

**HUBUNGAN ANTARA MEDIA ELEKTRONIK BERBASIS KOMPUTER  
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP  
PGRI 11 PALEMBANG**



**SKRIPSI SARJANA S.1**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd)**

**Oleh :**

**DESTY DWI CHRISNA**

**NIM 13210062**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH  
PALEMBANG**

**2018**

**Hal: Persetujuan Pembimbing**

**Kepada Yth  
Bapak Dekan Fakultas  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Fatah  
Di  
Palembang**

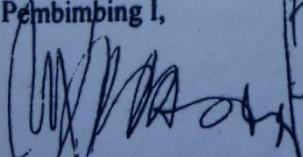
*Assalamu'alaikum. Wr. Wb*

Setelah kami periksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul " Hubungan Antara Media Elektronik Internet dengan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang" yang ditulis oleh Desty Dwi Chrisna NIM 13210062 telah dapat diajukan dalam sidang manaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Demikian dan terimakasih.

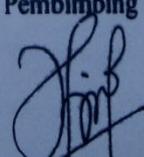
*Wassalamu'alaikum. Wr. Wb*

Pembimbing I,

  
**Muhammad Isuaini, M. Pd**  
NIP.19740201 200003 1 004

Palembang, 10 - 11 2017

Pembimbing II,

  
**Mardeli, M.A**  
NIP.19751008 200003 2 001

**Skripsi Berjudul  
HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK BERBASIS  
KOMPUTER TERHADAP KREATIVITAS  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SMP PGRI 11**

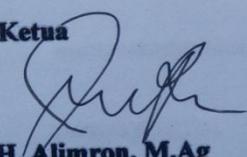
**Yang ditulis saudara DESTY DWI CHRISNA, NIM. 13210062  
Telah dimunaqosyahkan dan Dipertahankan  
Di depan Panitia Penguji Skripsi  
Pada tanggal 23 November 2017**

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

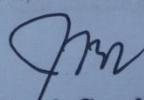
**Palembang, 23 November 2017  
Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Panitia Penguji Skripsi**

**Ketua**

  
**H. Alimron, M.Ag**  
NIP.19720213 200003 1 002

**Sektetaris**

  
**Drs. A. Syarifuddin, M.Pd.I**  
NIP.19630911 199430 1 001

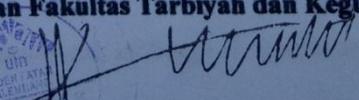
**Penguji Pertama : Prof. Dr. Nyayu Khodijah, M.Si** (.....)  
NIP. 19700825 199503 2 001

**Penguji Kedua : Drs. Herman Zaini, M.Pd.I** (.....)  
NIP. 19560424 198203 1 003

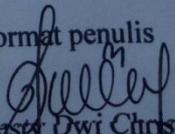
**Mengesahkan**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



  
**Prof. Dr. Kasinvo Harto, M.Ag**  
NIP . 19710911199703 1004

5. Bpk H. Alimron, M. Ag selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Agama Islam
  6. Pembimbing terbaikku M. Isnaini, M. Pd selaku Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
  7. Pembimbing terbaikku Mardeli M.A selaku Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
  8. Segenap Dosen Pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta mengarahkan penulis hingga dapat memperoleh gelar Sarjana.
  9. Kakandaku Kokoh Prasetio dan Ari Octario Saputra yang selalu memberikan semangat untukku.
  10. Sahabat-sahabatku kelas PAIS 1 2013 (Aat Seri Harpia, Ajeng Rizky, Antini Sri Dewi, Amanatul Latifa ) yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan skripsi ini.
  11. Dan semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini dapata bermanfaat bagi pembaca dan khusunya penulis sendiri.
- Aamiin.....

Hormat penulis  
  
Desti Dwi Chrisna  
Nim: 13210062

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGANTAR SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan kegunaan Penelitian .....	7
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Variabel Penelitian .....	12
H. Definisi Operasional.....	13
I. Kerangka Teori.....	15
J. Hipotesis Penelitian.....	22
K. Metodologi Penelitian .....	22
L. Sistematika Pembahasan .....	32

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Media Elektronik.....	34
1. Pengertian Media Elektronik .....	34
2. Sumber Media Elektronik .....	36

3. Jenis-Jenis Media Elektronik .....	37
4. Manfaat Media Elektronik.....	39
5. Keuntungan dan Kelemahan Media Elektronik.....	42
6. Fungsi Media Elektronik.....	44
<b>B. Internet</b>	
1. Pengertian Internet .....	44
2. Karakteristik Internet .....	46
3. Manfaat Internet .....	47
4. Kelebihan dan Kekurangan Dunia Internet.....	48
<b>C. Kreativitas Belajar</b>	
1. Pengertian Kreativitas Belajar.....	50
2. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar.....	54
3. Tahap-Tahap Kreativitas.....	55
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas.....	59
<b>D. Pendidikan Agama Islam</b>	
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	61
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	62
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam.....	63
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Agama Islam.....	65
<b>E. Pentingnya Media Elektronik Internet Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....</b>	<b>66</b>

### **BAB III KONDISI UMUM SMP PGRI 11 PALEMBANG**

<b>A. Letak Sekolah SMP PGRI 11 Palembang.....</b>	<b>68</b>
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMP PGRI 11 Palembang.....	68
2. Letak Geografis SMP PGRI 11 Palembang.....	68
<b>B. Visi, Misi, Tujuan SMP PGRI 11 Palembang.....</b>	<b>68</b>
1. Visi, Misi SMP PGRI 11 Palembang.....	69
2. Tujuan SMP PGRI 11 Palembang.....	69
<b>C. Keadaan Guru, Pegawai, dan Siswa SMP PGRI 11 Palembang.....</b>	<b>73</b>

1. Keadaan Guru SMP PGRI 11 Palembang.....	73
2. Keadaan Siswa SMP PGRI 11 Palembang.....	73
D. Sarana dan Prasarana SMP PGRI 11 Palembang.....	74
1. Perkarangan Sekolah.....	74
2. Perpustakaan.....	75
3. Laboratorium.....	77
4. Pengadaan Air.....	77
5. Penerangan.....	78
6. Kantin.....	78
7. Toilet (WC).....	79
E. Kegiatan-Kegiatan Di SMP PGRI 11 Palembang.....	80
1. Kegiatan Intra Sekolah.....	80
2. Kegiatan Ekstra Sekolah.....	80
<b>BAB IV Hubungan Media Elektronik Internet dengan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11</b>	
A. Penggunaan Media Elektronik Internet di SMP PGRI 11 Palembang....	82
B. Kreativitas Belajar Siswa di SMP PGRI 11 Palembang.....	105
C. Hubungan Media Elektronik Internet dengan Kreativitas Belajar.....	115
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	116
B. Saran.....	117

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan.<sup>1</sup> Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Ketentuan umum Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang berakhlak, bertakwa, adil, makmur dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.<sup>2</sup>

Proses komunikasi dalam dunia pendidikan sudah terbuka secara virtual dalam dunia maya sebagaimana banyak dikenal dalam bentuk *e-education*, serta berbagai macam inovasi dan adopsi dari produk pemikiran berupa elektronik education bahkan elektronik pembelajaran atau *e learning*.<sup>3</sup> Dunia global sekarang ini, teknologi dalam pendidikan pada dasarnya mendayagunakan media elektronik sebagai media komunikasi, untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada peserta didik. Pendayagunaan media tersebut dapat secara mandiri atau kombinasi

---

<sup>1</sup> Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Felicha, 2013), Cet. 1, hlm. 1-2.

<sup>2</sup> *Undang-Undang Guru dan Dosen*, ( Jakarta :PT Sinar Grafika, 2014), Cet. 7, hlm. 1

<sup>3</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), Cet. 1, hlm. 15

beberapa media. Keterlibatan pendidik dalam komunikasi bergantung pada jenis media yang digunakan.<sup>4</sup>

Penggunaan media elektronik mempunyai kelebihan yaitu dalam mempelajari lebih ringkas dari pada buku paket, kekurangannya yaitu peserta didik cenderung mengkopi file dan tidak mencari bahan-bahan materi lain yang menyangkut materi, tetapi itu bisa diatasi dengan pengawasan guru. Agar dalam proses belajar mengajar itu lebih efektif dan berhasil perlu adanya Media elektronik yang digunakan untuk menjelaskan sejauh mana kemampuan anak menerima pelajaran dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam menjadi efektif perlu menggunakan Media elektronik.<sup>5</sup>

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi berhubungandenganpengambilan,pengumpulan,pengolahan,penyimpanan,penyebaran,dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi.2006: 6).<sup>6</sup>

Teknologi yang maju ini berawal dari internet yang zaman kemerdekaan terdahulu belum ada. Adanya internet , informasi dapat dicari dengan cepat dan mudah. Dalam penggunaan internet terdapat berbagai fasilitas yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna fasilitas atau layanan dalam internet tersebut. Sejak internet diluncurkan sampai sekarang, internet masih

---

<sup>4</sup>*Ibid* , hlm. 84-85

<sup>5</sup><http://huseinsyauqiazmi.blogspot.co.id/2012/12/proposal-skripsi.html>.(Diakses Pada Tanggal 13/06/2017)

<sup>6</sup>Deni Dermawan, *Teknologi Pembelajaran*,( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), *Cet4*, hlm. 1

menjadi suatu situs atau jejaring sosial yang sangat digemari dan diminati para pencinta dunia maya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar banyak jenisnya tapi digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor eksternal dan faktor internal<sup>7</sup>. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar ini lah yang kemudian berperan dalam pencapaian kreativitas siswa. Menurunnya tingkat kreativitas belajar siswa hendaknya diketahui oleh guru maupun pihak sekolah sebagai suatu hal yang perlu untuk di pertimbangkan Adapun kreativitas belajar siswa dapat ditunjukkan dalam proses pembelajaran sejauh mana siswa dapat menyerap atau menerima materi pelajaran dan ilmu pengetahuanyang telah diberikan oleh guru selama proses belajar mengajar yang biasanya diukur melalui tes atau evaluasi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, internet menjadi sarana untuk mempermudah berbagai informasi baik dari guru ke murid maupun dari murid ke guru yang menyangkut mata pelajaran yang dijalani dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa.

Hampir seluruh siswa dan guru di SMP PGRI 11 Palembang menggunakan media elektronik yang terhubung dengan internet, sehingga mereka juga aktif di dunia maya tersebut. Guru tidak lagi cukup hanya semalam dalam membaca buku teks dibanding murid-muridnya. Bahkan sebaliknya justru sang murid telah lebih dahulu memperoleh informasi dari berbagai media, baik cetak maupun elektronik.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup><https://psikologikreativitasump.wordpress.com/2011/12/16/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kreativitas/> ,( Diakses pada tanggal 13/06/2017).

<sup>8</sup> Suparlan, *Guru Sebagai Profesi*, (Yogyakarta : Hikayat, 2006), hlm.51

Dampak dalam dunia pendidikan yang mungkin dihasilkan dari media elektronik internet adalah meningkat atau menurunnya kreativitas belajar siswa. Berdasarkan pengamatan hasil observasi awal yang penulis lakukan di SMP PGRI 11 Palembang pada tanggal 11 Mei 2017 sampai 31 Mei 2017, diketahui bahwa, banyak siswa yang memanfaatkan media elektronik fitur internet tersebut dapat berkomunikasi dengan guru ataupun pihak sekolah. Kreativitas yang peneliti temukan siswa dapat membahas tentang tugas-tugas yang di berikan guru mengenai materi melalui internet, menonton video edukasi, membaca artikel, melihat gambar foto dan mencari informasi materi pelajaran semangat belajar siswa sangat baik.

Mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik yang dominan sering digunakan yaitu komputer, laptop dan *handphone* dalam tugas sekolah yang difasilitasi jaringan internet sehingga siswa lebih luas dalam mengakses berbagai aplikasi sosial yang sedang banyak dinikmati yaitu internet karena dengan memakai fitur ini siswa dapat langsung berkomunikasi dengan guru mata pelajaran, teman sebaya, keluarga, dan sebagainya dalam berbagi informasi. Internet dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa, karena dengan memakai media elektronik yang sering dipakai laptop atau komputer tersambung jaringan internet siswa juga dapat secara langsung berbagi informasi seperti artikel, foto, video, yang berhubungan dengan pendidikan sehingga mempengaruhi kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Untuk itu dapat peneliti simpulkan, bahwa media elektronik yang di fasilitasi jaringan internet dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam

mencari sebuah informasi mengenai materi pelajarannya. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan media elektronik dalam pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas mendorong penulis untuk untuk mengangkat dan membahas permasalahan mengenai “Hubungan Antara Media Elektronik Internet Dengan Kreativitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP PGRI 11 Palembang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Di SMP PGRI 11 Palembang Hampir seluruh guru dan siswa menggunakan media elektronik (Komputer dan Laptop) yang terhubung jaringan internet
2. Di SMP PGRI 11 Palembang Guru memberikan tugas mencari informasi mata pelajaran sesuai materi melalui internet.
3. Di SMP PGRI 11 Palembang di fasilitasi media elektronik (Komputer) yang tersambung jaringan internet.
4. Dengan adanya media elektronik yang tersambung jaringan internet membuat siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran mencari informasi pendidikan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, agar penelitian ini mengenai sasaran yang dimaksudkan maka masalah-masalah yang diteliti perlu dibatasi ruang lingkupnya. Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti hanya fokus pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media elektronik (Komputer atau laptop) yang terhubung jaringan internet yang menghasilkan suatu kreativitas. Kreativitas belajar siswa ini dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan kreatif siswa dalam mengerjakan tugas dan informasi pendidikan yang mempengaruhi tingkat kemampuan belajar dalam mengaitkan informasi pendidikan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

#### **D. Rumusan Masalah**

Untuk memperjelas yang akan dibahas dan untuk lebih terarah penelitian ini maka dirumuskan suatu masalah:

1. Bagaimana penggunaan media elektronik internet pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP PGRI 11 Palembang?
3. Apakah hubungan antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP PGRI 11 Palembang?

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

1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui penggunaan media elektronik internet pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang.
- b) Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP PGRI 11 Palembang.
- c) Untuk mengetahui apakah hubungan penggunaan media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP PGRI 11 Palembang.

## 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari adanya penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a) Secara teoritis hasil Penelitian ini diharapkan menjadi kajian yang menarik bagi kalangan akademisi dan praktisi pendidikan serta peneliti lain mengenai penggunaan media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP PGRI 11 Palembang. Sehingga, nantinya SMP 11 PGRI Palembang yang mengemban tugas mulia, sebagai pembina generasi yang berakhlak atau berbudi pekerti yang luhur benar-benar terealisasi.
- b) Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada lembaga pendidikan khususnya SMP 11 PGRI Palembang dalam menjalankan perannya, agar *output* yang

dihasilkan dapat memiliki nilai lebih, seperti yang diharapkan oleh semua orang. Serta diharapkan menjadi langkah awal bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian mendalam.

