

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Salah satu bentuk usaha pendidikan yang sangat efektif guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan adalah melalui proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.<sup>2</sup>

Kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran merupakan faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan melaksanakan proses pembelajaran ini erat hubungannya dengan tugas dan tanggung jawab guru sebagai pendidik dan pengajar. Dalam proses belajar

---

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

<sup>2</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 1

mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar. Untuk melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan bentuk atau tipe kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada siswa. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>3</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan berkualitas membutuhkan profesionalitas pendidik dan kurikulum yang baik, media yang baik, serta metode yang tepat. Kegiatan belajar efektif melibatkan guru dan siswa yang aktif. Namun, siswa tidak hanya cukup berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar. Sumber belajar seperti buku, internet, dan sebagainya dapat dipakai siswa untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>3</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 133

Menurut Ahmad Susanto, pembelajaran yang efektif ialah

Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosialnya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil. Dilihat dari proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial. Pembelajaran dilihat dari hasilnya dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>4</sup>

Efektivitas pembelajaran adalah semua program dapat dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan. Efektivitas dalam proses pendidikan, dapat dilihat dari dua sisi, yakni: a) efektivitas mengajar pendidik berkaitan dengan sejauh mana kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, b) efektivitas belajar anak didik, berkaitan dengan sejauh mana tujuan-tujuan pelajaran yang diinginkan telah dicapai melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.<sup>5</sup>

Efektivitas belajar mengajar dalam dunia pendidikan mempunyai keterkaitan erat antara pendidik dan anak didik. Kepincangan salah satunya akan membuat terhambatnya pencapaian tujuan pendidikan, atau efektifitas proses belajar mengajar tidak tercapai. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa idealnya pembelajaran dikatakan efektif apabila semua program dapat terlaksana dengan baik, sesuai dengan tujuan yang direncanakan, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 53-54

<sup>5</sup>Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 144

Di era modern (abad ke-21) sekarang ini, guru harus mampu mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Bahkan TIK merupakan alat pendukung pembelajaran dan sekaligus sebagai sumber belajar yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi digital yang memungkinkan penggunaannya untuk mencipta, menyimpan, mengumpulkan, menyebarkan dan menampilkan informasi serta berkomunikasi dalam jarak tertentu yang jenis perangkatnya meliputi televisi, DVD, komputer atau laptop, radio, telepon, printer, LCD Proyektor dan internet. Dengan teknologi dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga terciptanya multi-interaksi, baik antara guru dan siswa, siswa dan guru, siswa dengan media dan sumber belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya.<sup>6</sup>

Teknologi dan media itu sangat berperan dalam peningkatan motivasi dan kreativitas belajar para peserta didik. Sebagaimana diungkapkan Russell et.al. bahwa teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar.<sup>7</sup> Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian

---

<sup>6</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 135

<sup>7</sup>James D. Russell et.al, *Instructional Technology & Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 14

pengajaran, dan jika pengajaran berpusat pada siswa, maka para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media.

Sebab dipahami bahwa siswa sekarang dapat belajar melalui pelbagai media teknologi canggih tanpa harus ada panduan dari guru.<sup>8</sup> Termasuk di dalamnya media *internet* yang di zaman sekarang mudah dipergunakan dengan banyaknya *warnet* (warung internet). Bila siswa mendapat tugas dari guru, maka mereka mencari tugas itu melalui *internet*. Siswa dapat mengakses ilmu pengetahuan secara bebas dan dapat juga belajar dari para ahli melalui konferensi video langsung (*streaming video*) walaupun secara fisik dan geografis jarak mereka terpisah ribuan mil.

Dalam penggunaan teknologi pembelajaran, guru tidak hanya memerintahkan saja kepada para siswa untuk menggunakannya, tetapi harus selalu dikontrol. Ketika berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas, maka guru harus melakukan pengendalian (*controlling*) baik secara *vertikal* maupun *horizontal* guna meneliti dan mengawasi agar semua tugas dilakukan dengan baik dan sesuai dengan peraturan yang ada dan deskripsi kerja masing-masing personel.<sup>9</sup>

*Internet* sebagai hasil dari perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan internet mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Dengan penggunaan teknologi belajar seperti internet tentu akan dapat meningkatkan

---

<sup>8</sup>Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, (Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative, 2012), hlm. 49

<sup>9</sup>Hikmat, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 123

kegiatan belajar siswa. Kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga maupun dari lingkungan masyarakat.

