANZILAL FIRDAUSI / 200206055**
 Semester/Jurusan : VIII / Manajemen Pendidikan Islam
 Alamat sekarang : Rukoh kec. Darussalam kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh**

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

Banda Aceh, 19 September 2024
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Agustus
 2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3 : Surat keterangan selesai penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA BANDA ACEH
 Jl. Taman Makam Pahlawan Lr. MIN No.09, Ateuk Pahlawan
 Banda Aceh (Kode Pos 23141)
 Pos-el: minmesjidraya@yahoo.com
 NSM: 111111710001

SURAT KETERANGAN
 Nomor : B-1194/MI.01.07.1/PP.00.4/09/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidayah Negeri 1 Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tanzil Firdausi
 NIM : 200206055
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
 Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam
 Alamat : Rukoh. Kec. Darussalam. Kab. Aceh Besar

Adalah benar telah menyelesaikan penelitian/ riset pada MIN 1 Kota Banda Aceh dengan judul :
 “*Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru Di MIN 1 Banda Aceh.*”

Demikian surat ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 23 September 2024
 Kepala

 Usman, S.Pd.I
 NIP. 19780822 200604 1 003



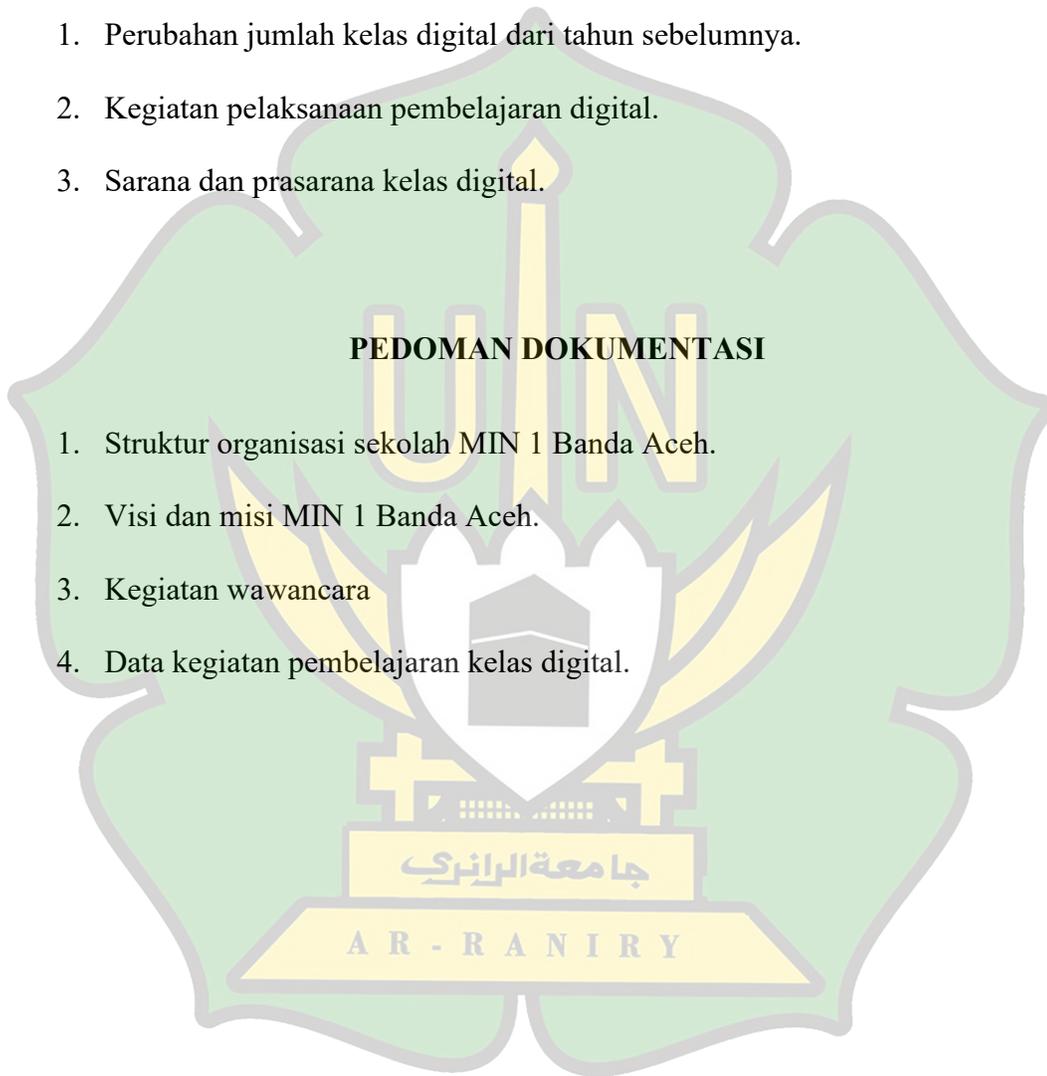
UIN
AR-RANIRY

Lampiran 4 : List observasi**PEDOMAN OBSERVASI**

1. Perubahan jumlah kelas digital dari tahun sebelumnya.
2. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran digital.
3. Sarana dan prasarana kelas digital.

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Struktur organisasi sekolah MIN 1 Banda Aceh.
2. Visi dan misi MIN 1 Banda Aceh.
3. Kegiatan wawancara
4. Data kegiatan pembelajaran kelas digital.



Lampiran 5 : Instrumen penelitian