## **F. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka adalah bagian yang menguraikan tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan.<sup>9</sup> Kajian pustaka ini dimaksudkan untuk memastikan kedudukan dan arti penting penelitian yang akan dilakukan dalam arti luas. Dengan kata lain, hendak mengkaji atau memeriksa serta mengetahui apakah permasalahan yang akan diteliti sudah ada yang meneliti atau membahasnya. Dengan ini penulis meneliti dan mengkaji terlebih dahulu pada beberapa skripsi yang relevan dengan permasalahan yang akan peneliti angkat, antara lain sebagai berikut:

Muhammad Fathoni dalam skripsinya yang berjudul "*Hubungan Jejaring Internet dengan Kreativitas Motivasi Belajar di MTS Satu Atap Al-Mina Ngawinan Jetis Bandungan*" ( Salatiga: Skripsi Fakultas Tarbiyah, 2013) Dari hasil analisis peneliti dengan menggunakan rumus analisis statistik "uji-t" diketahui bahwa hasil uji asumsi normalitas sebaran terhadap variabel motivasi belajar menghasilkan nilai  $Z = 0,708$  dan  $p = 0,698$  ( $p > 0,05$ ). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, didapatkan nilai rata-rata penggunaan jejaring

---

<sup>9</sup>Kasinyo Harto dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi dan Karya Ilmiah*, (Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah, 2012), hlm. 15

internet dengan  $Mean = 58,83$  berbanding  $57,48$  dengan hasil belajar dan motivasi belajar  $1,35$ . Maka saudara Muhammad Fathoni menyimpulkan bahwa dapat pengaruh penggunaan jejaring sosial internet terhadap hasil belajar dan motivasi belajar dengan  $sig = p = 0,355$ .<sup>10</sup>

Budiman Sudija dalam skripsinya yang berjudul “*Hubungan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Melalui Penggunaan Media Jejaring Sosial internet di SMAN 2 Palembang*”. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa hipotesis yang berbunyi bahwa ada perbedaan prokrastinasi pada siswa kelas XI yang menggunakan jejaring sosial dimana tingkat prokrastinasi pada siswa yang menggunakan menggunakan jejaring sosial ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan jejaring sosial, dapat diterima dengan nilai  $t$ -test sebesar  $3,386$ . Adapun nilai rata-rata prokrastinasi siswa yang menggunakan menggunakan jejaring sosial sebesar  $74,70$  dan siswa yang tidak menggunakan jejaring sosial sebesar  $61,27$ . Dengan demikian saudara Budiman Sudija menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan prokrastinasi antara siswa yang menggunakan jejaring sosial dan yang tidak menggunakan jejaring sosial.<sup>11</sup>

Purnama Sari Utami dalam penelitiannya dengan tema “*Korelasi Media Internet Pada Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Kreativitas Siswa Kelas VIII Di SMP N 1 Ciputat* ( Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2006. ). Adapun latar belakang masalah yaitu di SMP N 1 Ciputat sebagai bagian dari

---

<sup>10</sup>Muhammad Fathoni, *Hubungan Internet dengan Kreativitas Motivasi Belajar Siswa di MTS Satu Atap Al-Mina Ngawinan Jetis Bandung* ( Salatiga: Skripsi Fakultas Tarbiyah, 2013)

<sup>11</sup>Budiman Sudija, *Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Melalui Penggunaan Media Jejaring Sosial internet di SMAN 2 Palembang*, (Palembang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Fatah, 2011)

pendidikan formal di Indonesia selalu berusaha mendidik dan mengarahkan seluruh peserta didiknya menjadi manusia yang cerdas dan kreatif dengan seiring majunya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Salah satunya media elektronik yang penggunaannya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Bahkan dengan media elektronik salah satu cara siswa dalam berkegiatan yang menjadi tujuan dari setiap lembaga pendidikan di Indonesia. Namun demikian tersebut tidak mudah untuk diwujudkan, tidak semudah membalikkan kedua tangan. Adapun untuk kesimpulannya media elektronik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak ada hubungannya dengan tingginya tingkat kreativitas siswa. Koefisien penentu yang diperoleh hanya sebesar 0,16%.<sup>12</sup>

Dari beberapa hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan belum ada yang meneliti judul tentang “hubungan antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa kelas VIII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang”. Penelitian ini belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya sehingga penelitian yang akan penulis lakukan ini layak untuk diteliti.

## **G. Variabel Penelitian**

Kata “variabel” berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti: “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau gejala yang dapat diubah.<sup>13</sup> Variabel penelitian pusat perhatian di dalam penelitian kuantitatif. Secara singkat, variabel dapat

---

<sup>12</sup>Purnama Sari Utami, *Korelasi Media Internet Pada Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP N 1 Ciputat*, ( Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2006)

<sup>13</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 36.

didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>14</sup>Penelitian ini terdiri dari variabel bebas, dan terikat yang meliputi:

1. Variabel bebas : Media Elektronik Internet
2. Variabel terikat : Kreativitas belajar siswa

#### Skema Variabel



#### H. Definisi Operasional

Judul skripsi ini adalah hubungan Media Elektronik Internet dengan Kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang. Maksud judul skripsi ini adalah sebagai berikut.

Media elektronik media seluruh alat media yang memakai energi elektromeknis bagi pemakai untuk mengakses kontennya. Pengertian yang lebih sederhana dari media elektronik adalah semua informasi atau data yang diciptakan,

---

<sup>14</sup>Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2012), Cet. 3, hlm. 55.

didistribusikan, serta diakses memakai bentuk elektronik. antara lain :radio, flim.,televisi,video, komputer, laptop, *elektronik board*, audio dan sebagainya. Berkat perkembangan teknologi komunikasi khususnya di bidang komunikasi massa elektronik yang begitu cepat,media massa elektronik makin banyak bentuknya.

Internet merupakan suatu sistem jaringan komunikasi jarak jauh yang memanfaatkan gelombang elektomagnetik dengan kekuatan dan kapasitas yang ditentukan oleh besar kecilnya *byte*.*Byte* disebut sebagai satuan gelombang elektomagnetik yang berisi triliunan data digital. Internet terkait dengan istilah *World-Wide-Web (WWW)*,dan ini sering akan dijumpai apabila mengoperasikan jaringan internet.

Sedangkan kreativitas berarti kemampuan dalam menciptakan dan menemukan sesau yang baru dan dianggap efektif dalam mencapai tujuan belajar dalam penelitian ini adalah lebih menitikberatkan pada kreativitas belajar siswa yang diwujudkan dalam proses pembelajaran PAI berlangsung.

Adapun indikator pencapaian media elektronik , sebagai berikut :

**Tabel 1**

**Media Elektronik**

No	Indikator-Indikator Media Elektronik
1	Mengeksplor keterampilan menggunakan media elektonik
2	Mengembangkan waktu penggunaan pengetahuan pembelajaran media elektronik internet
3	Mengikuti pemanfaatan perkembangan teknologi pendidikan

Sumber : Hujair AH Sanaky ,2013

Adapun indikator pencapaian kreativitas , sebagai berikut :

**Tabel 2**

**Kreativitas**

<b>No</b>	<b>Apek Kreativitas</b>	<b>Indikator-Indikator Kreativitas</b>
<b>1</b>	<b>Pribadi</b>	a. Melihat bakat dan minat dari sudut pandang yang berbeda- beda
<b>2</b>	<b>Pendorong</b>	a. Memperoleh dukungan dari diri sendiri, keluarga, sekolah dan lingkungan b. Memiliki sarana dan prasarana fasilitas pendukung belajar
<b>3</b>	<b>Proses</b>	a. Memiliki keberanian dalam menyelesaikan tugas yang diberikan b. mencari cara atau metode yang praktis dalam belajar
<b>4</b>	<b>Produk</b>	a. Menghargai hasil produk yang berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran b. Mempertunjukkan hasil karya anak untuk menggugah minat dalam

		berkreasi
--	--	-----------

Sumber : Utami Munandar,2014

## I. Kerangka Teori

Dalam sebuah penelitian, kerangka teori merupakan bagian yang menerangkan dari sudut mana sebuah penelitian akan ditinjau, yaitu menerangkan hubungan antar konsep yang akan menjadi variabel penelitian. Kerangka teori ini selanjutnya menjadi dasar pemikiran yang digunakan dalam sebuah penelitian<sup>15</sup>.

### 1. Pengertian Media Elektronik

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>16</sup>

Media elektronik teknologi informasi dapat menyediakan lebih banyak keberuntungan dan spontanitas dalam belajar yang merupakan karakteristik yang tidak dimiliki ruang kelas. Sebagai tambahan struktur dari dukungan dapat menjadi fleksibel terhadap kebutuhan siswa sehubungan dengan penyajian keseluruhan tugas. Tingkat interaktivitas suatu perangkat lunak, apakah dalam bentuk

---

<sup>15</sup>M. Toha Anggoro, dkk, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), Ed. 2, Cet. 4, hlm. 237

<sup>16</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), Cet. 14, hlm. 3.

perluasan dan pemodifikasian tugas sebagai respons terhadap siswa, atau melalui hasil kreativitas aktual (dalam menulis, pekerjaan desain, atau musik) dapat membuat siswa terus berusaha melaksanakan tugas dan dengan sepenuh jiwa (*mindfulness*) jauh melebihi biasanya.<sup>17</sup>

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Salah satu dampak yang ditimbulkannya pada dunia pendidikan adalah munculnya metode-metode pembelajaran secara elektronik.<sup>18</sup>

Peranan media teknologi elektronik pelaksanaan penyajiannya dipakai untuk teknik mengajar yang menekankan pada hasil teknologi moderen seperti televisi, radio, kaset, video tape, film, head-proyektor, mesin belajar dan lain-lain ; bahkan telah menggunakan bantuan satelit.<sup>19</sup>

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>20</sup>

Jadi Dewasa ini ada suatu tuntutan bahwa semua produk pembelajaran harus *online*, mengingat buku-buku sumber belajarpun sudah mulai berupa bahan

---

<sup>17</sup> Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), Cet. 1, hlm. 99-100

<sup>18</sup> Miryatul Husna., J. 2014. *Perkembangan Strategi Pembelajaran, Guru Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Palembang*, hlm. 67

<sup>19</sup> Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hlm 2

<sup>20</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), Cet. 14, hlm. 6.

elektronik.<sup>21</sup> media elektronik adalah seluruh alat media yang memakai energi elektromeknis bagi pemakai untuk mengakses kontennya.

## 2. Pengertian Internet

Secara harfiah, internet (kependekan dari interconnected-networking) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking.<sup>22</sup>

Internet merupakan suatu sistem jaringan komunikasi jarak jauh yang memanfaatkan gelombang elektromagnetik dengan kekuatan dan kapasitas yang ditentukan oleh besar kecilnya *byte*. *Byte* disebut sebagai satuan gelombang elektromagnetik yang berisi triliunan data digital. Internet terkait dengan istilah *World-Wide-Web (WWW)*, dan ini sering akan dijumpai apabila mengoperasikan jaringan internet.<sup>23</sup>

Pembelajaran internet adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengandalkan pada sumber-sumber informasi yang tersedia pada jaringan internet. Dari konsep ini maka jelas pembelajaran internet erat kaitannya dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Adapun pembelajaran internet diartikan sebagai materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang

---

<sup>21</sup>Deni Dermawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), *Cet*4, hlm 47

<sup>22</sup>Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), *Cet.* 1, hlm. 97

<sup>23</sup>*Ibid*, hlm.126-127

disampaikan melalui teknologi elektronik. Jadi, dengan demikian dalam pembelajaran internet siswa tidak hanya belajar dari internet saja akan tetapi juga dari sumber lain seperti audio dan video. Namun demikian perkembangan komputer yang semakin hebat dengan berbagai jaringannya, maka dewasa ini pembelajaran internet juga lebih banyak memanfaatkan komputer dengan jaringan internetnya.<sup>24</sup>

Agar peserta didik tidak gagap terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, guru hendaknya mengaitkan materi yang disampaikan dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Hal ini dapat diciptakan dengan pemberian tugas yang mengharuskan peserta didik berhubungan langsung dengan teknologi, misalnya membuat laporan tentang materi tertentu dari internet.<sup>25</sup>

### 3. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk.<sup>26</sup> Hal ini berarti bahwa kreativitas seseorang tercermin pada kemampuan dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru dan dianggap efektif dalam mencapai tujuan. Dalam pengajaran modern banyak teknik yang dapat membangun kreativitas siswa contohnya teknik simulasi siswa dapat berperan seperti orang-orang atau dalam

---

<sup>24</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Bandung: Prenada mediagrup, 2012) ,hlm.205

<sup>25</sup>Nazarudin Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2007), Cet. 1, hlm .26

<sup>26</sup>Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, ( Jakarta :Rajawali Pers, 2016), hlm.9

keadaan yang dikehendaki. Teknik simulasi baik sekali digunakan karena dapat menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa.<sup>27</sup>

Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Ini sesuai dengan perumusan kreativitas secara tradisional. Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku ; suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kesusteraan dan lain-lain. Bagi siswa, penggunaan produk-produk kreasi untuk menilai kreativitas siswa itu sukar dilaksanakan.<sup>28</sup>

Perumusan pengeertian kreativitas menurut Moreno, 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.<sup>29</sup>

Dengan interaksi yang baik dengann orang tua, melalui peyediaan barang interaksi dan pola interaksi yang ramah dan menyenangkan, orang tua akan menjadi bagian sekolah yang sebenarnya. Orangtua akan berperan aktif, tidak hanya materi, tetapi dukungan, masukan, ide dan gagasan untuk kemajuan sekolah. Orangtua akan merasa menjadi bagian keluarga disekolah yang nyata. Orangtua dan sekolah pun akan besinergi dalam menciptakan kegiatan

---

<sup>27</sup>Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hlm 22

<sup>28</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Renika Cipta. 1995), hlm. 145

<sup>29</sup>*Ibid*, hlm. 145

belajar yang baik. Kegiatan belajar yang akan menciptakan anak-anak yang kreatif, cerdas dan berkarakter.<sup>30</sup>

#### 4. Pengertian Pendidikan Islam

Pengertian pendidikan dari segi bahasa, maka kita harus melihat kepada kata Arab karena ajaran Islam itu diturunkan dalam bahasa tersebut. Kata “pendidikan” yang umum kita gunakan sekarang, dalam bahasa Arabnya adalah “*tarbiyah*”, dengan kata kerja “*rabba*”. Kata “pengajaran” dalam bahasa Arabnya adalah “*ta’lim*” dengan kata kerjanya “*allama*”. Pendidikan dan pengajaran dalam bahasa Arabnya “*tarbiyah wa ta’lim*” sedangkan “Pendidikan Islam” dalam bahasa Arabnya adalah “*Tarbiyah Islamiyah*”.<sup>31</sup>

Pendidikan Islam merupakan proses bimbingan perkembangan jasmani dan rohani manusia melalui ajaran agama Islam dengan memperhatikan fitrah manusia yang ada pada diri manusia dimana mampu melaksanakan tugas-tugas hidupnya sesuai dengan tujuan pencipta-Nya.<sup>32</sup>

Pendidikan Islam pada hakekatnya merupakan satu kesatuan dan mewujudkan secara operasional dalam proses pembudayaan dan pewarisan serta pengembangan ajaran agama, budaya, dan peradaban Islam dari generasi ke

---

<sup>30</sup>Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), hlm 212

<sup>31</sup>Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), Ed. 1, Cet. 13, hlm. 25

<sup>32</sup>Akmal Hawi, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Palembang : IAIN Raden Fatah Press, 2005), hlm. 159

generasi yang berlangsung sejarah umat Islam dalam suatu sistem yang utuh, berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah.<sup>33</sup>

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa pendidikan agama Islam adalah proses pemberian ilmu pengetahuan melalui materi-materi Pendidikan Agama Islam dengan pendidikan, pelatihan, keterampilan, untuk meyakini, memahami dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

## **J. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan mengenai suatu hal. Hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah. Hipotesis disajikan dalam bentuk pernyataan yang menghubungkan secara eksplisit maupun implisit satu variabel dengan variabel lainnya<sup>34</sup>. Hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- $H_a$  : Terdapat hubungan yang signifikan hubungan media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang
- $H_o$  : Tidak terdapat hubungan yang signifikan hubungan media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang

## **K. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian korelasi. Penelitian ini mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni hubungan variasi dalam satu

---

<sup>33</sup> Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Felicha, 2013), hlm.9

<sup>34</sup> Sugiyono, *Statistik Pendidikan*, (Bandung : Alfabetha, 2008), hlm. 67

variabel dengan variasi dalam variabel lain. Derajat hubungan variabel-variabel dinyatakan dalam satu indeks yang dinamai koefisien korelasi.

Penelitian korelasional dapat digunakan untuk menguji hipotesis tentang hubungan antarvariabel atau untuk menyatakan besar-kecilnya hubungan antara dua variabel atau lebih. Adapun pendekatannya dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan menekankan analisisnya pada data-data angka dan menggunakan statistik dalam menganalisisnya.

## **2. Jenis Data dan Sumber Data**

### **a. Jenis Data**

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini ada dua jenis, yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupahasil belajar dan hasil angket. Sedangkan data kualitatif adalah data berkenaan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas seperti keadaan fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di SMP 11 PGRI Palembang.

### **b. Sumber Data**

1. Sumber data primer adalah data pokok yang diambil dan dikumpulkan langsung dari tangan pertama, yaitu siswa yang berjumlah 60 orang siswa.
2. Sumber data sekunder adalah data yang mendukung, berupa keterangan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan dokumentasi yaitu dokumen-dokumen ataupun arsip-arsip, majalah, koran dan sumber lain lain yang relevan dengan penelitian ini.

## **3. Populasi dan Sampel Penelitian**

## 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya<sup>35</sup>. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa di SMP 11 PGRI Palembang yang berjumlah 300 orang siswa masing-masing siswa dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini

**Tabel 3**  
**Distribusi Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VII 1	16	14	30
2	VII 2	15	15	30
3	VII 3	14	16	30
4	VIII 1	14	16	30
5	VIII 2	15	15	30
6	VIII 3	14	16	30
7	IX 1	15	25	40
8	IX 2	20	20	40
9	IX 3	18	22	40
Jumlah		141	159	300

Sumber : Dokumentasi Siswa SMP 11 PGRI Palembang 2016/2017

---

<sup>35</sup>*Ibid*, hlm. 67

## 2. Sampel Penelitian

Sedangkan sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penentuan sampel ini penulis lakukan berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto, yakni jika subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga besar penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika subjeknya besar dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih<sup>36</sup>. Berikut tabel sampel penelitian :

**Tabel 4**  
**Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah	Frekuensi	Presentase
1	VII 1	30	6	20%
2	VII 2	30	6	20%
3	VII 3	30	6	20%
4	VIII 1	30	6	20%
5	VIII 2	30	6	20%
6	VIII 3	30	6	20%
7	IX 1	40	8	20%

---

<sup>36</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 120.