Peningkatan kreativitas belajar siswa bukan hanya peran guru yang dibutuhkan tetapi siswa sendirilah yang dituntut peran aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu hal penting yang dimiliki oleh siswa dalam mengembangkan kreativitas belajarnya adalah penguasaan bahan pelajaran. Siswa yang kurang menguasai bahan pelajaran akan mendapatkan nilai yang lebih rendah bila dibandingkan dengan siswa yang lebih menguasai bahan pelajaran. Untuk menguasai bahan pelajaran maka dituntut adanya aktivitas dari siswa yang bukan hanya sekedar mengingat, tetapi lebih dari itu yakni memahami, mengaplikasikan dan mengevaluasi bahan pelajaran.

Berdasarkan fenomena yang ada, khususnya dalam dunia pendidikan, masih sedikit guru yang menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan yang disukai siswa, melainkan para guru sering menggunakan cara yang tradisional atau ceramah saja karena tidak membutuhkan biaya dan banyak tenaga. Padahal seringkali terjadi dalam suatu proses belajar mengajar, siswa sering tidak memperhatikan penjelasan guru atau bahkan mereka bermain sendiri atau

berbincang-bincang dengan temannya ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga pelajaran yang disampaikan guru menjadi tidak efektif.<sup>10</sup>

Berdasarkan *observasi awal* yang penulis lakukan pada tanggal 7 November 2017 dan hasil wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam bapak Drs. Heri Amriyanto, M.Pd.I, diketahui bahwa pada proses pembelajaran, guru sudah mulai menerapkan metode dan model pembelajaran terkini, seperti pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru sudah mulai menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pada proses pembelajaran guru menggunakan komputer/laptop untuk menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga memanfaatkan internet untuk membantu guru dan para siswa mengakses materi pembelajaran. Guru juga menggunakan laboratorium komputer agar siswa dapat mencari bahan pembelajaran secara mandiri melalui komputer dan fasilitas internet yang ada di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis pandang perlu untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin untuk melihat bagaimana tingkat efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan judul **“Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin”**.

---

<sup>10</sup> Rusman, *Op.Cit.*, hlm. 52

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dijumpai di lapangan penelitian, yakni:

1. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Aktivitas belajar yang hanya sebatas mendengarkan ceramah, membaca buku, tanya jawab, dan mengerjakan soal menyebabkan siswa tidak bersemangat untuk belajar.
3. Rendahnya kreativitas belajar siswa, karena siswa tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran.
4. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah ini bertujuan agar masalah yang dibahas lebih jelas dan mencegah uraian yang menyimpang dari masalah yang akan diteliti, serta tidak menimbulkan salah penafsiran, maka penulis membatasi penelitian ini hanya dalam konteks efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap kreativitas belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

## **D. Rumusan Masalah**

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yakni:



1. Bagaimana efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin?
2. Bagaimana kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin?
3. Adakah pengaruh efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin?

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

##### **1. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mengungkap efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.
- b. Untuk mengungkap kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.
- c. Untuk mengungkap pengaruh efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

##### **2. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis. Untuk jelasnya kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan yang bermanfaat bagi pembaca ataupun penulis, sehingga dapat memberikan wawasan yang baru, serta dapat menjadi rujukan bagi guru dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang baik di kelasnya, dan dapat menjadi acuan atau literatur bagi peneliti selanjutnya.

b. Secara Praktis

1. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

3. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman baru yang mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kreativitas belajarnya.

4. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran di kelas.

## F. Tinjauan Pustaka

Sehubungan dengan penulisan skripsi tentang efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta untuk memberikan gambaran yang akan dipakai sebagai landasan penelitian. Berikut ini penulis terangkan berbagai tinjauan pustaka yang berhubungan dengan penelitian ini.

