

**KREATIVITAS GURU PAI DALAM MEMANFAATKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS IT DI MAN 1 MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

NADILA FEBRIANTI

NIM : 105191102020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1446 H/2024 M**



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara (i), **Nadila Febrianti**, NIM. 105191102020 yang berjudul **“Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT Di MAN 1 Makassar.”** telah diujikan pada hari Kamis, 24 Shafar 1446 H/ 29 Agustus 2024 M. dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 24 Shafar 1446 H.
29 Agustus 2024 M.

Dewan Penguji :

Ketua : Dr. Hj. Maryam, M. Th.I.

Sekretaris : Dr. M. Amin, S. Ag., M. Pd.I.

Anggota : Drs. Mutakallim Sijal, M. Pd.

St. Muthahharah, S. Pd.I., M. Pd.I.

Pembimbing I : Dr. Abdul Fattah, M. Th.I.

Pembimbing II : St. Muthahharah, S. Pd.I., M. Pd.I.

Disahkan Oleh :

Dewan PAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NIM. 774 234



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA MUNAQASYAH

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar telah Mengadakan Sidang Munaqasyah pada : Hari/Tanggal : Kamis, 24 Shafar 1446 H/ 29 Agustus 2024 M. Tempat : Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Sultan Alauddin No. 259 (Menara Iqra' Lantai 4) Makassar.

MEMUTUSKAN

Bahwa Saudara (i)

Nama : **Nadila Febrianti**

NIM : **105191102020**

Judul Skripsi : **Kreativitas Guru PAI dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar**

Dinyatakan : **LULUS**

Ketua,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NIDN. 0906077301

Sekretaris,

Dr. M. Iham Muchtar, Lc., MA.
NIDN. 0909107201

Dewan Penguji :

1. Dr. Hj. Maryam, M. Th.I.
2. Dr. M. Amin, S. Ag., M. Pd.I.
3. Drs. Mutakallim Sijal, M. Pd.
4. St. Muthahharah, S. Pd.I., M. Pd.I.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh :



Dekan FAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.
NBM. 774 234

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadila Febrianti

NIM : 105191102020

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Agama Islam

Kelas : A

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
3. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 8 Jumadil Akhir 1446 H
10 Desember 2024 M

Yang Membuat Pernyataan



Nadila Febrianti
NIM. 105191102020

ABSTRAK

Nadila Febrianti 105191102020. 2020, *Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT Di MAN 1 Makassar.* Di bimbing oleh Abdul Fattah dan St. Muthahharah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran di MAN 1 Makassar, untuk mengetahui bentuk-bentuk kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif karena mngutamakan data tentang kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT. Oleh karena itu teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan kreativitas guru Pendidikan Agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar yang menunjukkan bahwa kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu dengan pemilihan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan mengoptimalkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi, mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, dengan mengatasi kejenuhan siswa dikelas yaitu dengan menilai dari kecepatan siswa saat mengumpulkan tugasnya, bertanya, mencatat dan berdiskusi. Dan Media pembelajaran kreatif yang digunakan yaitu 1. Media pembelajaran seperti potongan kertas bertuliskan Al-qur'an, potongan kertas bertuliskan asmaul husna dan diberi warna agar menarik 2. Media pembelajaran berbasis IT yaitu aplikasi pendidikan, video pembelajaran, media power point. Adapun bentuk-bentuk kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT 1). Ide, munculnya ide guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dikelas dengan menggunakan Power Point dan mendesainnya di aplikasi Canva dengan semenarik mungkin, potongan surat (berkelompok) ditampilkan dengan menggunakan proyektor , video pembelajaran.yang ditampilkan di proyektor Penggunaan media papan tulis digunakan hanya sebagian guru PAI yang tidak terlalu faham tentang media IT dan membawa media sendiri dari rumah, 2). produk/jasa dengan memberikan tugas ke siswa dan membagi dua kelompok dan membuat kaligrafi dan mendokumentasikan hasil kerjanya dan melakukan editing di aplikasi capcut dan hasil editing diposting di aplikasi tiktok.