8	IX 2	40	8	20%
6	IX3	40	8	20%
Jumlah		60		

Sumber : Dokumentasi Siswa SMP 11 PGRI Palembang 2016/2017

Jadi dari tabel sampel penelitian diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa jumlah sampel penelitiannya terdapat 60 siswa.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, sesuai dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Teknik observasi adalah suatu metode untuk mendapatkan data dengan jalan mengamati secara langsung objek yang diteliti. Bentuk alat pengumpulan data yang lain dilakukan dengan cara observasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.<sup>37</sup> Teknik observasi bertujuan melihat secara langsung sebelum melakukan penelitian di SMP 11 PGRI Palembang selama beberapa bulan. Tehnik ini digunakan untuk mengumpulkan data seperti sarana yang ada di SMP 11 PGRI Palembang, dan proses belajar mengajar di SMP 11 PGRI Palembang

---

<sup>37</sup>*Ibid*, hlm. 62

## 2. Angket

Pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun secara kronologis dari yang umum mengarah pada khusus untuk diberikan pada responden atau informan yang umumnya merupakan daftar pertanyaan lazimnya disebut angket.<sup>38</sup> Teknik angket digunakan untuk menggali data tentang hubungan media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang. Dalam hal ini angket ditujukan kepada 60 orang siswa. Jenis angket yang digunakan di sini adalah angket berstruktur atau angket tertutup, di mana angket tersebut di samping berisi pertanyaan-pertanyaan sudah disertai jawaban yang terikat pada sejumlah kemungkinan jawaban yang sudah disediakan. Angket terdiri dari 25 butir soal angket yaitu Sangat Setuju (SS) dengan Nilai 4, Setuju (S) dengan Nilai 3, Tidak Setuju (TS) dengan Nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan Nilai 1.

Skala Likert menurut menurut Sugiyono (2010 : 93) adalah sebagai berikut :

“ Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.”

Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor, maka responden harus menggambarkan, mendukung pernyataan. Untuk digunakan jawaban yang dipilih.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup>P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), hlm. 55

<sup>39</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm 93

**Tabel 5**

**Skala Likert Untuk Penilaian Positif dan Negatif**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Skor Positif</b>	<b>Skor Negatif</b>
Sangat Setuju/Selalu/Positif	5	1
Setuju/Sering/Positif	4	2
Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral	3	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif	2	4
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1	5

Sumber : Sugiono,2010 :94

**3. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi dipakai dengan meneliti dokumen dan catatan sekolah dengan maksud agar data yang diperoleh lebih objektif, seperti sejarah berdirinya SMP 11 PGRI Palembang, letak geografis, sarana dan prasarana, struktur pengelolaan sekolah, jumlah guru, pegawai dan siswa serta dokumen yang terkait dalam proses belajar-mengajar dikelas seperti silabus dan program tahunan.

**5. Teknik Analisis Data**

Data mentah yang dikumpulkan oleh para petugas lapangan akan ada gunanya setelah dianalisis. Analisis dalam penelitian merupakan bagian

proses penelitian yang sangat penting, karena dengan analisa data yang ada akan nampak manfaatnya terutama dalam memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir penelitian.<sup>40</sup> Untuk menganalisis data dalam penelitian ini maka penulis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan statistik dengan cara mendeskripsikan secara analisis. Kemudian digunakan rumus TSR dan Rumus *Product Moment*. Koefisien Korelasi Sederhana disebut juga dengan Koefisien Korelasi Pearson.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang, penulis menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a. Mencari Mean dari masing-masing sampel dengan menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

- b. Mencari standar deviasi dari masing-masing sampel dengan menggunakan rumus:

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

- c. Kemudian setelah didapat Mean dan SD, maka untuk mengetahui tinggi rendahnya penggunaan media elektronik internet dan kreativitas

---

<sup>40</sup>*Ibid*, hlm. 105

<sup>41</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), Hlm.

belajar siswa yang diperoleh dari penyebaran angket digunakan rumus sebagai berikut:

Tinggi =  $M + 1.SD$  ke atas

Sedang = antara  $M - 1.SD$  s/d  $M + 1.SD$

Rendah =  $M - SD$  ke bawah

- d. Sedangkan untuk mengetahui korelasi antara penggunaan media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa di SMP PGRI 11 Palembang, maka hasil penyebaran angket tersebut dianalisa dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum x'y'}{N} - (C_x')(C_y')}{(SD_x')(SD_y')}$$

$\sum x'y'$  = Jumlah hasil perkalian silang (*product of the moment*) antara: frekuensi sel (f) dengan  $x'$  dan  $y'$

$C_x'$  = Nilai Koreksi pada variabel X yang dapat dicari/diperoleh

dengan rumus:  $C_x' = \frac{\sum fx'}{N}$

$C_y'$  = Nilai Koreksi pada variabel Y yang dapat dicari/diperoleh

dengan rumus:  $C_y' = \frac{\sum fy'}{N}$

$SD_x'$  = Deviasi Standar skor X dalam arti tiap skor sebagai 1 unit (dimana  $i-1$ )

$SD_y'$  = Deviasi Standar skor Y dalam arti tiap skor sebagai 1 unit (dimana  $i-1$ )

$N$  = *Number of Cases*

## **L . Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan penulis dalam penyusunan, pembahasan, serta penyampaian tujuan dalam penelitian ini, maka pembahasannya disusun sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, variabel penelitian, definisi operasional, kerangka teori, hipotesis, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II, Landasan teori meliputi: pengertian media elektronik sejarah internet, kelemahan dan kelebihan internet, pengertian pendidikan agama Islam, hakekat pendidikan agama Islam di sekolah, tujuan pendidikan agama Islam, fungsi pendidikan agama Islam, pengertian kreativitas belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar.

BAB III, Gambaran umum lokasi penelitian, yakni SMP 11 PGRI Palembang, seperti Sejarah berdirinya SMP 11 PGRI Palembang, Kurikulum SMP 11 PGRI Palembang, Keadaan Guru, Karyawan dan Siswa, Tugas Guru dan Karyawan, fasilitas di SMP 11 PGRI Palembang, Data Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran, dan struktur organisasi SMP 11 PGRI Palembang.

BAB IV, Memuat tentang hasil analisa yang berisikan tentang bagaimana penggunaan media elektronik internet mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang, bagaimana kreativitas belajar siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11

Palembang, dan bagaimana hubungan antara media elektronik  
internet dengan kreativitas belajar siswa kelas VII mata pelajaran Pendidikan  
Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang

BAB V, Penutup yang berisi: kesimpulan dan saran-saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Elektronik

##### 1. Pengertian Media Elektronik

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>42</sup> Media elektronik adalah media yang proses bekerjanya berdasar pada prinsip elektronik dan elektromagnetis. Media elektronik menyampaikan berita atau informasi dengan cara memperdengarkan suara dan memperlihatkan gambar, serta dengan menampilkan proses terjadinya suatu peristiwa.<sup>43</sup>

Kecapakan manusia berkomunikasi dengan alat cetak berlangsung 500 tahun, kemudian manusia terampil berkomunikasi melalui getaran-getaran elektronik. Keterampilan ini secara berturut-turut diulai dengan penemuan fotografi di atas besi plat (1827), telegraf oleh Samuel Morse (1844), telepon oleh Alexander Graham Bell (1876), radio telegraf oleh Guglielmo Marconi (1895), serta keberhasilan Amerika mendemonstrasikan pesawat TV hitam putih dalam tahun 1927. Lima puluh tahun

---

<sup>42</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), cet. 14, hlm. 3.

<sup>43</sup>Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), Cet. 14, hlm.78.

Amerika Serikat berhasil mendemonstrasikan pesawat TV, kecakapan manusia berkomunikasi memasuki generasi keempat melalui teknologi komunikasi yang lebih canggih. Rogers menyebutnya sebagai generasi media interaktif, dalam urun waktu yang relatif singkat berbagai macam teknologi ditemukan.<sup>44</sup>

#### Perkembangan teori

media membuktikan bahwa apa yang kita gunakan atau alat elektronik apapun yang kita pakai sekarang pada dasarnya merupakan produk dari media-media elektronik terdahulu. Pergeseran media grafis menjadi media elektronik merupakan suatu percepatan dari aplikasi teori media yang kemampuan pesan akan lebih baik daripada kemampuan orang yang membawa pesan.<sup>45</sup>

#### Salah satu dampak yang

ditimbulkannya pada dunia pendidikan adalah munculnya metode-motode pembelajaran secara elektronik.<sup>46</sup> Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

---

<sup>44</sup>Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), Ed. 2, Cet. 16, hlm. 6

<sup>45</sup>Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet. 1, hlm. 261

<sup>46</sup>Miryatul Husna., J. 2014. *Perkembangan Strategi Pembelajaran, Guru Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Palembang*, hlm. 67

<sup>47</sup>Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), Cet. 14, hlm. 6.

Sedangkan elektronik adalah alat yang dibuat berdasarkan prinsip elektronika. Jadi media elektronik adalah seluruh alat media yang memakai energi elektromeknis bagi pemakai untuk mengakses kontennya. Pengertian yang lebih sederhana dari media elektronik adalah semua informasi atau data yang diciptakan, didistribusikan, serta diakses memakai bentuk elektronik.<sup>48</sup>

## **2. Sumber Media Elektronik**

Sumber media elektronik yang paling akrab bagi penggunaannya yaitu rekaman audio, rekaman video, konten online, dan presentasi multimedia. Selain itu, media ini pun bisa berbentuk analog maupun digital, meskipun media baru sebagian besar berbentuk digital.<sup>49</sup> Tak hanya itu, seluruh peralatan yang dipakai dalam proses komunikasi elektronik seperti radio, televisi, telepon, perangkat genggam, konsol game, dekstop komputer pun termasuk dalam kategori electronic media.<sup>50</sup>

## **3. Jenis Media Pendidikan Elektronik**

Media pendidikan yang bersifat elektronik, yaitu:<sup>51</sup>

### **1) Komputer**

---

<sup>48</sup> Anne Ahira.com, *Media Elektronik*, <http://www.anneahira.com/media-elektronik.htm>, 2016.

<sup>49</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), cet. 6, hlm. 115-116

<sup>50</sup> <http://artikel.ilmuti.com/Komputer-Internet>, diakses pada : 11/8/2017

<sup>51</sup> Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012) ,Cet. 1 ,hlm. 103-105

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer memiliki kemampuan untuk mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD, video tape, dan audio tape. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa untuk tukar menukar informasi<sup>52</sup>.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drills and practice*, tutorial, simulasi, permainan, dan *discovery*. Komputer juga telah digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.<sup>53</sup>

Perkembangan teknologi komputer untuk saat ini telah membentuk suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan web telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang aktual dalam berbagai bidang studi. Diskusi dan interaksi ilmuwan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan web sekolah.<sup>54</sup>

## 2) *Overhead Project (OHP)*

---

<sup>52</sup> Muhammad Fakhri Husein, *Aplikasi Komputer*, (Jakarta: Salemba Infotek, 2002), cet. 1, hlm. 162

<sup>53</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), cet. 13, hlm. 53-54

<sup>54</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), cet. 6, hlm. 219.

Overhead Project (OHP) adalah sebuah alat yang berfungsi untuk memproyeksikan bahan-bahan visual yang dibuat di atas lembar transparan.<sup>55</sup> Ada dua jenis OHP yang biasa dipakai dalam pembelajaran, yakni stage overhead projector dan portable overhead projector. *Stage overhead projector* merupakan jenis proyektor yang umumnya digunakan pada presentasi biasa di kelas. Proyektor ini terdiri dari kotak besar yang berisikan lampu yang sangat terang dengan kipas pendingin. Sedangkan transparansi layar yang ada di atas lensa fresnel adalah tempat untuk materi yang akan diproyeksikan melalui lensa yang mengarah ke layar. *Portable overhead projector* mempunyai bentuk dapat dilipat dan mempunyai penutup. Pada OHP jenis ini lampu proyektor dipasang jadi satu dengan lensa di bagian atas OHP dan tidak dilengkapi dengan kipas pendingin.<sup>56</sup>

### 3) Radio

Di dunia pendidikan, hingga saat ini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran program pendidikan jarak jauh. Kelebihan dari radio yang paling menonjol adalah kemampuannya dalam mendistribusikan pesannya secara cepat dengan jangkauan dan sasaran yang sangat luas. Program radio yang sangat memungkinkan dijadikan media pembelajaran adalah program tunda, yakni bahan-bahan atau isi pesan ajarnya (program audionya) direkam terlebih

---

<sup>55</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara, 2013) hlm. 164

<sup>56</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2012), cet. 14, hlm.

dahulu. Melalui program audio rekam, para siswa yang berada di berbagai wilayah dapat dikondisikan terlebih dahulu oleh para gurunya.<sup>57</sup>

#### **4. Manfaat Media Elektronik**

Kemp dan Dayton mengidentifikasi manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:<sup>58</sup>

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

Melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima temantemannya.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka tertawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu abstrak, dan sebagainya. Dengan demikian, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik apabila tanpa bantuan sarana penyampaian pesan yang di sebut media.<sup>59</sup>

- 3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif.

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.

---

<sup>57</sup> *Ibid*, hlm. 75-76

<sup>58</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), Cet.1, hlm. 88-90

<sup>59</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara, 2013) hlm.44

Dengan media, guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi juga siswa yang lebih banyak berperan.

- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Seringkali guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi.<sup>60</sup> Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media pendidikan dengan baik

- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.<sup>61</sup>

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengar gurunya saja, siswa sudah memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi bila pemahaman itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

- 6) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup>*Ibid*, hlm 45

<sup>61</sup> Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), cet. 3, hlm. 200-201.

<sup>62</sup> *Ibid*, hlm197

- 7) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan bila media digunakan dalam pembelajaran. Dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Peran guru tidak lagi menjadi sekedar pengajar, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.<sup>63</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan pemahaman siswa akan suatu materi, serta media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam pembelajaran, dan media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa-siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.<sup>64</sup>

## **5. Keuntungan dan Kelemahan Media Elektronik**

### 1) Keuntungan

---

<sup>63</sup> *Ibid*, hlm. 201-203

<sup>64</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016), cet. 13, hlm.

Media elektronik dapat memberikan suasana yang lebih hidup, penampilan lebih menarik, dan sekaligus dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.<sup>65</sup>

## 2) Kelemahan

Dalam segi teknis dan biaya, penggunaan media elektronik memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh dari tempat-tempat tertentu.<sup>66</sup>

## 6. Karakteristik Media Elektronik

Media elektronik teknologi informasi dapat menyediakan lebih banyak keberuntungan dan spontanitas dalam belajar yang merupakan karakteristik yang tidak dimiliki ruang kelas. Sebagai tambahan struktur dari dukungan dapat menjadi fleksibel terhadap kebutuhan siswa sehubungan dengan penyajian keseluruhan tugas.

Tingkat interaktivitas

suatu perangkat lunak, apakah dalam bentuk perluasan dan pemodifikasian tugas sebagai respons terhadap siswa, atau melalui hasil kreativitas aktual (dalam menulis, pekerjaan desain, atau musik) dapat membuat siswa terus berusaha melaksanakan tugas dan dengan sepenuh jiwa (*mindfulness*) jauh melebihi biasanya<sup>67</sup>. Setiap media komunikasi pasti memiliki karakteristik tertentu. Tidak ada satu media pun yang dapat dipergunakan untuk memenuhi segala macam

---

<sup>65</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara, 2013) hlm 209-211

<sup>66</sup> Sjukma Sjam, dkk, *Perencanaan Pengajaran: Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: CV. Praktika Aksara Semesta, 2010), hlm. 125. 216

<sup>67</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016), cet. 13, hlm. 66

tujuan komunikasi<sup>68</sup>. Beberapa karakteristik media televisi adalah sebagai berikut

.<sup>69</sup>

1. Memiliki jangkauan yang luas dan segera dapat menyentuh rangsang penglihatan dan pendengaran manusia.
2. Dapat menghadirkan objek yang amat kecil besar, berbahaya, atau yang langka.
3. Menyajikan pengalaman langsung kepada penonton.
4. Dapat dikatakan "meniadakan" perbedaan jarak dan waktu.
5. Mampu menyajikan unsur warna, gerakan, bunyi, dan proses dengan baik.
6. Dapat mengkoordinasikan pemanfaatan berbagai media lain, seperti film, foto, dan gambar dengan baik.
7. Dapat menyimpan berbagai data, informasi, dan serentak menyebarkan dengan cepat ke berbagai tempat yang berjauhan.
8. Mudah ditonton tanpa perlu menggelapkan ruangan.
9. Membangkitkan perasaan intim atau media personal.