Taufiq Nur Azis (2015) dalam skripsinya yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Cikal Harapan Bumi Serpong Damai Tangerang Selatan*,<sup>11</sup> menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *information and communication technology* dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Cikal Harapan BSD sudah berjalan dengan maksimal sesuai dengan harapan yang diinginkan. Hasil dari penelitian ini sebagai berikut: (1) teknologi komputer meliputi (LCD proyektor, Speaker), teknologi multimedia (kamera digital, kamera video, powerpoint), teknologi telekomunikasi (blackberry messenger) dan teknologi komputer jaringan (*wireless fidelity*). (2) langkah-langkah *tahap awal*, membuat RPP dan menyampaikan tujuan pembelajaran; *tahap persiapan*, mempersiapkan media/alat pembelajaran seperti: komputer serta bahan seperti (musik, gambar, video, persentasi); *tahap inti*, proses kegiatan belajar mengajar;

---

<sup>11</sup>Taufiq Nur Azis, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Cikal Harapan I Bumi Serpong Damai Tangerang Selatan* (2015)

*tahap konfirmasi*, memberikan penguatan materi yang sudah dijelaskan; *tahap penutup*.

Tuti Mulia Sarianti (2016) penelitiannya berjudul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI SMA Negeri 2 Kaway*,<sup>12</sup> menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis TIK terhadap berpikir kreatif siswa pada materi sistem gerak pada manusia kelas XI SMA Negeri 2 Kaway. (kriteria  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ). Hal ini ditunjukkan oleh nilai  $t_{hitung} = 2,9$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,000$ .

Chaidar Husain (2014) penelitiannya berjudul *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan*,<sup>13</sup> menyimpulkan bahwa paradigma guru ketika memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan presentasi power point. Penggunaan internet masih terbatas untuk mencari informasi seputar materi yang akan disampaikan bukan dijadikan sebagai sebuah sistem pembelajaran baru yang terintegrasi, begitu pula dengan jejaring sosial masih belum banyak digunakan sebagai sebuah sistem pembelajaran guna lebih meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran.

---

<sup>12</sup>Tuti Mulia Sarianti, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas XI SMA Negeri 2 Kaway* (2016)

<sup>13</sup>Chaidar Husain *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan* (2014)

Madi Apriadi (2013) dalam skripsinya yang berjudul *Hubungan antara Penggunaan Internet Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di MAN 3 Palembang*,<sup>14</sup> menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan internet di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan analisis statistik korelasi koefisiensi kontingensi ( $X^2$ ) yang terlihat bahwa harga “phi” lebih besar dari harga “r” yaitu pada taraf signifikansi 5% lebih kecil pada taraf signifikansi 1% dengan perbandingan  $0,273 < 0,959 > 0,354$ .

Memperhatikan tinjauan pustaka di atas, dapat dipahami bahwa ada kesamaan penelitian yang lalu dengan penelitian yang akan penulis lakukan yakni sama-sama menelaah tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Namun perbedaannya terletak pada permasalahan yang ditelitinya. Penelitian yang akan penulis lakukan lebih difokuskan pada efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Efektifitas berasal dari kata “efektif” berarti ada efeknya (pengaruh, akibatnya, kesannya); manjur mujarab, mapan.<sup>15</sup> Sudarwan berpendapat

---

<sup>14</sup>Madi Apriadi, *Hubungan antara Penggunaan Internet Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di MAN 3 Palembang* (2013)

<sup>15</sup>W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka:2007), hlm. 226

efektifitas adalah tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, dengan kegiatannya merujuk pada tujuan dan hasil guna.<sup>16</sup> Efektifitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai.

Efektivitas dalam proses pendidikan, dapat dilihat dari dua sisi, yakni: a) efektivitas mengajar pendidik berkaitan dengan sejauh mana kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, b) efektivitas belajar anak didik, berkaitan dengan sejauh mana tujuan-tujuan pelajaran yang diinginkan telah dicapai melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.<sup>17</sup>

Menurut Ahmad Susanto proses pembelajaran dikatakan efektif ialah

Apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif baik mental, fisik maupun sosialnya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil. Dilihat dari proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun sosial. Pembelajaran dilihat dari hasilnya dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>18</sup>

Dari pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan efektifitas adalah segala sesuatu yang dikerjakan dengan tepat, benar sehingga tujuan yang diinginkan dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan,. Efektifitas ini sering kali diukur setelah tercapainya suatu tujuan pembelajaran, jadi jika pembelajaran belum berhasil maka kegiatan pembelajaran belum dikatakan efektif. Suatu proses

---

<sup>16</sup>Sudarwan Danim dan Suparno, *Manajemen dan Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah*, (Jakarta:Rineka Cipta:2009), hlm. 2

<sup>17</sup>Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 144

<sup>18</sup>Ahmad Susanto, *Loc. Cit.*,

pengajaran dikatakan efektif, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif.