Kata kunci: Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam, Media Pembelajaran Berbasis IT.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan syukur terpanjatkan kepada Allah Swt. Yang memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sang Maha Kuasa pemilik kerajaan dunia dan akhirat . Sang Maha Pemurah yang melimpahkan nikmat rezeki, hidup, ilmu dan kesehatan. Sang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan cinta kasih sayangNya untuk umat manusia dan seluruh ciptaan-Nya. Berkat sentuhan dan percikan setetes dari keluasan lautan ilmu-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada pimpinan Islam yaitu Nabi Muhammad saw beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah membimbing umat Islam dari zaman dimana perempuan tidak dihargai dan dinistakan ke zaman perempuan dimuliakan dan ditinggikan derajatnya tanpa mengurangi derajat kaum laki-laki. Nabi sang perombak zaman kejahliaan sampai zaman yang berlimpah dengan ilmu pengetahuan. Beliaulah pejuang sejati sehingga kini bisa merasakan nikmatnya cahaya Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan, sumbangan pemikiran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, demi kesempurnaan skripsi ini yang berjudul “Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar”. Maka penulis dengan penuh rasa rendah dan ketulusan hati menerima segala bantuan moril dari semua pihak dalam memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun dan membimbing dengan harapan skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi para pembacanya terutama pada diri pribadi penulis demi pengembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan.

Terkhususnya dan teristimewa ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada orang tua penulis yaitu Ibu ROSMA dan Alm Bapak Hamsih yang telah mengorbankan cucur keringatnya, waktunya dengan penuh ketabahan, kesabaran dalam mengasuh, mendidik dan membesarkan penulis, sehingga saat ini berkat doa dan jasa-jasanya yang tidak

dapat terbalaskan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar. Terimakasih juga kepada Saudara-saudari saya yang menjadi support system selama ini sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.

Pada kesempatan kali ini patutlah kiranya penulis menyampaikan penghargaan yang sebaik-baiknya dan setinggi-tingginya serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis, kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. H. abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M.Si Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Dr. Abdul Fattah, M.Th.I Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar dan selaku pembimbing I yang dengan tulus meluangkan waktunya memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat tersusun sebagaimana mestinya
4. St.Muthahharah, S.Pd.I., M.Pd.I Sekretaris prodi pendidikan agama Islam dan selaku pembimbing II yang dengan tulus meluangkan waktunya memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga skripsi ini dapat tersusun sebagaimana mestinya
5. Bapak dan ibu Dosen beserta Staf Administrasi Universitas Muhammadiyah Makassar, terkhususnya staf dilingkup Fakultas Agama Islam yang membantu penulis untuk menyelesaikan pengadministrasian.
6. Ibu Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd., kepala sekolah MAN 1 Makassar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
7. Bapak dan Ibu guru serta tata usaha MAN 1 Makassar yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Teman dan sahabat penulis Irna, fitri, nabila, hikma, aminah, waddah, miskah nunu dan wawa. Terkhususnya kamarii yang lucu menjadi salah satu support system yang memberikan semangat kepada penulis serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN TEORITIS	7
A. Kreativitas Guru.....	7
1. Pengertian Kreativitas Guru.....	7
2. Bentuk-Bentuk Kreativitas.....	10
3. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif.....	14
4. Manfaat Kreativitas Guru Dalam Pendidikan.....	16
B Media Pembelajaran.....	18
1. Media Pembelajaran Berbasis IT	18
2. Macam-Macam Media Pembelajaran Berbasis IT.....	21
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis IT	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Objek Penelitian	34