Beberapa karakteristik media radio adalah sebagai berikut :

1. Auditori. Radio adalah "suara", untuk didengar. Karenanya isi siaran hanya sepiintas lalu dan tidak dapat diulang.
2. Transmisi. Prosesnya disampaikan kepada pendengar melalui pemancaran (transmisi).
3. Mengandung gangguan. Seperti timbul tenggelam (fading) dan gangguan teknis "*channel noise factor*".

Beberapa karakteristik media komputer adalah sebagai berikut : <sup>70</sup>

1. Jaringan pengolah data memungkinkan orang cukup dengan menekan tombol-tombol komputer

---

<sup>68</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), Cet. 1, hlm. 99-100

<sup>69</sup> Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet. 1, hlm. 265

<sup>70</sup> Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet. 1, hlm. 41

2. Sistem penelusurannya lebih cepat dalam mencari atau mengerjakan pekerjaan informasi
3. Memungkinkan pengiriman dokumen secara praktis dengan menggunakan elektronik melalui komputer.

## **7. Fungsi Media Elektronik**

Fungsi utama dari media elektronik adalah memberi informasi dan menghibur melalui tampilan audiovisual. Secara umum fungsi dari media elektronik sama dengan media cetak, hanya saja perbedaan mendasar ada dalam hal penyampaian ke audiensnya. Namun demikian, betapa baiknya sebuah program media dimanfaatkan secara baik supaya pembelajaran lebih efektif apabila sudah dirancang secara sistematis.<sup>71</sup>

## **B. Internet**

### **1. Pengertian Internet**

Secara harfiah, internet (kependekan dari *interconnected-networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan *internetworking*.<sup>72</sup>

Internet merupakan suatu sistem jaringan komunikasi jarak jauh

---

<sup>71</sup> Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), Cet. 1, hlm 189

<sup>72</sup> Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet. 1, hlm. 97

yang memanfaatkan gelombang elektromagnetik dengan kekuatan dan kapasitas yang ditentukan oleh besar kecilnya *byte*. *Byte* disebut sebagai satuan gelombang elektromagnetik yang berisi triliunan data digital. Internet terkait dengan istilah *World-Wide-Web (WWW)*, dan ini sering akan dijumpai apabila mengoperasikan jaringan internet.<sup>73</sup>

Pembelajaran internet adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengandalkan pada sumber-sumber informasi yang tersedia pada jaringan internet. Dari konsep ini maka jelas pembelajaran internet erat kaitannya dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Adapun pembelajaran internet diartikan sebagai materi pembelajaran atau pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronik. Jadi, dengan demikian dalam pembelajaran internet siswa tidak hanya belajar dari internet saja akan tetapi juga dari sumber lain seperti audio dan video. Namun demikian perkembangan komputer yang semakin hebat dengan berbagai jaringannya, maka dewasa ini pembelajaran internet juga lebih banyak memanfaatkan komputer dengan jaringan internetnya.<sup>74</sup>

Agar peserta didik tidak gagap terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, guru hendaknya mengaitkan materi yang disampaikan dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Hal ini dapat diciptakan dengan pemberian tugas yang mengharuskan peserta didik berhubungan langsung dengan

---

<sup>73</sup> *Ibid*, hlm.126-127

<sup>74</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Bandung : Prenadamedia grup, 2012) ,hlm.205

teknologi, misalnya membuat laporan tentang materi tertentu dari internet.<sup>75</sup>

## 2. Karakteristik Internet

Dari sini, terlihat bahwa internet mampu dan dapat digunakan dalam setting pembelajaran sekolah, karena memiliki karakteristik yang khas yaitu :<sup>76</sup>

- a. Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media masa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*,
- b. Memiliki sifat interaktif, praktis mempermudah pekerjaan, dan
- c. Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda, sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog atau komunikasi yang merupakan syarat terselenggaranya suatu proses pembelajaran

Maka sebagaimana karakteristik tersebut telah dipergunakan dalam media pendidikan dan pengajaran secara luas. Internet juga mempunyai yang tak kalah besarnya dan bahkan mungkin bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling digunakan secara luas.<sup>77</sup>

## 3. Manfaat Internet

---

<sup>75</sup>Nazarudin Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Felicha, 2007), Cet. 1, hlm. 26

<sup>76</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara, 2013) hlm. 222

<sup>77</sup> *Ibid*, hlm. 223

Manfaat utama internet adalah media komunikasi dan pertukaran informasi.<sup>78</sup> Menurut Winarno ada sejumlah manfaat internet yang banyak memberikan manfaat kepada penggunanya. Adapun manfaat internet sebagai berikut :<sup>79</sup>

- a. Sebagai media komunikasi adalah pertukaran data dan informasi baik berupa tulisan maupun gambar (diam atau bergerak)
- b. Sebagai sumber informasi, salah satu kekuatan internet menyediakan fasilitas berupa informasi kepada pengunjungnya. Fasilitas yang disediakan ada yang berupa tulisan, gambar, file, dan program, bahkan berupa film dan artikel
- c. Hiburan dan pendidikan fasilitas yang disediakan pada layanan ini adalah bermain *game* secara *online*, mendengarkan radio tanpa pesawat radio, melihat televisi tanpa pesawat televisi, melihat film tanpa alat pemutar film, serta mencari informasi referensi.

Saat ini banyak sekali orang yang sudah tau memanfaatkan internet sebagai sarana dalam menjelajah dunia maya. Walaupun banyak juga orang yang belum mengetahui internet. Oleh karena itu, untuk dapat menggunakan internet pengguna internet harus tahu manfaat apa saja yang diperoleh dari fasilitas yang ada dalam internet.<sup>80</sup>

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Dunia Internet**

---

<sup>78</sup>Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet. 1, hlm. 97

<sup>79</sup>Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), Cet. 1, hlm. 118

<sup>80</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), Cet. 14, hlm. 18

### **a. Kelebihan-Kelebihan Dunia Internet**

Sebenarnya, kelebihan dunia internet hanya bisa diungkapkan dengan satu kata, yaitu "mudah". Kata mudah disini sudah dapat mewakili semua kelebihan-kelebihan pada dunia internet. Mengapa tidak, semua kegiatan yang berhubungan dengan internet, pasti akan menjadi lebih ringkas dan mudah, mudah untuk digunakan, mudah diterapkan, dan mudah untuk dipahami. <sup>81</sup>

Salah satu contoh terbesar dari kelebihan dunia internet adalah penerapannya sebagai media pembelajaran. Untuk urusan pembelajaran, sekarang ini tidak perlu repot-repot lagi ke perpustakaan untuk mencari buku yang diinginkan. Cukup duduk depan komputer yang berhubungan dengan internet. <sup>82</sup> Kelebihan dunia internet, mempermudah segala sesuatu yang ingin dilakukan. Atau dengan kata lain, dunia internet sama dengan dunia tanpa batas.

### **b. Kelemahan-Kelemahan Dunia Internet**

Dunia internet yang mempunyai banyak kelebihan, tidak berarti tidak luput dengan kekurangan sendiri. Saat ini sudah banyak terdengar akibat-akibat negatif sebagaimana berikut yang dijumpai karena berhubungan dengan dunia internet yaitu : <sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), cet. 6, hlm.55

<sup>82</sup> Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, (Jakarta :Rajawali Pers, 2016), hlm.80

<sup>83</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2016), cet. 13, hlm. 198-201

- 1) Pecandu internet sangat berbahaya bagi orang-orang yang terlalu kecanduan terhadap dunia maya ini. Terutama bagi orang-orang yang gemar *game online*, saat ini sudah banyak kabar beredar, orang-orang pecandu online sring kali lupa dengan rutinitasnya, termasuk makan dan beribadah, dan bahkan ada yang fatal sampai meninggal. Oleh karena itu, batasilah penggunaan waktu terhadap dunia internet, karena dunia internet tidak diciptakan untuk menjadikannya seperti “narkoba” dalam kehidupan. Melainkan sebagai fasilitator kegiatan-kegiatan rutin manusia
- 2) Situs-situs terlarang sekarang saat ini banyak sekali yang tidak layak diakses oleh anak-anak dibawah umur. Sebenarnya situs ini dibuat untuk orang-orang dewasa yang mengalami gangguan seksual, namun apa adanya, dunia internet tidak mengenal umur, siapapun dapat mengaksesnya.
- 3) Carding adalah sekelompok orang yang berusaha mendapatkan identitas kartu kredit dari customer pembelian online. Jika ingin berbelanja online usahakan bayar langsung ditempat saja untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.
- 4) Media sosial memang bermanfaat bagi pengguna internet, terutama untuk mengetahui status orang-orang terdekat bahkan perusahaan. Namun salah satu sisi negatifnya media sosial ini dapat mengubah karakter diri seorang anak. Saat ini sudah banyak beredar kabar anak hilang akibat rayuan dari seseorang yang

baru dikenal lewat media sosial,ada juga membuat anak malas belajar karena merasa sangat terhibur dengan media sosial.Padahal sebenarnya fungsi dari media sosial ini adalah untuk mendapatkan informasi.

- 5) Menyebabkan gangguan kesehatan bagi pengguna internet seperti merasakan nyeri kepala pusing dan pegal-pegal karena terlalu sering menggunakan internet.

## **C. Kreativitas**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefenisikan kreativitas sebagai “Kemampuan untuk mencipta,daya cipta,dan perihal berkreasi dan keaktifan”.<sup>84</sup> Kreativitas berasal dari kata ‘ *to create* ‘ artinya membuat.Dengan kata lain,kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu,apakah itu dalam bentuk ide,langkah,atau produk.<sup>85</sup> Kreativitas menurut para ahli psikologi pejelasanannya masih banyak yang berbeda-beda pendapat sesuai sudut pandang masing-masing.

Menurut Torrance kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini,menilai dan menguji dugaan hipotessis,kemudian mengubah dan mengujinya lagi,dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.Proses kreatif meliputi beberapa tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan

---

<sup>84</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Departemen Pendidikan Nasional RI,*Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta :Balai Pustaka,2001),hlm.1092

<sup>85</sup> Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*,( Jakarta :Rajawali Pers,2016),hlm.9

verifikasi. Definisi mengenai produk kreatifitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari suatu kreativitas, ialah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna.<sup>86</sup>

Hal ini berarti bahwa kreativitas seseorang tecermin pada kemampuan dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru dan dianggap efektif dalam mencapai tujuan. Dalam pengajaran modern banyak teknik yang dapat membangun kreativitas siswa contohnya teknik simulasi siswa dapat berperan seperti orang-orang atau dalam keadaan yang dikehendaki. Teknik simulasi baik sekali digunakan karena dapat menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa.<sup>87</sup>

Perumusan pengeertian kreativitas menurut Moreno, 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.<sup>88</sup>

Kreativitas juga merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menurut spontanitas lebih tinggi. Dengan berpikir kreatif daya jiwa yang

---

<sup>86</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), hlm 41

<sup>87</sup> Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hlm 22

<sup>88</sup>*Ibid*, hlm. 145

dapat meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita.<sup>89</sup> Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pemutusan perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan, kedua-duanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan<sup>90</sup>.

Seseorang yang memiliki keaktivitas selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas.

Menurut Utami Munandar (1992: 47), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu melalui kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru, tetapi dapat melakukan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.<sup>91</sup>

Pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Ada pendapat yang mengatakan bahwa siswa yang tingkat kecerdasannya (IQ) tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan kecerdasannya. Dengan perkataan lain, siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitasnya dan banyak siswa yang tinggi

---

<sup>89</sup> Abu Ahmadi Widodo, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Reinika Cipta, 2013) hlm. 31

<sup>90</sup> *Ibid*, hlm. 33

<sup>91</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), hlm 143

kecerdasaannya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya (Getzels & Jackson,1962)<sup>92</sup>

Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti dan mewujudkan anak-anak kreatif.<sup>93</sup> Guru harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengkombinasikan data atau informasi yang telah didapat sebelumnya untuk menciptakan suatu karya baru yang berbeda dengan lainnya dan dapat membantu seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan.

## **2. Ciri-ciri Kreativitas**

Kreativitas berhubungan dengan proses berpikir seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas, kemampuan berpikirnya akan menyebar secara luas, dengan hal ini seseorang akan berimajinasi untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif. Menurut Munandar (Hamzah B. Uno dan nurdin Mohamad, 2011: 252), berpendapat bahwa indikator kreativitas sebagai berikut:<sup>94</sup>

---

<sup>92</sup>*Ibid*, hlm. 146

<sup>93</sup> Heru Kurniawan,*Sekolah Kreatif*,(Yogyakarta : Ar-Ruzz Media,2016),hlm 164

<sup>94</sup>Utami Munandar,*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta,2009) , hlm 103

“1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; 7) memiliki rasa humor yang tinggi; 8) mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) dapat bekerja sendiri; 11) senang mencoba hal-hal baru; 12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).”

Guru dapat menumbuhkan sikap kreatif pada siswanya, dengan melakukan kegiatan belajar didapatkan hasil yang efektif dan efisien tentu saja diperlukan prinsip-prinsip belajar.<sup>95</sup> memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat beraktifitas melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang sifatnya bermain yang memungkinkan munculnya ide-ide kreatif siswa.<sup>96</sup>

Barron mengungkapkan hasil studinya bahwa individu yang kreatif memiliki-ciri-ciri sebagai berikut :<sup>97</sup>

- 1) Lebih menunjukkan sikap dewasa secara emosional dan peka dalam menangkap masalah dari suatu situasi.
- 2) Dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.
- 3) Tidak tergantung pada orang lain dan percaya pada diri sendiri.
- 4) Mampu menguasai dirinya sendiri.
- 5) Penuh keberanian yang bermakna, dan
- 6) Panjang akal.

Usaha dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran meliputi kuantitas dan kualitas usaha yang dilakukan siswa dalam mencari dan

---

<sup>95</sup>Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2011), Ed, rev., Cet.3. hlm 45

<sup>96</sup> Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), hlm 70

<sup>97</sup>Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*, (Surabaya:Laksbang Ssindo, 2012), hlm 26-27

menemukan sumber-sumber belajar yang ditentukan. Kuantitas dan kualitas yang diajukan siswa dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dan keberanian siswa untuk memilih cara kerja yang berbeda dari cara kerja yang telah ditentukan guru <sup>98</sup>

Berdasarkan ciri-ciri di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kreativitas akan selalu aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak ingin diam diri atau pasif dan akan selalu mencari tantangan agar bisa mendapatkan hal baru seperti apa yang ingin didapatkannya..

### **3. Tahap-Tahap Aspek Kreativitas**

(Menurut Gardner 1993) membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan skil-skil seperti keingintahuan, kemampuan, menemukan, eksplorasi, pencarian, yang semuanya merupakan kualitas-kualitas yang sangat besar yang terdapat pada anak. Aspek-aspek ini dapat diperkuat dengan memberikan penguasaan teknis dan visi yang lebih luas kepada anak sehingga kreativitas dan menginformasikan berbagai pembelajaran lainnya. <sup>99</sup>

Proses tentang kreativitas, menjelaskan hubungan antara keempat P tersebut sebagai berikut: dengan berfokus pada proses kreatif, dapat dinyatakan jenis pribadi yang bagaimana akan berhasil dalam proses tersebut, macam lingkungan yang bagaimanakah akan memudahkan

---

<sup>98</sup>Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hlm 123

<sup>99</sup> Florence Beetlestone, *Creative Learning*, (Jakarta: Nusamedia, 1998) hlm, 2-3

proses tersebut, dan produk yang bagaimanakah yang akan dihasilkan dari proses kreatif. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang memiliki 4 dimensi, yaitu pribadi (person), pendorong (press), proses (process), produk (product). Berikut ini uraian lanjut mengenai 4 (empat) dimensi tersebut yaitu: <sup>100</sup>

a. Pribadi (Person)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalisasi dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

b. Proses (Process)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini mengembangkan pola pikir kreatif harus berkombinasi agar menarik dan dapat merangsang pikiran baru dalam membuat produk baru.<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) , hlm 45-46

<sup>101</sup> Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, ( Jakarta :Rajawali Pers, 2016), hlm. 118

Kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan dengan cara berinteraksi secara akrab menyebabkan proses belajar mengajar lancar.<sup>102</sup> Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu juga diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jelas pekerjaan monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Proses kreativitas menurut Walles dalam Munandar (2009, hlm. 21) ada 4 (empat) tahap, yaitu:<sup>103</sup>

- 1) Tahap persiapan, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang dan sebagainya.
- 2) Tahap inkubasi, adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri dari masalah tersebut atau tidak memikirkan masalah secara sadar. Mereka melaporkan bahwa gagasan atau inspirasi yang merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah peka-sadar atau timbul dalam keadaan ketidak sadaran penuh.<sup>104</sup>

---

<sup>102</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Renika Cipta, 1995), hlm. 66

<sup>103</sup> *Op. Cit*, hlm 49

<sup>104</sup> Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru*,

3) Tahap iluminasi saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah baru.

4) Tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus di uji terhadap realitas.

#### c. Produk (Product)

Pada pribadi kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang, atau lingkungan yang memberi kesempatan atau peluang untuk bersibuk diri secara kreatif maka diprediksikan bahwa produk kreativitasnya akan muncul.<sup>105</sup> Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

#### d. Pendorong (Press)

Bakat kreatif akan terwujud jika adanya dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di

---

(Surabaya:Laksbang Ssindo,2012),hlm 45

<sup>105</sup>Florence Beetlestone, *Creative Learning*,(Jakarta:Nusamedia,1998)hlm,20

dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

## **5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Slameto menggunakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas diantaranya:<sup>106</sup>

### **a. Kemampuan kognitif**

Kemampuan kognitif meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini mempengaruhi keterampilan sesuai bidang dan masalah yang di hadapi individu yang bersangkutan.

### **b. Disiplin**

Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi dan kemandirian. Faktor-faktor ini mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.

### **c. Motivasi intrinsik**

Motivasi intrinsik sangat mempengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.<sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1995), hlm. 166-168

<sup>107</sup> Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), Ed. rev., Cet. 3. hlm 60

#### d. Lingkungan sosial

Kreativitas juga dipengaruhi lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Dalam upaya memelihara, mendukung, dan meningkatkan pengembangan kreativitas siswa, guru seyogyanya memiliki strategi khusus yang dibutuhkan siswa untuk meningkatkan kreativitasnya.

Adapun beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:<sup>108</sup>

- 1) Tugas yang dikehendaki oleh siswa. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti ini akan menimbulkan senang dan semangat.
- 2) Rasa ingin tahu siswa. Keingintahuan siswa pada sesuatu hal tidak hanya membuahkan rasa penasaran dalam dirinya yang dapat memicu semangat.
- 3) Masalah kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dapat menambah pengetahuan siswa dalam mengatasi permasalahan.
- 4) Kebebasan dalam bereksperimen dalam kegiatan pembelajaran. Dengan mendapatkan kesempatan dalam bereksperimen kreativitas siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Utami Munandar untuk dapat mewujudkan suatu kreativitas siswa diperlukan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang

---

<sup>108</sup>Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Garis Buku, 2013) hlm. 79

berupa apresiasi, dukungan, penghargaan, pujian, dan lainnya.<sup>109</sup> Hal ini berarti bahwa kreativitas seseorang tercermin pada kemampuan dalam menciptakan dan menemukan sesuatu yang baru dan dianggap efektif dalam mencapai tujuan. Dalam pengajaran modern banyak teknik yang dapat membangun kreativitas siswa contohnya teknik simulasi siswa dapat berperan seperti orang-orang atau dalam keadaan yang dikehendaki. Teknik simulasi baik sekali digunakan karena dapat menggalakkan guru untuk mengembangkan kreativitas siswa<sup>110</sup>

#### **D. Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pengertian pendidikan dari segi bahasa, maka kita harus melihat kepada kata Arab karena ajaran Islam itu diturunkan dalam bahasa tersebut. Kata “pendidikan” yang umum kita gunakan sekarang, dalam bahasa Arabnya adalah “tarbiyah”, dengan kata kerja “rabba”. Kata “pengajaran” dalam bahasa Arabnya adalah “ta’lim” dengan kata kerjanya “allama”. Pendidikan dan pengajaran dalam bahasa Arabnya “tarbiyah wa ta’lim” sedangkan “Pendidikan Islam” dalam bahasa Arabnya adalah

---

<sup>109</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) , hlm 35

<sup>110</sup> Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hlm

“Tarbiyah Islamiyah”<sup>111</sup>

Pendidikan Islam merupakan proses bimbingan perkembangan jasmani dan rohani manusia melalui ajaran agama Islam dengan memperhatikan fitrah manusia yang ada pada diri manusia dimana mampu melaksanakan tugas-tugas hidupnya sesuai dengan tujuan pencipta-Nya.<sup>112</sup>

Pendidikan Islam pada hakekatnya merupakan satu kesatuan dan mewujudkan secara operasional dalam proses pembudayaan dan pewarisan serta pengembangan ajaran agama, budaya, dan peradaban Islam dari generasi ke generasi yang berlangsung sejarah umat Islam dalam suatu sistem yang utuh, berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah.<sup>113</sup>

## **2. Tujuan Pendidikan Agama Islam**

Tujuan Pendidikan Agama Islam bukanlah semata-mata untuk memenuhi kebutuhan intelektual saja, melainkan segi penghayatan juga pengamatan serta pengaplikasiannya dalam kehidupan dan sekaligus menjadi pegangan hidup. Kemudian secara umum Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran-ajaran Islam dan bertakwa kepada Allah atau “hakikat tujuan pendidikan agama Islam adalah terbentuknya insan kamil.”

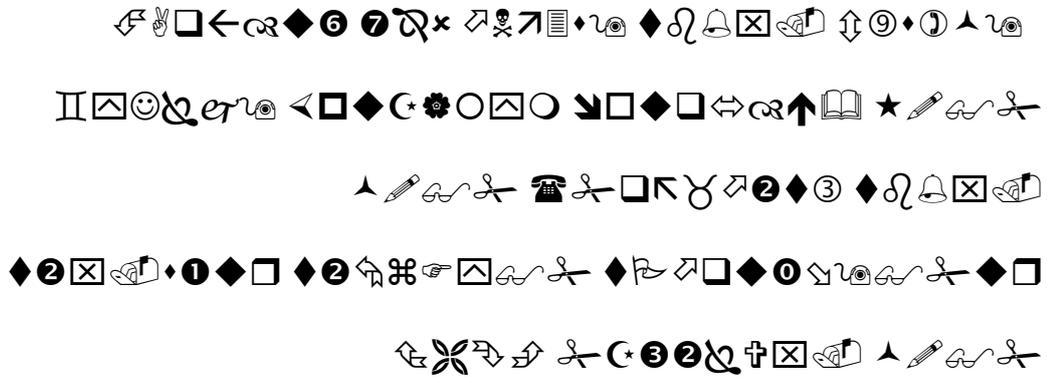
---

<sup>111</sup>Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), Ed. 1, Cet. 13, hlm. 25

<sup>112</sup> Akmal Hawi, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Palembang : IAIN Raden Fatah Press, 2005), hlm. 159

<sup>113</sup> Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Felicha, 2013), hlm. 9

<sup>114</sup> Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an surah Al-Ahdzab ayat 21



Artinya: “ *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang berharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.* ” (QS. Al-Ahzab :21)<sup>115</sup>

Ayat diatas menjelaskan tentang Rasullah yang telah menjadi teladan insan kamil, manusia paripurna yang tidak ada satupun sisi-sisi kemanusiaan yang tidak disentuhnya selama hidupnya. Dia adalah ciptaan terbaik yang kepadanya kita merujuk akan akhlak yang mulia.

### 3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Prof. H. M. Arifin menjelaskan fungsi pendidikan agama islam adalah sebagai pembimbing dan pengaruh perkembangan dan pertumbuhan anak didik dengan sikap dan pandangan bahwa anak didik berkembang secara interaktif atau dialektis dengan pengaruh lingkungan.<sup>116</sup>

<sup>114</sup> *Op.Cit.*,hlm20

<sup>115</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia,*Op.Cit.*,hlm 420

<sup>116</sup> Akmal Hawi,*Op.Cit.*,hlm 25

Fungsi Pendidikan Islam dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 151



Artinya : “*Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Allah, mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al-kitab dan Al-hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui*”. (QA. Al-Baqarah : 151)<sup>117</sup>

Ayat diatas menjelaskan tentang lima fungsi pendidikan yang dibawa Nabi Muhammad yaitu membacakan ayat-ayat Allah, mensucikan diri dari perbuatan yang dibenci Allah mengajarkan Al-Qur'an sebagai tuntunan hidup mengajarkan Al-Hikmah sebagai kebijaksanaan hidup serta mengajarkan pengetahuan yang belum lengkap.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan fungsi pendidikan agama islam yaitu untuk mengembangkan keimanan dan ketaqwaan,

---

<sup>117</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Op. Cit.*, hlm 420

menyalurkan bakat khusus dibidang agama, memperbaiki kesalahan dalam keyakinan, menyangkal hal-hal negatif dari lingkungan dan budaya, menyesuaikan diri dari lingkungan serta sebagai umber pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

#### **4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Ruang lingkup pengajaran Pendidikan Agama Islam mencakup usaha mewujudkan keserasian,keseleraan,dan keseimbangan. Bahan pengajaran PAI meliputi tujuh unsur pokok,yaitu : (1) Keimanan, (2) Ibadah, (3) Al-Qur'an,(4) Muamalah,(5)Akhlak,(6) Syariah,(7) Tarikh.<sup>118</sup>

Apabila dilihat dari segi pembahasan yang ruang lingkup Pendidikan Agama Islam yang umum dilaksanakan di sekolah adalah :<sup>119</sup>

- b. Pengajaran keimanan,yang berarti proses belajar mengajar tentang aspek kepercayaan,dalam hal ini tentunya kepercayaan menurut Islam
- c. Pengajaran Akhlak adalah pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa individu pada kehidupannya.
- d. Pengajaran Ibadah,pengajaran segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaanya.
- e. Pengajaran Fiqh adalah bentuk pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang segala hukum islam.
- f. Pengajaran AL-Qur'an adalah pengajaran yang bertujuan agar siswa dapat membaca dan mengerti arti kandungan Al-Qur'an.

---

<sup>118</sup> Akmal Hawi, *Op.Cit.*,hlm.25

<sup>119</sup> Zakiah Darajat,*Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*,( Jakarta : Bumi Aksara,2008)hlm.173-174

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mewujudkan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan. Adapun ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup pembelajaran keimanan, akhlak, ibadah, fiqh, Al-Qur'an dan hadits serta sejarah.

#### **E. Pentingnya Media Elektronik Internet dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.**

Media elektronik internet penting dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa yang cukup berarti dalam proses pembelajaran. Media elektronik telah memungkinkan terjadinya suatu kreativitas pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui media elektronik yang tersambung internet setiap siswa akan terangsang untuk belajar secara maju dan berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapan yang dimiliki. Pembelajaran dengan menggunakan media elektronik internet menuntut suatu kreativitas siswa sehingga memungkinkan untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.

Dalam menghadapi tantangan kehidupan moderen di abad-21 ini kreativitas sangat diperlukan supaya siswa mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan. Dengan paparan diatas, media elektronik internet memberikan peluang untuk dikembangkannya kreativitas siswa. Pembelajaran dengan dukungan media elektronik internet memungkinkan siswa dapat menghasilkan karya-karya baru yang orosinil, memiliki nilai

yang tinggi, dan dapat dikembangkan lebih jauh untuk kepentingan yang lebih bermakna. Jadi Dewasa ini ada suatu tuntutan bahwa semua produk pembelajaran harus *online*, mengingat buku-buku sumber belajarpun sudah mulai berupa bahan elektronik<sup>120</sup>

### **BAB III**

#### **KONDISI UMUM SMP PGRI 11 PALEMBANG**

##### **A. Letak Sekolah**

Sekolah menengah pertama (SMP) PGRI 11 Palembang merupakan lembaga pendidikan yang didalamnya terdapat unsur-unsur akademis yaitu kepala sekolah, guru, tata usaha, dan siswa. Unsur-unsur tersebut tergabung di dalam suatu organisasi yang disebut organisasi sekolah. Sekolah menengah pertama (SMP) PGRI 11 Palembang berdiri Pada tahun 1985 SMP ini beralamat di jalan May Ruslan kemudian pada tanggal 1 Januari 1992 pindah ke jalan Sapta Marga Kelurahan Bukit Sangkal.

SMP PGRI 11 Palembang berlokasi di jalan Sapta Marga kel. Bukit sangkal kec. Kalidoni yang terletak lebih kurang 100 meter dari jalan raya. SMP PGRI 11 Palembang tersebut berdampingan dengan pemukiman masyarakat sehingga sekolah tersebut mudah di akses.<sup>1</sup> Adapun profil SMP

---

<sup>120</sup> Deni Dermawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), Cet 4, hlm 47

PGRI 11 Palembang adalah sebagai berikut :

1. Nama Sekolah : SMP PGRI 11 Palembang
2. Nomor statistik Sekolah : 202116002097
3. Nomor Data Sekolah : 2011100044
4. Alamat Sekolah : Jalan Sapta Marga Kel.  
Bukit Sangkal
5. Tahun Pendirian : 1980
6. Nomor Akte Pendirian : 31 Desember 1980
7. Status Sekolah/SK akreditasi : Terakreditasi B

---

<sup>1</sup>Arsip SMP PGRI 11 Palembang, 1985

8. Nomor Telepon Sekolah : (0711) 814057

### **B. Sejarah Singkat Berdirinya SMP PGRI 11 Palembang**

Sejarah berdirinya secara singkat SMP PGRI 11 Palembang awalnya bernama SMP Bina Muda. Kemudian pada tahun 1985 SMP tersebut dialihkan ke yayasan PGRI sehingga berganti nama menjadi SMP PGRI 11 Palembang. Pada tahun 1985 SMP ini beralamat di jalan May Ruslan kemudian pada tanggal 1 Januari 1992 pindah ke jalan Sapta Marga Kelurahan Bukit Sangkal.

Selama berdirinya SMP PGRI 11 Palembang hingga sekarang telah mengalami pergantian kepala sekolah sebanyak 3 kali.<sup>121</sup> Selain kepala

---

<sup>121</sup> Arsip SMP PGRI 11 Palembang, 2015

sekolah terdapat juga guru dan pegawai yang sudah lama mengabdikan di sekolah SMP PGRI 11 Palembang sejak tahun 1988, yaitu:

1. Siti Ariani, S.Pd
2. Yusafrita Anggraini, S.Pd
3. Halima
4. Mareta Arzayani, A.Md

Adapun visi dan misi sekolah yaitu sebagai berikut:

### **1. Visi Sekolah**

Menjadikan warga sekolah bermutu dan bermoral serta Berkualitas dalam iptek dan imtaq.

### **2. Misi Sekolah**

Meningkatkan perilaku warga sekolah jujur dan sportif serta beriman dan bertaqwa, meningkatkan kedisiplinan siswa dan generasi yang tangguh serta mampu bersaing disekolah menengah atas, meningkatkan imtaq dan IPTEK siswa. Melaksanakan pembelajaran secara aktif. Menghasilkan lulusan yang dapat bersaing dalam perguruan tinggi negeri dan swasta. Meningkatkan Kualitas dan Kuantitas UN / US. Selain itu

Adapun misi dari SMP PGRI 11 Palembang adalah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan perilaku warga sekolah jujur dan sportif serta beriman dan bertaqwa.
-

- b. Meningkatkan kedisiplinan siswa dan generasi yang tangguh serta mampu bersaing di Sekolah Menengah Atas
- c. Meningkatkan IMTAQ dan IPTEK siswa.

SMP PGRI 11 Palembang telah mengalami 3 (tiga) kali masa pergantian kepala sekolah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 6**  
**Periode Kepengurusan Sekolah SMP PGRI 11**  
**Palembang**

No	Nama	Periode Jabatan
1	H. Qirom Tukul	1980 - April 2000
2	Hj. Umikalsum	2 Mei 2000 – September
3	Yulia Susannah S.Pd	2010 – sekarang

**Sumber Data : Dokumentasi SMP PGRI 11 Palembang**

SMP PGRI 11 Palembang memiliki ruang kelas sebanyak 9 ruangan di lantai 2 dan 3, siswa-siswi SMP PGRI 11 Palembang secara bergantian menempati ruangan kelas yang terdiri dari 7.1, 7.2, 7.3, , 8.1, 8.2, 8.3, menempati kelas jadwal pagi. Sedangkan 9.1, 9.2, 9.3, menempati kelas jadwal siang.

Kemudian terdapat pula 1 ruang guru, dan 1 ruang perpustakaan, 1 ruang laboratorium, 1 ruang UKS, 1 ruang BK, 1 ruang mushola dan 1 ruang Osis.