Model pembelajaran merupakan bentuk atau tipe kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada siswa. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>19</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

TIK merupakan teknologi digital yang memungkinkan penggunaannya untuk mencipta, menyimpan, mengumpulkan, menyebarkan dan menampilkan informasi serta berkomunikasi dalam jarak tertentu yang jenis perangkatnya meliputi televisi, DVD, komputer atau laptop, radio, telepon, printer, LCD Proyektor dan internet.<sup>20</sup> Pembelajaran berbasis TIK adalah proses pembelajaran aktif menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi, misalnya: komputer (PC)/laptop, internet, video, LCD Projector, radio, televisi, kamera digital. Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual. Dalam akses antara komputer yang satu dengan komputer yang lainnya dapat dijalin komunikasi yang efektif yang dikenal dengan internet dan merupakan perpustakaan

---

<sup>19</sup>Rusman, *Op. Cit.*, hlm. 133

<sup>20</sup>Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, *Op. Cit.*, hlm. 90

besar yang di dalamnya terdapat jutaan informasi. Sehingga, memudahkan untuk melakukan aktivitas pembelajaran sendiri walau tanpa ada guru yang memandu para siswa.

## 2. Kreativitas Belajar

Perilaku belajar merupakan respon siswa terhadap tindak belajar dan tindak pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, belajar adalah perubahan tingkah laku siswa baik pada aspek pengetahuan, sikap ataupun keterampilan sebagai hasil respon pembelajaran yang dilakukan guru.<sup>21</sup>

Belajar merupakan suatu bagian dari sisi kehidupan manusia. Proses belajar melibatkan siapa yang diajar dan siapa pengajarnya. Sedangkan, apa yang kita harapkan dari belajar adalah memperoleh sesuatu yang baru dan menarik. Sesuatu yang baru, orisinal dan unik dapat merupakan hasil kreativitas.

Menurut Utami Munandar kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>22</sup> Rogers mengemukakan bahwa kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi atau dorongan untuk berkembang menjadi matang, yang berupa kecenderungan mengepresikan dan mengaktifkan semua kemampuan.

---

<sup>21</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 76

<sup>22</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta 2012), hlm. 25



Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada. Dengan demikian, baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Adapun karakteristik kreativitas belajar antara lain sebagai berikut.<sup>23</sup>

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- b. Sering mengajukan pertanyaan
- c. Memberikan banyak gagasan atau usul
- d. Berani menyatakan pendapat
- e. Memiliki inisiatif
- f. Mampu mengerjakan tugas-tugas yang sulit

#### **H. Variabel Penelitian**

Arikunto menyatakan variabel penelitian adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>24</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel yakni variabel X dan variabel Y. Variabel X merupakan variabel bebas atau variabel yang memberi pengaruh, sedangkan variabel Y merupakan variabel terikat atau variabel terpengaruh. Untuk lebih jelasnya mengenai dua variabel ini, maka dapat dilihat sebagai berikut:

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 71

<sup>24</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 161



## **J. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan anggapan dasar dari suatu pernyataan yang kebenarannya masih perlu untuk dibuktikan, bahwa “hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang masih harus diuji secara empiris”.<sup>25</sup> Hipotesis dalam penelitian ini penulis bedakan menjadi hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini :

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan efektifitas model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan efektifitas model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

## **K. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) di mana peneliti melakukan pengamatan langsung ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi dan data-data tentang masalah yang akan diteliti. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menekankan

---

<sup>25</sup>Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta:Rajawali Pers:2007), hlm.75

analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metoda statistika.

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

### **a. Jenis Data**

#### **1) Data Kuantitatif**

Data kuantitatif pada penelitian ini berupa data yang menunjukkan jumlah guru, jumlah siswa, sarana prasarana dan hasil angket terhadap objek penelitian yaitu siswa kelas X SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

#### **2) Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang berupa pendapat (pernyataan) sehingga tidak berupa angka tapi berupa kata-kata atau kalimat. Data kualitatif diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data. Data ini berkenaan dengan hasil observasi, dokumentasi terhadap objek yang akan diteliti di SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

### **b. Sumber Data**

#### **1) Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber asli.**

Sumber asli disini diartikan sebagai sumber pertama darimana data tersebut diperoleh. Adapun sumber data primer berupa data yang dihimpun dari siswa, guru dan kepala sekolah yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