C. Fokus Penelitian.....	35
D. Deskriptif Fokus Penelitian.....	35
E. Sumber Data	35
F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Pengumpulan Data	38
H. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	42
1. Sejarah Man 1 Kota Makassar.....	42
2. Visi Misi Man 1 Makassar	43
3. Kepala Sekolah.....	44
4. Keadaan Guru.....	44
5. Keadaan Peserta Didik	47
6. Fasilitas Sekolah	47
B. Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Di MAN 1 Makassar	49
C. Bentuk-bentuk Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT Di MAN 1 Makassar.....	56
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Nama-nama Kepala Sekolah MAN 1 Makassar	43
Tabel 4.2 Daftar Nama-nama Guru MAN 1 Makassar	44
Tabel 4.3 Keadaan Peserta Didik	46
Tabel 4.5 Keadaan Sarana dan prasarana Sekolah.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Tampak Depan MAN 1 Makassar	66
Gambar 4.2	Gedung Kelas MAN 1 Makassar	66
Gambar 4.3	Ruang Guru MAN 1 Makassar	66
Gambar 4.4	Tempat Wudhu Pria/Wanita Dan Masjid.....	67
Gambar 4.5	Gedung Asrama Dan Indoor (lapangan olahraga)	67
Gambar 4.6	Media Pembelajaran PPT dan aplikasi Canva	67
Gambar 4.7	Wawancara dengan Ibu Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd selaku kepala sekolah MAN 1 Makassar	68
Gambar 4.8	Wawancara dengan Ibu Andi Nuraeni, S.Ag., M.M selaku guru Pendidikan Agama Islam MAN 1 Makassar	68
Gambar. 4.9	Wawancara dengan pak Marsudi, S. Ag selaku waka kurikulum MAN 1 Makassar.....	69
Gambar 4.10	Wawancara dengan siswa Azizah nur zabila dan Syafa sabila S. siswa kelas XI Mipa 1 MAN 1 Makassar.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan semangat regiolitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan emosional, budi pekerti, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹

Pendidikan di dunia modern tidak akan lepas dari canggihnya kemajuan digital. Pendidikan merupakan bagian paling penting dalam dinamika kehidupan, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah keniscayaan, karena sangat penting merubah cara pandang kita terhadap pendidikan dan ilmu pengetahuan, sebab pendidikan tanpa pembaharuan akan menyebabkan stagnasi pendidikan, peningkatan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran menjadi suatu prinsip yang sangat penting untuk diterapkan, agar guru bisa menciptakan hal-hal baru dalam pembelajaran, sehingga guru memiliki variasi di dalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif, ciri-ciri guru kreatif antara lain : fleksibel, optimis, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsif, empatik.²

¹ Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wiyanto Wiyanto. "Pendidikan Di Era Digital." Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2019.

² Zabidi, Ahmad. "Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang." INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam) 3.2 (2020): 128-144.

Tugas seorang guru dalam proses pembelajaran tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Lebih dari itu guru harus memiliki kemampuan untuk menjadi fasilitator dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif, selain itu guru dituntut mampu memahami karakter peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar dapat membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.

Tidak dapat dipungkiri, setiap siswa memiliki karakter berbeda termasuk dalam bentuk preferensi dan gaya yang berbeda dalam belajarnya. Setiap individu memiliki kemampuan berbeda dalam menerima, menyerap dan mengatur serta mengolah informasi dari proses pembelajarannya, gaya belajar merupakan cara yang cenderung dipilih seseorang dalam menerima, memproses serta menyimpan informasi dari lingkungannya.³

Maka dari itu guru juga harus mempunyai kreativitas. seperti pelatihan dan pengembangan profesional yang mendorong partisipasi guru dalam *workshop* dan seminar pendidikan, kolaborasi dan berbagi pengalaman, pemanfaatan sumber belajar terbaru dengan menyediakan sumber daya pembelajaran terbaru dan teknologi pendidikan, pendekatan pembelajaran aktif yang memotivasi guru untuk merancang kegiatan yang memicu kreativitas pendidik dan siswa, stimulasi kreativitas yang diberikan kepada pendidik agar menjadi tantangan atau proyek kreatif kepada pendidik untuk mendorong pengembangan ide-ide terbaru. Dengan adanya elemen-elemen ini kreativitas

³ Dewantara, Andi Harpeni, B. Amir, and Harnida Harnida. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *AL-GURFAH: Journal of Primary Education* 1.1 (2021): 15-28.

guru tersebut dapat menciptakan sebuah pembelajaran dan lingkungan yang dapat mendukung inovasi dan memotivasi guru untuk terus berkembang.