### **C. Keadaan Guru, Pegawai dan Siswa SMP PGRI 11 Palembang**

## 1. Keadaan Guru SMP PGRI 11 Palembang

Jumlah guru atau tenaga kependidikan di SMP PGRI 11 Palembang seluruhnya berjumlah 32 orang, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel di bawah ini;<sup>122</sup>

**Tabel 7**  
**Daftar Keadaan Guru SMP PGRI 11 Palembang**

No	Nama	Jenis Kelamin		Pendidik Akhir/Jur	Mata Pelajaran
		LK	PR		
1.	Yulia Susanah, S.Pd		√	S1 / B.Indo	B. Indonesia
2.	Yusafrita Anggraini, S.Pd		√	S1 /	IPA
3.	Dra. Elvi Dewani		√	S1/B.Indo	B. Indonesia
4.	Chairil Anwar, S.Ag	√		S1/PAI	PAI dan Budi Pekerti
5.	Sunardi BA	√		S1/Sosial	IPS
6.	Nova Riani, S.Pd		√	S1	B.Ingggris
7.	Siti Hasani		√	S1	B.Indonesia
8.	Siti Ariani Hasmi, S.Pd		√	S1	IPA
9.	Sri Handayani, S.Pd		√	S1	IPS
10.	Maswani, S.Ag		√	S1/ PAI	PAI dan Budi Pekerti
11.	Ratna, S.Pd		√	S1/B.Ingggris	B. Ingggris
12.	Mardiyana, S.Pd		√	S1/B.Ingggris	B. Ingggris
13.	Sri Hartini, S.Pd		√	S1 /Biologi	IPA
14.	Tri Widya Ningsih, S.Si		√	S1 /Biologi	IPA
15.	Yesi Marleni, S.Pd		√	S1/	IPS
16.	Zulyani, SE		√	S1/	IPS
17.	Nurmalah, S.Pd		√	S1/	Bahasa Indonesia
18.	Srikandi Wulandari, S.Pd		√	S1/Matematika	Matematika
19.	Tina Marini, H. S.Kom		√	S1/Komputer	TIK
20.	Elizabeth, S.Pd		√	S1/Matematika	Matematika
21.	Royzki, S.Pd	√		S1/	Penjaskes

<sup>122</sup> Wawancara, Waka Kurikulum. *Loc.Cit*

22.	Ris Handayani, S.Pd		√	S1/BK	BK
23.	Imelda Ratih Ayu, S.Pd		√	S1/	Bahasa Indonesia
24.	Seri Hasna, S.Pd		√	S1/Biologi	IPA
25.	Niswa Aryanis, S.Pd		√	S1/Matematika	Matematika
26.	Puput monica, S.Pd		√	S1/Kesenian	SBK
27.	Anita Bella, S.Pd		√	S1/Kesenian	SBK
28.	Sri Suhadiyah, S.Pd		√	S1/	Bahasa Inggris
29.	Budi Saputra, S.Pd	√	√	S1/	Penjaskes
30.	Fitri Hestini, S.Pd		√	S1/	PKn
31.	Neni eka laura, S.Pd		√	S1/	PKn
32.	Sumiarni, S.Pd		√	S1/	IPS

**Sumber Data : Dokumentasi SMP PGRI 11 Palembang**

Berdasarkan data yang saya peroleh mengenai keadaan guru, SMP PGRI 11 Palembang telah memiliki tenaga kependidikan yang berkualitas. Karena masing- masing guru yang mengajar mata pelajaran telah sesuai dengan jurusannya, sehingga tidak diragukan lagi akan kompetensi yang dimiliki seorang guru tersebut.

**2. Keadaan Pegawai SMP PGRI 11 Palembang**

Jumlah pegawai/karyawan TU SMP PGRI 11 Palembang berjumlah 4 orang, dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

**Tabel 8**  
**Daftar Nama Pegawai SMP PGRI 11 Palembang**

No	Nama	Jenis Kelamin		Pendidikan Akhir/Jur	Tugas
		LK	PR		
1.	Yesilia		√	S1	TU
2.	Ibu Halimah		√	S1	TU

3.	Lela Marliawati		√	S1	TU
4.	Matadi	√		S1	TU
5.	Nova Riani		√	S1	Bendahara
6.	Firdaus	√			Satpam

**Sumber Data : Dokumentasi SMP PGRI 11 Palembang**

Berdasarkan data yang saya peroleh mengenai pegawai SMP PGRI 11 Palembang, terdapat 4 (empat) TU yang mengurus segala administrasi yang ada di sekolah, dan 1 (satu) bendahara yang mengurus segala perbendaharaan di sekolah serta 1 (satu) satpam yang bertugas menjaga keamanan sekolah SMP PGRI 11 Palembang.

### **3. Keadaan Siswa SMP PGRI 11 Palembang**

Berdasarkan data statistik keadaan siswa SMP PGRI 11 Palembang dapat dilaporkan sebagai berikut;

**Tabel 9**  
**Daftar Jumlah Siswa 1 Tahun Terakhir**

No	Tahun Ajaran	Kelas			Jumlah
		VII	VIII	IX	
1.	2015/2016	103	110	87	300

**Sumber Data : Dokumentasi SMP PGRI 11 Palembang**

Berdasarkan data yang saya peroleh mengenai daftar jumlah siswa 1 tahun terakhir baik.

### **D. Sarana dan Prasarana SMP PGRI 11 Palembang**

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan maka sarana dan

prasarana sangat diperlukan. Dengan tersedianya sarana dan prasarana, hal ini tentunya dapat membantu proses belajar mengajar di sekolah.

### **1. Pekarangan Sekolah**

Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar diperlukan sarana dan kebersihan di lingkungan sekolah. Hal ini jelas, karena lingkungan yang baik dan menyenangkan akan dapat menambah kegairahan siswa dalam belajar, berdasarkan pengamatan saya, pekarangan SMP PGRI 11 Palembang sudah cukup bersih, dan terawat dengan baik.

Hal ini di buktikan dengan disediakan tempat pembuangan sampah. Adanya pekarangan sekolah merupakan sarana yang penting artinya untuk dapat melakukan segala proses kegiatan sekolah yaitu melaksanakan kegiatan olahraga dan sebagai kegiatan lainnya secara optimal di sekolah.

Pekarangan di SMP PGRI 11 Palembang keadaannya sangat baik, karena telah disemen sehingga dapat memperlancar siswa dalam melakukan kegiatan di lapangan dalam mengembangkan bakat, minat, aktivitasnya. SMP PGRI 11 Palembang memiliki parkir motor, parkir motor hanya digunakan oleh para guru SMP PGRI 11 Palembang, siswa dan siswi SMP PGRI 11 Palembang tidak ada yang membawa motor, apabila ada siswa dan siswi membawa motor akan mendapatkan sanksi dari kepala sekolah. Penjaga pos satpam adalah Bapak. Firdaus, kondisi pos

security sangat baik memiliki ruangan yang bersih, memiliki satu buah kursi, dan satu buah lampu.

## **2. Perpustakaan**

Pustaka sekolah adalah bahan pustaka baik berupa buku-buku maupun non buku yang diorganisir secara sistematis dalam satu ruang, sehingga dapat membantu murid-murid dan guru-guru dalam proses belajar mengajar.

Perpustakaan merupakan salah satu pusat sumber belajar yang sangat berperan dalam segala aktivitas pembelajar. Seperti pada perpustakaan sekolah pada sekolah lainnya, maka perpustakaan SMP PGRI 11 Palembang mempunyai peranan sebagai salah satu sarana pendidikan yang bersifat teknis edukatif yang sama-sama unsur- unsur pendidikan lainnya yaitu ikut menentukan berlangsungnya proses belajar mengajar.

Perpustakaan sebagai salah satu mediator pembelajaran bagi kepentingan para guru, siswa dan staff karyawan SMP PGRI 11 Palembang. Adapun peranan perpustakaan SMP PGRI 11 Palembang sebagai berikut;

### **a. Sarana Informatika**

Bagi setiap siswa, guru, dan staff karyawan SMP PGRI 11 Palembang yang membutuhkan informasi, maka ia dapat mencapai informasi di perpustakaan. Perpustakaan sekolah harus mampu melayani semua kebutuhan semua pihak, termasuk menjawab berbagai macam pertanyaan yang akan diajukan.

### **b. Sarana Pendidikan**

Perpustakaan merupakan sarana pendidikan bagi para siswa karena melalui perpustakaan para siswa akan dapat memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan melalui komunikasi dan integrasi yang terjadi

antara pembaca dengan buku

c. **Sarana Kultural**

Perpustakaan sekolah merupakan tempat untuk mendidik dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Dengan perpustakaan siswa dapat mengenal berbagai macam budaya di Indonesia dan juga dapat meningkatkan nilai dan apresiasi budaya

### **3. Laboratorium**

Ruang Laboratorium di SMP PGRI 11 Palembang mempunyai fasilitas yang cukup lengkap. Dalam penggunaan dan pemanfaatan laboratorium tersebut, disusun jadwal penggunaan laboratoriumnya. Sehingga seluruh siswa SMP PGRI 11 Palembang dapat menggunakan laboratorium tersebut secara bergiliran.

Dalam pemeliharaan laboratorium beserta peralatannya, SMP PGRI 11 Palembang menugaskan guru mata pelajaran yang mana, dalam pelajaran tersebut membutuhkan ruang laboratorium, dengan tujuan untuk menjaga dan merawat laboratorium dan fasilitasnya. Sehingga laboratorium dan fasilitasnya terjaga dengan baik dan dapat dipergunakan oleh siswa SMP PGRI 11 Palembang secara berkesinambungan dari tahun ke tahun.

### **4. Media untuk Belajar Kesenian dan Olahraga**

Di dalam Kurikulum SMP di gariskan mata pelajaran yang diberikan disekolah dan salah satunya adalah mata pelajaran

pendidikan jasmani. Mata pelajaran jasmani diberikan secara teori praktek. Untuk menunjang kegiatan praktek tersebut harus tersedia ruangan

lapangan yang cukup baik.

Dan dalam kegiatan observasi kami, kegiatan olahraga telah dilakukan dengan baik didukung dengan fasilitas olahraga yang baik pula tetapi karna kondisi lapangan yang sangat sempit dan berdebu sehingga ada beberapa cabang olahraga yang tidak dilakukan dilapangan sepakbola, bola voli, lempar cakram dan lembing, tolak peluru, dan renang tetapi diberikan teori didalam kelas mengenai olahraga tersebut. Sementara dengan kegiatan kesenian, anak-anak menggunakan media suling, gitar, keyboard dan dram untuk menunjang pembelajaran kesenian. Sementara dengan kegiatan kesenian, anak-anak menggunakan media suling, gitar, keyboard dan dram untuk menunjang pembelajaran kesenian.

## **5. Pengadaan Air**

Pengadaan air di SMP PGRI 11 Palembang diambil dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) air ini dipergunakan untuk mencuci tangan, buang air dan sebagainya

## **6. Penerangan**

Penerangan adalah sarana yang sangat penting untuk menerangi ruangan kantor, kelas, kamar mandi dan lingkungan sekolah. Penerangan SMP PGRI 11 Palembang memakai jasa PLN (Perusahaan Listrik Negara) dan mengenai pembayarannya dibebankan pada sekolah.

## **7. Kantin**

Kantin sekolah SMP PGRI 11 Palembang terletak di belakang sekolah bangunan yang semi permanen, adapun kantin tersebut berada di

samping ruang Komputer dan UKS. Yang berjualan tersebut adalah penduduk yang bertempat tinggal disekitar sekolah.

Kantin SMP PGRI 11 Palembang terjaga kebersihannya karena letaknya di dalam SMP PGRI 11 Palembang itu sendiri. Serta disediakan tong sampah sehingga secara umum pemanfaatan kantin ini difungsikan dengan baik. Selain itu Koperasi SMP PGRI 11 Palembang letaknya sangat strategis dan mudah dijangkau oleh siswa dan oleh guru-guru dengan keadaan yang bersih dan fasilitas yang lengkap. Selain itu terdapat pula koperasi SMP PGRI 11 Palembang letaknya sangat strategis dan mudah dijangkau oleh siswa dan oleh guru-guru dengan keadaan yang bersih dan fasilitas yang lengkap.

Ada 10 kursi dan 5 buah meja panjang lengkap dengan taplak meja yang berwarna pink membuat tempat makan lebih nyaman, kipas dan lampu sebagai fasilitas tambahan untuk kenyamanan siswa dan juga guru-guru, 3 buah lemari pendingin dan juga minuman yang harga terjangkau untuk siswa tidak makan saja tetapi juga ATK yang disediakan oleh Koperasi SMP PGRI 11 Palembang dan majalah dinding tentang pendidikan yang diberikan pemerintah setempat agar siswanya tetap selalu up to date tentang perkembangan pendidikan.

## **8. Toilet (WC)**

Toilet atau WC keberadaannya merupakan sesuatu yang mesti ada pada satu sekolah diharapkan hal ini dapat mengurangi gangguan didalam

proses belajar mengajar, baik langsung maupun tidak langsung kepada semua komponen sekolah.

Di SMP PGRI 11 Palembang toilet atau WC ini ada 3 buah yang bersifat permanen dan terjaga kebersihannya, 1 untuk para guru atau pegawai dan 1 untuk siswa perempuan, dan 1 lagi untuk siswa laki-laki di SMP PGRI 11 Palembang.

Untuk lebih jelasnya mengenai keadaan sarana dan prasarana yang ada di SMP PGRI 11 Palembang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 10**

**Sarana dan Prasarana**

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang	Baik
2.	Ruang TU	1 Ruang	Baik
3.	Ruang Guru	1 Ruang	Baik
4.	Ruang Kelas	7 Ruang	Baik
5.	Ruang UKS	1 Ruang	Baik
6.	Ruang Dapur	1 Ruang	Baik
7.	Ruang Gudang	1 Ruang	Baik
8.	Musholla	1 Ruang	Baik
9.	Ruang BK	1 Ruang	Baik
10.	Tempat Shalat	1 Ruang	Baik
11.	Laboratorium	1 Ruang	Baik
12.	Perpustakaan	1 Ruang	Baik
13.	Ruang OSIS	1 Ruang	Baik
14.	WC Guru/Kepsek	1 Ruang	Baik
15.	WC Siswa	3 Ruang	Baik

**Sumber Data : Dokumentasi SMP PGRI 11 Palembang**

Berdasarkan pernyataan di atas yang ada, dapat dikatakan bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki SMP PGRI 11 Palembang sudah cukup baik, walaupun masih terdapat kekurangan. Harapan peneliti semoga

tahun-tahun yang akan datang sarana dan prasarana akan bertambah lebih baik lagi

#### **E. Kegiatan-Kegiatan di SMP PGRI 11 Palembang**

Sebagaimana sekolah-sekolah yang lain, SMP PGRI 11 Palembang juga memiliki organisasi kesiswaan yang dijadikan wadah bagi siswa untuk menyalurkan bakat dan minat mereka. Organisasi siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan wadah perkumpulan siswa yang berfungsi sebagai tempat mengembangkan minat dan bakat siswa serta mempunyai peran sebagai tempat menampung aspirasi siswa. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) berperan serta sebagai penggerak serta koordinator dalam semua kegiatan yang dilaksanakan di sekolah. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMP PGRI 11 Palembang ini dijalankan oleh kelas IX dan VIII yang dibina oleh Bapak Chairil Anwar, S.Ag. Adapun kegiatan yang sering dilakukan oleh Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMP PGRI 11 Palembang sebagai berikut;

1. Kegiatan hari besar nasional seperti hari Kartini, hari ibu, dan hari besar Nasional lainnya.
2. Kegiatan hari Proklamasi Kemerdekaan.

Adapun kegiatan-kegiatan di SMP PGRI 11 Palembang terbagi menjadi 2 (dua) yaitu:

##### **a. Kegiatan Intra Sekolah**

Kegiatan intra sekolah merupakan kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung di SMP PGRI 11 Palembang. Adapun proses

pembelajaran tersebut dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah. Proses pembelajaran tersebut terbagi menjadi 2 (dua) waktu. Proses pembelajaran pertama dimulai dari pukul 06.45 sampai dengan 11.30 Wib yang diikuti oleh kelas VII dan VIII dan proses pembelajaran kedua dimulai dari pukul 13.00 sampai dengan 16.20 Wib yang diikuti oleh siswa kelas VIII dan XI.

b. Kegiatan Ekstra Sekolah

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang diadakan di luar jam pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan prestasi-prestasi siswa di luar Akademik. Adapun kegiatan ekstrakurikuler di SMP PGRI 11 sebagai berikut; Sepak Bola, BTA, Tapak Suci dan Pramuka. <sup>123</sup>Dapat disimpulkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang melatih siswa untuk mengembangkan minat dan bakat siswa.

---

<sup>123</sup> Arsip SMP PGRI 11 Palembang

**BAB IV**  
**PENGGUNAAN MEDIA ELEKTRONIK INTERNET DAN**  
**KREATIVITAS BELAJAR**

**A. Penggunaan Media Elektronik Internet di SMP PGRI 11 Palembang**

Untuk mengetahui bagaimana hubungan media elektronik antara kreativitas belajar di SMP PGRI 11 penulis menggunakan metode angket. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswi SMP PGRI 11 Palembang yang berjumlah 300 siswa-siswi yang diambil 20%.Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa jumlah sampel terdapat 60 siswa-siswi.