#### **2) Sumber data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan**

dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Adapun sumber data sekunder berupa data yang diperoleh dari buku-buku, majalah, jurnal, dan lain-lain

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

#### **a. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian.<sup>26</sup> Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.<sup>27</sup> Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Lais yang berjumlah 141 siswa dan siswi yaitu:

---

<sup>26</sup>Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, hlm. 173

<sup>27</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 117

**Tabel 1.1**  
**Populasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lais**

KELAS	L	P	JUMLAH
X AKUNTANSI 1	14	11	25
X AKUNTANSI 2	10	14	24
X PERKANTORAN 1	14	16	30
X TEKNIK KOMPUTER JARINGAN 1	20	11	31
X TEKNIK KOMPUTER JARINGAN 2	18	12	30
<b>JUMLAH KELAS X</b>	<b>76</b>	<b>64</b>	<b>141</b>

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>28</sup> Menurut Suharsimi Arikunto bahwa “ jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang maka sampelnya dapat diambil 100%. Jika jumlah populasinya lebih dari 100 orang, maka dapat diambil sampel penelitian antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Karena besarnya jumlah populasi penelitian ini, maka tidak mungkin seluruhnya responden. Oleh karena itu digunakan sistem random sampling, yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut.<sup>29</sup> Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini pengambilan data sampel penelitian sebesar 50% dengan total 71 orang siswa yang menjadi sampel penelitian.

---

<sup>28</sup>Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, hlm. 174

<sup>29</sup>*Ibid.*, hlm. 177

Peneliti memutuskan untuk mengambil sampel dikelas X dikarenakan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi lebih dominan diterapkan di kelas X dari pada kelas XI dan XII, Sehingga lebih efektif untuk melakukan penelitian.

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

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah:

a. Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X di SMK Negeri 1 Lais. Observasi awal ini juga dilakukan untuk mengetahui keadaan objek secara langsung, serta profil wilayah dan keadaan sekolah.

b. Angket

Teknik angket ini digunakan untuk mendapatkan data tentang efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta kreativitas belajar yang ditujukan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian ini.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang objektif mengenai informasi keadaan SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin, keadaan siswa, keadaan guru, dan keadaan sarana prasarana,

termasuk data tentang efektifitas model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi saat pembelajaran pendidikan agama Islam.

## 5. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka dilakukan analisa data secara deskriptif kuantitatif dengan uji statistik. Setelah itu dianalisa pengaruh efektifitas model pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin dengan menggunakan rumus Korelasi Kontingensi dengan menghitung Kai Kuadrat ( $\chi^2$ ), yakni:

$$\sum \frac{(\quad)^2}{30}$$

Keterangan :

jumlah dari skor x setelah lebih dulu dikuadratkan.  
= frekuensi yang diobservasi atau frekuensi hasil penelitian  
frekuensi teoritik

Selanjutnya untuk menganalisa apakah variabel-variabel tersebut terdapat pengaruh positif atau pengaruh negatif, maka digunakan rumus Phi ( $\phi$ ), yaitu :

$$\Phi = \sqrt{\quad}$$

Keterangan:

$\Phi$  = Phi, ditunjukkan oleh besar-kecilnya Angka Indeks Korelasi  
jumlah dari skor x setelah lebih dulu  
dikuadratkan. N = Number of Cases (banyaknya subjek  
yang diteliti)

---

<sup>30</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta:Rajawali Pers:2001), hlm. 232



## **L. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah dalam penulisan ini, maka penulis akan menguraikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan.** Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

**BAB II Landasan Teori.** Bab ini menguraikan tentang teori yang lebih relevan tentang Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar.

**BAB III Profil Wilayah Penelitian.** Bab ini membahas tentang gambaran umum SMK Negeri 1 Lais, visi, misi, dan tujuan SMK Negeri 1 Lais, keadaan dan potensi sekolah, sarana dan prasarana, personel sekolah, peserta didik, prestasi yang dicapai SMK Negeri 1 Lais, dan sasaran program pendidikan SMK Negeri 1 Lais.

**BAB IV Analisis Data.** Bab ini membahas tentang Terdiri dari hasil penelitian tentang Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SMK Negeri 1 Lais Kabupaten Musi Banyuasin.

**BAB V Penutup.** Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran-saran.