Pendidikan Guru mempunyai banyak peranan penting dalam berbagai lini kehidupan dan tanggung jawab yang sangat besar, salah satu peran seorang guru dengan kompetensi yang dia miliki yaitu *Transfer of knowledge* dan *agent of the change*, dengan keadaan tersebut seorang guru harus selalu tanggap terhadap keadaan, responsif terhadap berita dan wacana-wacana teraktual. Guru juga bisa menguasai media-media dan aplikasi yang mendukung dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, seperti pemilihan media yang tepat yang menggunakan media yang mendukung interaktivitas seperti simulasi, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran yang menyesuaikan media dengan gaya belajarnya siswa dan dapat di akses dengan mudah oleh siswa, pemanfaatan media pembelajaran menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang memfasilitasi pemahan lebih mendalam.

Akses pendidikan yang sangat terbuka dapat mempermudah guru dalam mentransfer ilmu untuk anak didik yang di ajar, keadaan tersebut dilatar belakangi dengan adanya *smartphone* yang dilengkapi fitur-fitur untuk mengakses materi yang berhubungan dengan pembelajaran anak didiknya, akan tetapi guru harus menggunakan media tersebut dengan baik dan bijak, melihat

dampaknya berbalik arah dengan manfaatnya, jika tidak menggunakan media teknologi dan informatika tanpa adanya kontrol secara simultan.⁴

Anak didik yang kurang batasan dalam menggunakan teknologi itu jika tidak di kontrol akan menumbuhkan sisi negatif terhadap peserta didik. Pentingnya pengelolaan informasi atau komunikasi intrapersonal adalah salah satu hal yang akan membentuk karakter bagi anak didik.

Perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh besar terhadap bidang pendidikan khususnya pada saat proses pembelajaran. khususnya pada penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan hasil observasi penulis bahwa di MAN 1 Makassar ini menggunakan media pembelajaran IT yang kemasan bahan ajar yang berbentuk *hypermedia* dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *powerpoint* (ppt) dan *smartphone*. penggunaan media tersebut sangat menguntungkan sehingga peserta didik terstimulus untuk belajar dan aktif dikarenakan sumber belajarnya bervariasi dan mencakup kebutuhan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam era digital, guru juga perlu terus meningkatkan kompetensi IT mereka, mengembangkan keterampilan desain pembelajaran yang inovatif, dan memahami cara mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan ke dalam konteks teknologi tersebut.⁵

⁴ Kalalo, Debie KR, Henny Nikolin Tambingon, and Viktory Nicodemus Joufree Rotty. "Tingkat Penggunaan Teknologi Informasi dan Dampaknya pada Kreativitas Pembelajaran Guru-guru Sekolah Luar Biasa di Provinsi Sulawesi Utara Indonesia." *Journal on Teacher Education* 4.2 (2022): 41-47.

⁵ Observasi, di SMPN 26 Makassar, 04 Oktober 2023.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar”**

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan yang selanjutnya akan menjadi objek pembahasan dalam proposal ini, adapun rumusan masalah dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran di MAN 1 Makassar ?
2. Apa bentuk-bentuk kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumuan masalah yang telah di kemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran di MAN 1 Makassar
2. Untuk mengetahui bentuk-bentuk kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini di harapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat secara teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar
- b. Penulis berharap hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi penelitian selanjutnya

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan oleh pengajar pendidikan agama Islam dan sebagai referensi untuk melanjutkan penelitian yang serupa

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi guru PAI dalam mengembangkan kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT

c. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai peran guru dan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dan menerapkannya di sekolah.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A, Kreativitas Guru

1. Pengertian Kreativitas Guru

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berkreasi, kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat diartikan mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam pengertian lain, Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang berguna untuk memecahkan masalah yang dihadapi⁶

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekalipun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada⁷

Hal ini sejalan dengan pandangan Islam sebagaimana firman Allah Swt. QS An-Nahl 16 / Ayat 78

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

تَشْكُرُونَ

Terjemahnya :

⁶ Tiyas, Sitoesmi Arineng. "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang." JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi 17.2 (2018): 127137-127137.