Penulis telah menyebar angket dengan 25 item pertanyaan kepada siswa sebagai responden. Selanjutnya setiap item angket memiliki empat alternatif jawaban sebagai berikut:

- Untuk jawaban (Sangat Setuju) diberi skor empat
- Untuk jawaban (Setuju) diberi skor tiga
- Untuk jawaban (Tidak Setuju) diberi skor dua,dan

- Untuk jawaban (Sangat Tidak Setuju) diberi skor satu

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data ini adalah sebagai berikut:

- Membuat tabel persentase setiap jawaban dari masing-masing jawaban
- Menyimpulkan hasil dari setiap persentase jawaban

Untuk lebih jelasnya akan diuraikan satu persatu dari jawaban responden dalam bentuk tabulasi dengan cara diinterpretasikan pada tiap-tiap item pertanyaan.

Item pertanyaan pertama yaitu Apakah anda setuju menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet sebagai bahan mengerjakan tugas ,penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 11 berikut ini:

**Tabel 11**  
**Apakah anda setuju menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet sebagai bahan mengerjakan tugas**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	33	55 %
b. Setuju	26	43,3%
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet sebagai bahan mengerjakan, hal ini dapat dilihat dari 33 siswa yang menjawab sangat setuju, (55%) siswa 26 yang menjawab setuju 43,3(%)

Untuk mengetahui Apakah anda setuju ketika anda mengulangi kembali menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet untuk mengerjakan tugas, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 12 berikut ini:

**Tabel 12**  
**Apakah anda setuju ketika anda mengulangi kembali menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet untuk mengerjakan tugas**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	12	20,0%
b. Setuju	46	76,6%
c. Tidak Setuju	1	1,6%
d. Sangat Tidak Setuju	1	1,6%
Total	60	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju ketika anda mengulangi kembali menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet untuk mengerjakan tugas, hal ini dapat dilihat dari 12 ( 20,0%) siswa yang menjawab sangat setuju, 46 (76,6%) siswa yang menjawab setuju dan 1 yang sangat tidak setuju (1,6%).

Untuk mengetahui Apakah anda setuju ketika menggunakan media elektronik(komputer atau laptop) yang terhubung internet ,merasakan nyeri mata dan kepala, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 13 berikut ini:

**Tabel 13**

**Apakah anda setuju ketika menggunakan media elektronik(komputer atau laptop) yang terhubung internet ,merasakan nyeri mata dan kepala**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	1	1,6%
c. Tidak Setuju	21	35%
d. Sangat Tidak Setuju	38	63,3%
Total		100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju ketika menggunakan media elektronik(komputer atau laptop) yang terhubung internet ,merasakan nyeri mata dan kepala, hal ini dapat dilihat dari 1 siswa yang menjawab setuju (1,6%), 21 yang menjawab tidak setuju (35%) dan 38 yang sangat tidak setuju (63,3%).

Untuk mengetahui, apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet ( komputer atau laptop) yang terhubung internet,banyak mempunyai berbagai fasilitas yang menarik, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 14 berikut ini

**Tabel 14**

**Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet ( komputer atau laptop) yang terhubung internet,banyak mempunyai berbagai fasilitas yang menarik**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	24	40 %
b. Setuju	31	51,1 %
c. Tidak Setuju	4	66 %

d. Sangat Tidak Setuju	1	1,6%
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet, banyak mempunyai berbagai fasilitas yang menarik, hal ini dapat dilihat dari (40%) 24 siswa yang menjawab sangat setuju, (51,1%) 31 siswa yang menjawab setuju, (66%) 4 siswa yang menjawab tidak setuju, (1%) 1 siswa dan yang sangat tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah setuju ketika menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet, membuat anda lupa membagi waktu pelajaran, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 15 berikut ini:

**Tabel 15**  
**Apakah setuju ketika menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung internet, membuat anda lupa membagi waktu pelajaran**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	-	-
c. Tidak Setuju	33	55 %
d. Sangat Tidak Setuju	27	45 %
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah setuju ketika menggunakan media elektronik (komputer atau laptop) yang terhubung

internet, membuat anda lupa membagi waktu pelajaran, hal ini dapat dilihat dari 33 (55%) yang menjawab tidak setuju, 27 (45%) dan yang sangat tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet, mengganggu waktu belajar, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 16 berikut ini:

**Tabel 16**  
**Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet, dapat mengganggu waktu belajar**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Setuju	17	58,3%
b. Setuju	42	70%
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet dapat mengganggu waktu belajar, hal ini dapat dilihat dari 17 ( 58,3%) siswa yang menjawab sangat setuju, dan 42 (70%) sangat tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju ketika tidak menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet, seakan-akan ada yang kurang dalam hidup anda, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 17 berikut ini:

**Tabel 17**

**Apakah anda setuju ketika tidak menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet,seakan-akan ada yang kurang dalam hidup anda**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	22	36,6 %
b. Setuju	35	58,3%
c. Tidak Setuju	3	5 %
d. Sangat Tidak Setuju	-	
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju ketika tidak menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet,seakan-akan ada yang kurang dalam hidup anda, hal ini dapat dilihat dari 22 ( 36,6%) siswa yang menjawab sangat setuju, 35 (58,3%) siswa yang menjawab setuju, 3 (5%) yang menjawab tidak setuju .

Untuk mengetahui Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet dapat membantu pekerjaan tugas anda, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 18 berikut ini:

**Tabel 18**  
**Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet dapat membantu pekerjaan tugas anda**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	15	25 %
b. Setuju	43	71,6 %

c. Tidak Setuju	2	3,33%
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet dapat membantu pekerjaan tugas anda, hal ini dapat dilihat dari 15 ( 25%) siswa yang menjawab sangat setuju, 43 (71,6%) siswa yang menjawab setuju , 2 (3,33%) yang menjawab tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet,dapat menyelesaikan tugas anda, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 19 berikut ini:

**Tabel 19**  
**Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet,dapat menyelesaikan tugas anda**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	17	28,3 %
b. Setuju	40	66,6 %
c. Tidak Setuju	3	5%
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui Apakah anda setuju menggunakan media elektronik internet (komputer atau laptop) yang terhubung internet,dapat menyelesaikan tugas anda, hal ini dapat dilihat dari 17 ( 28,3%) siswa yang

menjawab sangat setuju, 40 (66,6%) siswa yang menjawab setuju, 3 (5%) yang menjawab tidak setuju

Untuk mengetahui Apakah anda setuju tidak mengerjakan tugas ketika sedang asik menggunakan media elektronik internet(komputer atau laptop) yang terhubung internet dengan segala fasilitasnya, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 20 berikut ini:

**Tabel 20**  
**Apakah anda setuju tidak mengerjakan tugas ketika sedang asik menggunakan media elektronik internet(komputer atau laptop) yang terhubung internet dengan segala fasilitasnya**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	1	1,6 %
c. Tidak Setuju	25	41,6 %
d. Sangat Tidak Setuju	34	56,6 %
Total	60	100 %

Dari tabel di atas diketahui bahwa Apakah anda setuju tidak mengerjakan tugas ketika sedang asik menggunakan media elektronik internet(komputer atau laptop) yang terhubung internet dengan segala fasilitasnya, hal ini dapat dilihat dari 1 (16 %) siswa yang menjawab setuju, 25 (41,6 %) yang menjawab tidak setuju, 34 (56,6 %) dan yang sangat tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju berani dan percaya diri maju kedepan kelas memaparkan tugas yang diberikan, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 21 berikut ini

**Tabel 21**

**Apakah anda setuju berani dan percaya diri maju kedepan kelas memaparkan tugas yang diberikan**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	34	56,6 %
b. Setuju	25	41,6%
c. Tidak Setuju	1	1,6 %
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Apakah anda setuju berani dan percaya diri maju kedepan kelas memaparkan tugas yang diberikan, hal ini dapat dilihat dari 34 ( 56,6%) siswa yang menjawab sangat setuju, 25 (41,6%) siswa yang menjawab setuju, 1 (1,6%) yang menjawab tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju malas belajar ketika dihadapkan pada mata pelajaran yang kurang disukai, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 22 berikut ini:

**Tabel 22**  
**Apakah anda setuju malas belajar ketika dihadapkan pada mata pelajaran yang kurang disukai**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	4	6,6 %
c. Tidak Setuju	37	61,1%
d. Sangat Tidak Setuju	19	31,6%
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju malas belajar ketika dihadapkan pada mata pelajaran yang kurang disukai, hal ini dapat dilihat dari 4 (6,6%) siswa yang menjawab setuju, 37 (61,1%) yang menjawab tidak setuju, 19 (31,6%) dan yang sangat tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju berinovasi dalam mengerjakan tugas sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang memuaskan, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 23 berikut ini:

**Tabel 23**  
**Apakah anda setuju berinovasi dalam mengerjakan tugas sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang memuaskan**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	44	73,3 %
b. Setuju	16	26,6 %
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju berinovasi dalam mengerjakan tugas sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang memuaskan, hal ini dapat dilihat dari 44 ( 73,3%) siswa yang menjawab sangat setuju dan 16 (2,6%) siswa menjawab setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju apabila ada tugas sekolah, anda memperoleh dukungan dari lingkungan keluarga, teman dan sekolah dalam menyelesaikan tugas, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 24 berikut ini:

**Tabel 24**  
**Apakah anda setuju apabila ada tugas sekolah, anda memperoleh dukungan dari lingkungan keluarga, teman dan sekolah dalam menyelesaikan tugas**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	26	43,3 %
b. Setuju	34	56,6%
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju		
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju apabila ada tugas sekolah, anda memperoleh dukungan dari lingkungan keluarga, teman dan sekolah dalam menyelesaikan tugas, hal ini dapat dilihat dari 26 (43,3%) siswa yang menjawab sangat setuju, 34 (56,6%) siswa yang menjawab setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju tidak mengerjakan tugas karena tidak yakin akan kemampuan dan kemauan untuk mengerjakannya, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 25 berikut ini:

**Tabel 25**  
**Apakah anda setuju tidak mengerjakan tugas karena tidak yakin akan kemampuan dan kemauan untuk mengerjakannya**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	-	-
c. Tidak Setuju	42	70%
d. Sangat Tidak Setuju	18	30%
Total	60	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju tidak mengerjakan tugas karena tidak yakin akan kemampuan dan kemauan untuk mengerjakannya, hal ini dapat dilihat dari yang menjawab tidak setuju 42 (70%) dan 18 yang sangat tidak setuju (30 %).

Untuk mengetahui Apakah anda setuju merasa terganggu belajar apabila fasilitas komputer atau laptop rusak ketika anda sedang mencari bahan tugas , penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 26 berikut ini:

**Tabel 26**  
**Apakah anda setuju merasa terganggu belajar apabila fasilitas komputer atau laptop rusak ketika anda sedang mencari bahan tugas**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	34	56,6%
b. Setuju	25	41,6 %
c. Tidak Setuju	1	1,6%
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju merasa terganggu belajar apabila fasilitas komputer atau laptop rusak ketika anda sedang mencari bahan tugas, ini dapat dilihat dari 34( 56,6%) siswa yang menjawab sangat setuju, 25 (41,6%) siswa yang menjawab setuju , 1 (1,6%) yang menjawab tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju fasilitas belajar terpenuhi seperti buku bacaan, komputer atau laptop, akses internet, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 27 berikut ini:

**Tabel 27**  
**Apakah anda setuju fasilitas belajar terpenuhi seperti buku bacaan, komputer atau laptop, akses internet**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	38	63,3 %
b. Setuju	21	35 %
c. Tidak Setuju	1	1,6 %
d. Sangat Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju fasilitas belajar terpenuhi seperti buku bacaan, komputer atau laptop, akses internet, ini dapat dilihat dari 38 ( 63,3 %) siswa yang menjawab sangat setuju, 21 (35%) siswa yang menjawab setuju, 1 (1,6 %) yang menjawab tidak setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju dengan banyak mengoleksi dan membaca buku dapat menambah wawasan pengetahuan, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 28 berikut ini

**Tabel 28**  
**Apakah anda setuju dengan banyak mengoleksi dan membaca buku dapat menambah wawasan pengetahuan**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	27	45%
b. Setuju	33	55 %
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju dengan banyak mengoleksi dan membaca buku dapat menambah wawasan pengetahuan, ini dapat dilihat dari 27 ( 45 %) siswa yang menjawab sangat setuju dan 33 (55%) siswa menjawab setuju.

Untuk mengetahui apakah anda setuju dengan mengerjakan tugas yang diberikan dapat melatih anda untuk bersikap bertanggungjawab, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 29 berikut ini

**Tabel 29**  
**Apakah anda setuju dengan mengerjakan tugas yang diberikan dapat melatih anda untuk bersikap bertanggungjawab**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	29	48,3 %
b. Setuju	31	51,6 %
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa apakah anda setuju dengan mengerjakan tugas yang diberikan dapat melatih anda untuk bersikap bertanggungjawab, ini dapat dilihat dari 29 ( 48,3 %) siswa yang menjawab sangat setuju, 31 (51,6%) siswa yang menjawab setuju.

Untuk mengetahui apakah anda setuju dengan tidak mengerjakan tugas berarti anda tidak bertanggungjawab akan tugas yang diberikan., penulis

menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 30 berikut ini :

**Tabel 30**  
**Apakah anda setuju dengan tidak mengerjakan tugas berarti anda tidak bertanggungjawab akan tugas yang diberikan**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	-	-
c. Tidak Setuju	41	68,3%
d. Sangat Tidak Setuju	19	31,6%
Total	60	100 %

Dari tabel di atas diketahui bahwa mengetahui apakah anda setuju dengan tidak mengerjakan tugas berarti anda tidak bertanggungjawab akan tugas yang diberikan, ini dapat dilihat dari 41 siswa yang menjawab tidak setuju (68,3%) dan 19 yang sangat tidak setuju (31,1 %).

Untuk mengetahui apakah anda setuju merasa tertantang mengerjakan tugas yang diberikan, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 31 berikut ini

**Tabel 31**  
**Apakah anda setuju merasa tertantang mengerjakan tugas yang diberikan**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	32	53,3 %
b. Setuju	28	46,6%
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-

Total	60	100 %
-------	----	-------

Dari tabel di atas dapat diketahui apakah anda setuju merasa tertantang mengerjakan tugas yang diberikan, ini dapat dilihat dari 32 ( 53,3%) siswa yang menjawab sangat setuju, dan 28 (46,6%) siswa yang menjawab setuju.

Untuk mengetahui apakah anda setuju dengan mencari metode cara belajar sendiri , dapat menggugah semangat belajar,penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 32 berikut ini:

**Tabel 32**

**Apakah anda setuju dengan mencari metode cara belajar sendiri ,  
dapat menggugah semangat belajar**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	36	60%
b. Setuju	24	40%
c. Tidak Setuju	-	-
d. SangatTidak Setuju	-	-
Total	60	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui apakah anda setuju dengan mencari metode cara belajar sendiri, ini dapat dilihat dari 32 (60 %) siswa yang menjawab sangat setuju, 28 (40%) siswa yang menjawab setuju.

Untuk mengetahui apakah anda setuju menghargai karya teman dengan memberikan pujian, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 33 berikut ini:

**Tabel 33**  
**Apakah anda setuju menghargai karya teman dengan memberikan pujian**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	32	53,3%
b. Setuju	28	46,6 %
c. Tidak Setuju	-	-
d. Sangat Tidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa apakah anda setuju menghargai karya teman dengan memberikan pujian, ini dapat dilihat dari 32 (53,3 %) siswa yang menjawab sangat setuju, 28 (46,6%) siswa yang menjawab setuju.

Untuk mengetahui apakah anda setuju dengan tidak menyukai karya hasil orang lain, karena merasa karya anda lebih baik, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 34 berikut ini :

**Tabel 34**  
**Apakah anda setuju dengan tidak menyukai karya hasil orang lain, karena merasa karya anda lebih baik**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	-	-
b. Setuju	-	-
c. Tidak Setuju	37	61,6%
d. Sangat Tidak Setuju	23	38,3%
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa apakah anda setuju dengan tidak menyukai karya hasil orang lain, karena merasa karya anda lebih baik, ini dapat

dilihat dari 37( 61,6%) siswa yang menjawab sangat setuju, 23( 46,6%) siswa yang menjawab setuju.

Untuk mengetahui Apakah anda setuju dengan mengerjakan tugas yang diberikan dapat menggugah minat berkreasi dan berinovasi mengerjakan tugas sebaik mungkin dalam pembelajaran, penulis menanyakan kepada siswa (responden) seperti yang terdapat pada tabel 35 berikut ini:

**Tabel 35**  
**Apakah anda setuju dengan mengerjakan tugas yang diberikan dapat menggugah minat berkreasi dan berinovasi mengerjakan tugas sebaik mungkin dalam pembelajaran**

Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
a. Sangat Setuju	41	68,8%
b. Setuju	19	31,6 %
c. Tidak Setuju	-	-
d. SangatTidak Setuju	-	-
Total	60	100 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Apakah anda setuju dengan mengerjakan tugas yang diberikan dapat menggugah minat berkreasi dan berinovasi mengerjakan tugas sebaik mungkin dalam pembelajaran, ini dapat dilihat dari 41 ( 68,8%%) siswa yang menjawab sangat setuju, 19 (31,6%) siswa yang menjawab setuju.