PEDOMAN WAWANCARA

Pengelolaan Sistem Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Kreativitas Guru di MIN 1 Banda Aceh.

| No | Rumusan Masalah | Indikator | Subjek | | |
|----|---|---|---|---|---|
| | | | Kepala Madrasah | Wakil Kurikulum | Guru |
| 1. | Bagaimana perencanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh? | 1. Materi pembelajaran digital 2. Fasilitas pelatihan 3. Fasilitas pendukung pembelajaran digital | 1. Bagaimana perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Apakah ada pelatihan khusus bagi para guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam | 1. Bagaimana perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. apakah ada pelatihan khusus bagi para guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam | 1. Bagaimana perencanaan awal sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Bagaimana ibuk menyiapkan materi pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | <p>pembelajaran digital?</p> <p>3. Hal apa saja yang bapak harapkan untuk perkembangan kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan?</p> <p>4. Apa standar guru agar dapat mengikuti pelatihan pembelajaran digital ini?</p> <p>5. Apa saja fasilitas yang disediakan oleh</p> | <p>pembelajaran digital?</p> <p>3. Hal apa saja yang bapak harapkan untuk perkembangan guru setelah mengikuti pelatihan?</p> <p>4. apa standar guru agar dapat mengikuti pelatihan pembelajaran digital ini?</p> <p>5. apa saja fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk</p> | <p>3. Bagaimana manajemen waktu untuk pembelajaran digital dan pembelajaran biasa?</p> <p>4. fasilitas apa saja yang perlu disiapkan sebelum melaksanakan pembelajaran digital?</p> <p>5. apakah ibuk mengikuti pelatihan mandiri untuk meningkatkan</p> |
|--|--|--|--|--|--|

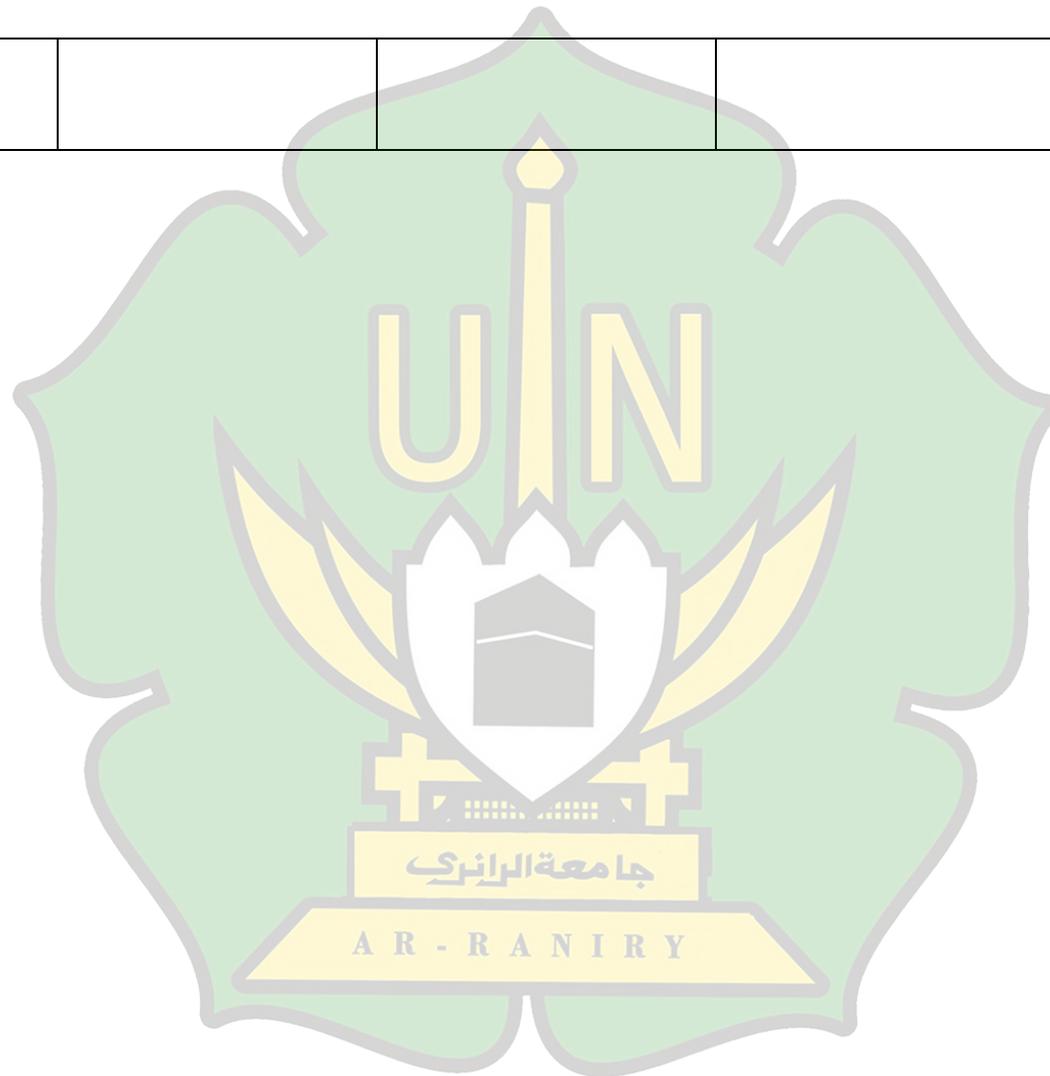
| | | | | | |
|----|---|--|---|---|--|
| | | | sekolah untuk menunjang aktifitas pembelajaran digital ? | menunjang aktifitas pembelajaran digital? | kompetensi dan kreativitas dalam penggunaan pembelajaran digital ? |
| 2. | Bagaimana pelaksanaan sistem pembelajaran digital dalam peningkatan Kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh? | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan pembelajaran digital 2. Interaksi pembelajaran digital 3. Mampu mengoprasikan aplikasi pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana peran bapak dalam pelaksanaan sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Bagaimana sistem pengontrolan bapak | <ol style="list-style-type: none"> 1 Bagaimana peran bapak dalam pelaksanaan sistem pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2 Bagaimana sistem pengontrolan bapak | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Metode apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran digital? |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | <p>pembelajaran digital?</p> <p>3. Bagaimana bapak memotivasi guru terkait pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?</p> | <p>pembelajaran digital?</p> <p>3. Bagaimana bapak memotivasi guru terkait pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh?</p> | <p>3. Apakah ada perbedaan interaksi antara siswa dan guru ketika pembelajaran digital dan pembelajaran biasa?</p> <p>4. Bagaimana cara bapak mengontrol para siswa ketika pembelajaran sedang dijalankan?</p> <p>5. Bagaimana sistematika penggunaan</p> |
|--|--|--|--|--|---|

| | | | | | |
|----|---|---|--|--|---|
| | | | | | digital di MIN 1 Banda Aceh? 6. Bagaimana cara ibuk mengajarkan siswa menggunakan aplikasi pembelajaran digital? |
| 3. | Bagaimana pengevaluasian sistem pembelajaran <i>digital</i> dalam peningkatan kreativitas guru di MIN 1 Banda Aceh? | <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi pembelajaran digital 2. Efektifitas penggunaan digital 3. Kualitas dan kemandirian siswa. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengevaluasian pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Apakah pembelajaran digital ini efektif di terapkan di | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengevaluasian pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Apakah pembelajaran digital ini efektif di terapkan di | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengevaluasian pembelajaran digital di MIN 1 Banda Aceh? 2. Apakah ada peningkatan kreativitas guru setelah |