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban responden tersebut, selanjutnya direkapitulasi, diperoleh skor mentah dan dianalisis dengan statistik sebagai berikut:

## Variabel X

31	27	26	28	32	27
27	25	26	28	30	28
27	27	28	27	26	28
28	29	27	26	26	27
28	26	27	30	28	26
27	26	30	26	29	29
27	27	27	29	27	29
27	28	25	26	32	25
25	27	25	26	29	26

Selanjutnya data di atas dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Langkah pertama melakukan pengskoran ke dalam tabel distribusi frekuensi

**Tabel 36**  
**Distribusi Frekuensi Skor Responden tentang Penggunaan Media Elektronik Internet di SMP PGRI 11 Palembang**

<b>X</b>	<b>f</b>	<b>Fx</b>	<b>x</b>	<b>x<sup>2</sup></b>	<b>fx<sup>2</sup></b>
32	2	64	+4,5	20,25	40,5
31	1	31	+3,5	12,25	12,25
30	3	90	+2,5	6,25	18,75
29	7	203	+1,5	2,25	15,75
28	11	308	+0,5	0,25	2,75
27	19	513	+0,5	0,25	4,75
26	13	338	+1,5	2,25	29,25
25	4	100	+2,5	6,25	25
<b>Jumlah</b>	<b>N =60</b>	<b>∑fx=1647</b>	-	-	<b>∑fx<sup>2</sup>=149,25</b>

2. Langkah kedua adalah mencari harga mean (nilai rata-rata) dari skor jawaban

siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$
$$= \frac{1647}{60}$$

$$= 27,5$$

3. Langkah ketiga setelah diketahui harga mean selanjutnya adalah mencari harga Standart Deviasi ( $SD_x$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}SD_x &= \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{149,25}{60}} \\ &= \sqrt{2,487} \\ &= 1,58\end{aligned}$$

4. Setelah mengetahui mean skor dan standar deviasi skor tentang penggunaan media elektronik internet, selanjutnya untuk mengetahui indikasi yang termasuk ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah (TSR) maka seluruh skor tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T = M_y + 1. SD_x$$

$$S = M_y + 1. SD_x \text{ sampai dengan } M_x + 1. SD_x$$

$$R = M_y - 1. SD_x$$

Indikasi tentang media elektronik internet yang termasuk dalam kategori tinggi adalah:

$$\begin{aligned}T &= M_x + 1. SD_x \\ &= 27,5 + 1 (1,58) \\ &= 29,08 \\ &= 29 \text{ (ke atas)}\end{aligned}$$

Indikasi tentang media elektronik internet yang termasuk dalam kategori sedang adalah:

$S = M_x - 1. SD_x$	sampai dengan	$= M_x + 1. SD_x$
$= M_x - 1. SD_x$	sampai dengan	$= M_x + 1. SD_x$
$= 27,5 - 1 (1,58)$		$= 27,5 - 1 (1,58)$
$= 25,95$		$= 29,08$
$= 26$ (ke bawah)		$= 29$ (ke atas)

Indikasi tentang media elektronik internet yang termasuk dalam kategori rendah adalah:

$$\begin{aligned}
 R &= M_x - 1. SD_x \\
 &= 27,5 - 1 (1,58) \\
 &= 25,95 \\
 &= 26 \text{ (ke bawah)}
 \end{aligned}$$

Penjelasan

- Skor 29 ke atas adalah tinggi
- Skor dari 27-28 adalah sedang
- Skor dari 26 kebawah adalah rendah

Selanjutnya untuk mengetahui persentase dengan penggunaan media elektronik internet yang kategori tinggi, sedang dan rendah dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 37**  
**Distribusi Nilai Penggunaan Media Elektronik Internet di SMP PGRI 11 Palembang**

Media Elektronik	Frekuensi	Persentase
------------------	-----------	------------

Internet		
a. Tinggi	13	21,6%
b. Sedang	30	50 %
c. Rendah	17	28,4 %
Jumlah	60	100 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa penggunaan media elektronik internet yang dikategorikan tinggi sebanyak 13 orang siswa (21,6%), yang tergolong sedang sebanyak orang siswa 30 (50%), dan yang tergolong rendah sebanyak orang siswa 17(28,4%).

Dengan demikian dari tabel di atas dapat di simpulkan bahwa media elektronik internet berada pada kategori “sedang” yaitu sebanyak orang siswa 30 (50%) dari 60 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

## **B. Kreativitas Belajar Siswa di SMP PGRI 11 Palembang**

Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP PGRI 11 Palembang. Direkapitulasi dan dianalisa dengan rumus statistik yaitu Mean, Standar deviasi, TSR dan Distribusi Frekuensi, untuk mengawali analisa akan dimulai dengan menyebarkan data sebagai berikut:

### **Variabel Y**

48    47    43    44    46    48

44	45	47	48	48	48
45	44	47	47	47	46
46	44	44	42	44	47
45	47	46	41	44	44
47	48	45	44	46	49
47	48	44	47	47	46
42	42	46	48	44	46
46	44	43	48	45	51
45	47	46	45	49	46

Selanjutnya data di atas dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Langkah pertama melakukan pengskoran ke dalam tabel distribusi frekuensi

**Tabel 38**  
**Distribusi Frekuensi Skor Responden tentang Kreativitas Belajar**

<b>Y</b>	<b>f</b>	<b>Fy</b>	<b>y</b>	<b>y<sup>2</sup></b>	<b>fy<sup>2</sup></b>
51	1	51	+5,94	35,2836	35,2836
49	2	98	+3,94	15,5236	31,0472
48	9	432	+2,94	8,6436	77,7924
47	12	564	+1,94	3,7636	42,1632
46	11	506	+0,94	0,8836	9,7196
45	7	315	-0,06	0,0036	0,0252
44	12	528	-1,06	1,1236	13,4832
43	2	43	-2,06	4,2436	8,4872
42	3	126	-3,06	9,3636	28,0908
41	1	41	-4,06	16,4836	16,4836
<b>Jumlah</b>	<b>N= 60</b>	<b>∑ fy = 2704</b>	-	-	<b>∑ y<sup>2</sup> = 262,576</b>

2. Langkah kedua adalah mencari harga mean (nilai rata-rata) dari skor jawaban

siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_y = \frac{\sum fy}{N}$$

$$= \frac{2704}{60}$$

$$= 45,06$$

3. Langkah ketiga setelah diketahui harga mean selanjutnya adalah mencari harga Standart Deviasi ( $SD_x$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}SD_y &= \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{262,576}{60}} \\ &= 4,38\end{aligned}$$

4. Setelah mengetahui mean skor dan standar deviasi skor tentang kreativitas belajar, selanjutnya untuk mengetahui indikasi yang termasuk ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah (TSR) maka seluruh skor tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T = M_y + 1. SD_y$$

$$S = M_y + 1. SD_y \text{ sampai dengan } M_x + 1. SD_x$$

$$R = M_y - 1. SD_y$$

Indikasi tentang kreativitas belajar siswa yang termasuk dalam kategori tinggi adalah:

$$\begin{aligned}T &= M_y + 1. SD_y \\ &= 45,06 + 1 (4,38) \\ &= 49,44 \\ &= 49 \text{ (ke atas)}\end{aligned}$$

Indikasi tentang kreativitas siswa yang termasuk dalam kategori sedang adalah:

$$\begin{array}{lll}
S & = M_y - 1. SD_y & \text{sampai dengan} & M_y + 1. SD_y \\
& = M_y - 1. SD_y & \text{sampai dengan} & = M_y + 1. SD_y \\
& = 45,06 - 1 (4,38) & & = 45,06 + 1 (4,38) \\
& = 40,68 & & = 49,44 \\
& = 41 \text{ (ke bawah)} & & = 49 \text{ (ke atas)}
\end{array}$$

Indikasi Indikasi tentang kreativitas belajar siswa yang termasuk dalam kategori rendah adalah:

$$\begin{array}{l}
R = M_y - 1. SD_y \\
= 45,06 - 1 (4,38) \\
= 40,68 \\
= 41 \text{ (ke bawah)}
\end{array}$$

Penjelasan

- Skor 49 ke atas adalah tinggi
- Skor dari 42 – 48 adalah sedang
- Skor 41 kebawah adalah rendah

Selanjutnya untuk mengetahui persentase kreativitas belajar siswa yang kategori tinggi, sedang dan rendah dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 39**  
**Persentase Nilai Tentang Kreativitas Belajar Siswa**

Kreativitas Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
a. Tinggi	3	5 %
b. Sedang	56	93,3 %
c. Rendah	1	1,7%
Jumlah	60	100 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kreativitas siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikategorikan tinggi sebanyak 3 orang siswa (5%), yang tergolong sedang sebanyak 56 orang siswa (93,3%), dan 1 orang siswa (1,7%) kreativitas belajar siswa yang tergolong rendah.

Dengan demikian dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori “sedang” yaitu 56 orang siswa (93,3%) dari 60 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

### **C. Hubungan antara Media Elektronik Internet dengan Kreativitas Belajar Siswa di SMP PGRI 11 Palembang**

Setelah mengetahui penggunaan media elektronik internet dan kreativitas belajar selanjutnya untuk mengetahui hubungan antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar, maka akan dianalisis hasil penyebaran angket.

#### **1. Variabel X (Media Elektronik Internet)**

31	27	26	28	32	27
27	25	26	28	30	28
27	27	28	27	26	28
28	29	27	26	26	27
28	26	27	30	28	26
27	26	30	26	29	29
27	27	27	29	27	29
27	28	25	26	32	25

25 27 25 26 29 26

**2. Variabel Y ( Kreativitas Belajar Siswa)**

48 47 43 44 46 48  
 44 45 47 48 48 48  
 45 44 47 47 47 46  
 46 44 44 42 44 47  
 47 48 45 44 46 49  
 47 48 44 47 47 46  
 42 42 46 48 44 46  
 46 44 43 48 45 51

Untuk mengetahui apakah ada korelasi atau tidak dapat menggunakan rumus statistik yaitu Teknik *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum x'y'}{N} - (C_x')(C_y')}{(SD_x')(SD_y')}$$

Kemudian untuk dapat mengetahui angka indek korelasi antara variabel X dan variabel Y (r<sub>xy</sub>), maka pertama-tama siapkan peta korelasi sebagai berikut:

**Tabel 40**  
**Peta korelasi media elektronik internet dengan kreativitas belajar di SMP PGRI 11 Palembang**

X Y	25	26	27	28	29	30	31	32	f(y)	y'	fy'	fy' <sup>2</sup>	x'y'
51							+20		1	+5	5	25	+20
49	-8		0						2	+4	8	32	-8
48		-3	0	+9	+12				9	+3	27	81	18
47	-4	-6	0	+4	+8				12	+2	24	48	2
46	-2	-2	0	+3	+2	+3			11	+1	11	11	4
45		0	0			0			7	0	0	0	0
44	+2	+3	0	-2	+4	-3			12	-1	-12	12	-4
43				-2				I <sub>-10</sub>	3	-2	-4	8	-12
42		+3	0						1	-3	-9	27	3
41								I <sub>-20</sub>	3	-4	-4	16	-20
f(x)	4	13	19	11	7	3	1	2	N=60		∑fy' = 46	∑fx' = 260	∑x'y' = 3
x'	-2	-1	0	+1	-+2	+3	+4	+5					



$fx'$	-8	-13	0	11	14	9	4	10	$\Sigma fx' = 27$
$fx'^2$	16	13	0	11	28	27	16	50	$\Sigma fx'^2 = 161$
$x'y'$	-12	-5	0	+12	+18	0	+20	-30	$\Sigma x'y' = 3$

CHECKING

Melalui peta korelasi di atas, telah diperoleh data sebagai berikut:

1. Mencari  $C_x'$  dengan rumus sebagai berikut:

$$C_x' = \frac{\Sigma fx'}{N}$$

$$= \frac{27}{60}$$

$$= 0,45$$

2. Mencari  $C_y'$  dengan rumus sebagai berikut:

$$C_y' = \frac{\Sigma fy'}{N}$$

$$= \frac{46}{60}$$

$$= 0,77$$

3. Mencari standar deviasi ( $SD_x'$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$SD_x' = i \sqrt{\frac{\Sigma fx'^2}{N} - \left(\frac{\Sigma fx'}{N}\right)^2}$$

$$= 1 \sqrt{\frac{161}{60} - \left(\frac{27}{60}\right)^2}$$

$$= 1 \sqrt{2,683 - (0,45)^2}$$

$$= 1 \sqrt{2,683 - (0,2025)}$$

$$= 1\sqrt{2,4805}$$

$$= 1,575$$

4. Mencari standar deviasi ( $SD_{y'}$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$SD_{y'} = i \sqrt{\frac{\sum f y'^2}{N} - \left(\frac{\sum f y'}{N}\right)^2}$$

$$= 1 \sqrt{\frac{260}{60} - \left(\frac{46}{60}\right)^2}$$

$$= 1 \sqrt{4,3 - (0,77)^2}$$

$$= 1 \sqrt{4,3 - 0,5929}$$

$$= \sqrt{3,7071}$$

$$= 1,925$$

5. Mencari indek korelasi ( $r_{xy}$ ) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum x' y'}{N} - (C_{x'})(C_{y'})}{(SD_{x'})(SD_{y'})}$$

$$= \frac{\frac{3}{60} - (0,45)(0,77)}{(1,575)(1,925)}$$

$$= \frac{0,05 - (0,3465)}{3,031875}$$

$$= \frac{0,2965}{3,031875}$$

$$= 0,977$$

Setelah diperoleh hasil  $r_{xy}$  = untuk memberikan interpretasi terhadap  $r_{xy}$  terlebih dahulu merumuskan Hipotesis Alternatif dan Hipotesis nolnya:

Ha: Ada Korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

Ho : tidak ada Korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

Selanjutnya kita uji kedua hipotesis tersebut dengan membandingkan besarnya  $r_{xy}$  dengan besarnya  $r_{tabel}$  yang tercantum dalam Tabel Nilai “r” Product Moment dengan memperhitungkan df-nya lebih dahulu.

Maka kita lihat harga “r” tabel dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}df &= N - nr \\ &= 60 - 2 \\ &= 58\end{aligned}$$

Setelah dilihat dari tabel dijumpai df sebesar 58. Dengan df 58 diperoleh “r” tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 0,250, taraf 1% sebesar 0,325. Ternyata (0,977) jauh lebih besar, baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1% untuk lebih jelasnya dapat dilihat di bawah ini:

$$0,250 < 0,977 > 0,325.$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa di SMP PGRI 11 Palembang. Dari hasil analisis hasil angket pada tabel 37 dapat diketahui bahwa pelaksanaan media elektronik internet berada pada kategori sedang sebanyak 30 orang siswa dengan presentase (50%), sedangkan kreativitas belajar siswa pada

mata pelajaran pendidikan agama islam pada kategori sedang sebanyak 56 orang siswa dengan presentase (93,3%).

---

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Penggunaan media elektronik internet di SMP PGRI 11 Palembang berdasarkan hasil penelitian melalui analisa data yang diperoleh tergolong sedang, hal ini dapat dilihat dari persentase sebanyak 30 orang siswa dengan presentase (50%) dari 60 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Sedangkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kategori sedang sebanyak 56 orang siswa dengan presentase (93,3%).
2. Kreativitas belajar siswa di SMP PGRI 11 Palembang berdasarkan hasil penelitian melalui analisa data yang diperoleh kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berada pada kategori “sedang”, sebanyak 56 orang siswa dengan presentase (93,3%) dari 60 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini
3. Adanya korelasi antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa di SMP PGRI 11 Palembang yang dikategorikan tinggi, hal ini dilihat dari hasil  $r_{xy}$  0,977 tersebut lebih besar dari harga  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 0,250, taraf 1% sebesar 0,325 oleh karena itu taraf signifikannya:

0,250 < 0,977 > 0,325.

## **B. Saran**

Sehubungan dengan kesimpulan yang diambil uraian skripsi ini tentang hubungan antara media elektronik internet dengan kreativitas belajar siswa di SMP PGRI 11 Palembang maka penulis menyarankan:

1. Kepada siswa siswi di SMP PGRI 11 Palembang agar dapat meningkatkan penggunaan media elektronik internet dalam proses pembelajaran, agar lebih meningkatkan kreativitas belajar.
2. Kepada kepala sekolah dan seluruh guru di SMP PGRI 11 Palembang, agar melakukan kerjasama yang baik untuk peningkatan mutu pendidikan terutama hal-hal yang menyangkut dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan kreativitas belajar siswa dapat terus berkembang sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.
3. Semoga saran-saran ini dapat diterima oleh semua pihak sebagai koreksi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMP PGRI 11 Palembang