| | | | | | |
|--|--|----------------------------------|---|--|--|
| | | <p>4. Tantangan dan hambatan</p> | <p>MIN 1 Banda Aceh ?</p> <p>3. Apa kekurangan dari penggunaan digital di MIN 1 Banda Aceh?</p> | <p>MIN 1 Banda Aceh ?</p> <p>3. Apakah ada peningkatan kreativitas guru setelah menggunakan sistem pembelajaran digital?</p> <p>4. Apa tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran digital ini?</p> | <p>menggunakan sistem pembelajaran digital?</p> <p>3. Menurut ibuk apakah dengan ada pembelajaran digital siswa lebih terbantu untuk belajar mandiri?</p> <p>4. Apa tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran digital ini?</p> <p>5. Apa kekurangan dari penggunaan</p> |
|--|--|----------------------------------|---|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---------------------------------|
| | | | | | digital di MIN 1 Banda Aceh? |
|--|--|--|--|--|---------------------------------|



Lampiran 6 : Dokumentasi kegiatan penelitian

DOKUMENTASI



Profil MIN 1 Banda Aceh



Struktur organisasi MIN 1 Banda Aceh



Wawancara dengan kepala Madrasah MIN 1 Banda Aceh



Wawancara dengan wakil kurikulum MIN 1 Banda Aceh



Wawancara dengan guru kelas digital 6E MIN 1 Banda Aceh



Wawancara dengan guru kelas digital 5A di MIN 1 Banda Aceh



Wawancara dengan guru kelas digital 4E di MIN 1 Banda Aceh

Jelajah Ilmu

Jelajah Ilmu adalah platform LMS pembelajaran terlengkap dan terbaik dengan fitur yang canggih

Belajar Pintar lewat Jelajah Ilmu



Ruang Obrolan

Gunakan Ruang Obrolan untuk berkomunikasi dengan kelas atau siswa secara individu, membentuk kelompok proyek atau kelompok belajar terfokus yang memungkinkan pembelajaran kolaboratif di antara para siswa.



Lembar ujian

Buat Lembar Ujian Mandiri dan Lembar Ujian Normal dengan skema penilaian untuk melakukan ujian atau memberikan tugas. Lembar Ujian ini dapat dibuat menggunakan bank soal standar Jelajah Ilmu atau dibuat sendiri. Selain itu, terdapat kumpulan pertanyaan rahasia yang hanya dapat diakses oleh guru.



Laporan dan Statistik

Akses laporan yang berisi riwayat login siswa, riwayat membaca eBook, kehadiran, penyerahan tugas, Lembar Ujian yang dicoba atau dibuat, dan banyak laporan aktivitas platform lainnya.



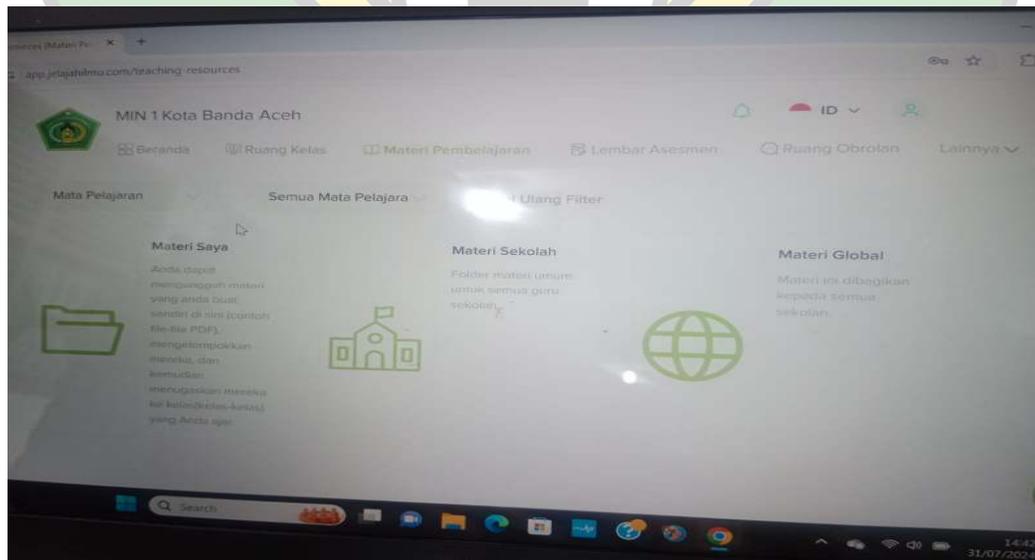
Ruang Kelas

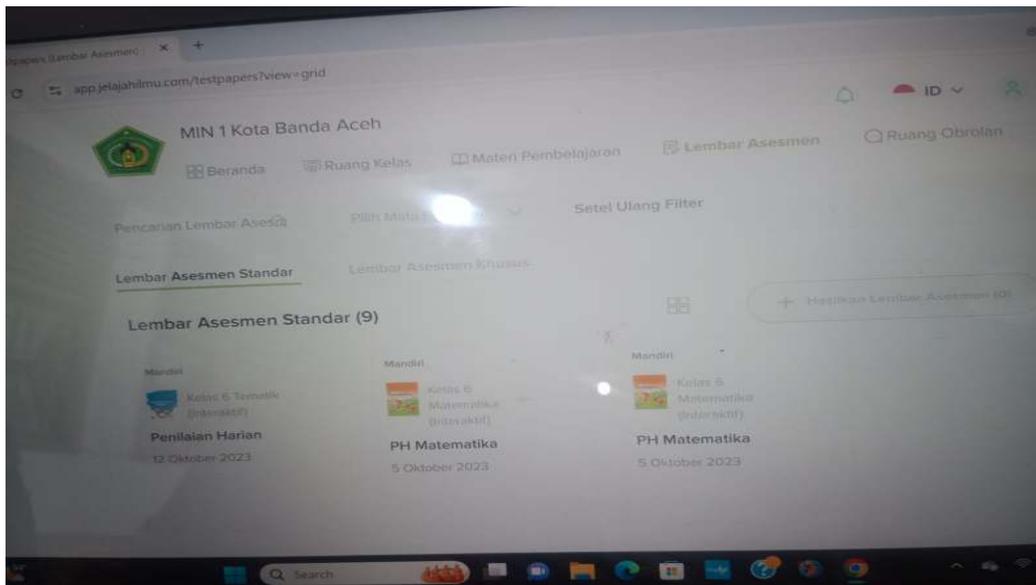
Rencanakan aktivitas kelas Anda seperti membuat kelas online atau offline, menugaskan tugas dari eBook dan Lembar Ujian. Kemampuan platform untuk mengatur tenggat waktu dan jadwal yang dapat diedit memastikan fleksibilitas bagi guru dan siswa.



Sumber Daya Pengajaran

Unggah dan bagikan sumber daya pengajaran dengan mudah, seperti catatan, presentasi, PDF, dan konten lain yang relevan, untuk memastikan sumber daya pendidikan yang penting tersedia bagi siswa. Anda juga dapat membagikan sumber daya pengajaran yang berguna kepada sesama guru.





Tampilan platform pembelajaran digital







Foto siswa melaksanakan pembelajaran digital



Lampiran 7 : Daftar riwayat hidup.**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Profil**

Nama : Tanzilal Firdausi
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Padang Tiji, 06 Agustus 2002
 Asal : Seulatan, Batee, Pidie
 Alamat : Seulatan, Batee
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Status : Mahasiswi
 No. Hp : 081260988257
 Email : tanzilal2021@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. MIN 47 Pidie, Kec. Batee Kab. Pidie (2008-2013)
2. MTS Jeumala Amal, Kec. Bandar Baru Kab. Pidie Jaya (2013-2016)
3. MAS Jeumala Amal, Kec. Bandar Baru Kab. Pidie Jaya (2016-2019)
4. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (2020-sekarang)

Riwayat Keluarga

Nama Ayah : M Yasin
 Nama Ibu : Mariana
 Pekerjaan Ayah : Pensiunan
 Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Seulatan, Batee, Pidie