⁷ Pentury, Helda Jolanda. "Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris." Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan 4.3 (2017): 265-272.

“Dan Allah Mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”⁸

Dalam Ayat tersebut Menunjukkan bahwa Allah telah Menganugerahkan setiap manusia bakat, dan kemampuan seperti berfikir, mengindra dan lain sebagainya. Setelah manusia lahir, dengan hidayah Allah, segala potensi dan bakat itu berkembang. Akal fikirannya dapat membantu tentang kebaikan dan kejahatan, kebenaran dan kesalahan, serta hak dan batil. Dengan pendengaran dan penglihatan yang telah berkembang itu, manusia mengenali dunia sekitarnya, mempertahankan hidupnya dan menjalin hubungan dengan sesama manusia. Dengan perantara akal fikirannya dan indera, pengalaman dan pengetahuan manusia dari ke hari semakin bertambah dan berkembang. Untuk itu kita sebagai manusia harus bisa memanfaatkan dengan baik apa yang telah di anugerahkan oleh Allah SWT.

Utami Munandar dalam buku Sitoresmi Arineng Tyas, mengemukakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.⁹

Menurut peneliti sebelumnya Sayyidah Humaeroh yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di SMK Miftahul Falah Cipulir Kebayoran Lama Jakarta Selatan” bahwasanya kreativitas tumbuh karena adanya interaksi antara

⁸ KEMENAG RI, “*AL-Qur’an dan Terjemahannya*”, Qur’an Online, 2022

⁹ Sitoresmi Arineng Tyas, ‘*Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang*’, h. 129

seseorang dengan lingkungannya tempat tinggalnya. Karena pada dasarnya, lingkungan sangat mempengaruhi sikap seseorang serta dapat memberikan faktor pendukung dan penghambat seseorang berfikir kreatif ¹⁰

Adapun kesimpulan yang dapat di ambil adalah bahwasanya Allah Swt telah menganugerahi kita sebagai manusia yang mempunyai bakat serta kemampuan yang berbeda beda dimana kita bisa berfikir Kreatif dengan adanya interaksi antara lingkungan sekitar, kemudian apa yang dilihat dari sudut pandang sosial media sangat mempengaruhi munculnya ide-ide ke kreativitasan kita sebagai manusia.

Berkaitan dengan pengertian Kreativitas terdapat beberapa tokoh yang memiliki pendapat yang hampir sama dalam buku Yuliani Nurani, di antaranya sebagai berikut:¹¹

- a. Moustakas Menyatakan bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu, dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan orang lain.
- b. Gallagher menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak, atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain.
- c. Munandar juga mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya. Hal itu seperti semua pengalaman dan

¹⁰ Sayyidah Humaeroh “*Pengembangan Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di SMK Miftahul Falah Cipulir Kebayoran Lama Jakarta Selatan*”, h.19

¹¹ Yuliani Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi, “*Memacu Kreativitas Melalui Bermain* “,(PT Bumi Aksara : Jakarta, Juni 2020), h.2

pengetahuan yang diperoleh selama hidupnya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun di lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak dan berhubungan dengan adanya pengalaman dan mengekspresikan diri, serta kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya.

2. Bentuk-bentuk Kreativitas

Dalam kehidupan manusia, hal-hal kreatif dapat diwujudkan ke dalam berbagai bentuk, diantaranya:

a. Ide

Ide adalah suatu pemikiran kreatif yang bersifat unik serta belum pernah terpikirkan sebelumnya. Ide juga bisa dikatakan sebagai sebuah pemikiran yang dimana bisa menghasilkan solusi yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang terjadi, Pemikiran yang kreatif akan menghasilkan ide yang unik dan tidak terpikirkan sebelumnya. Ide merupakan suatu pemikiran yang menciptakan solusi atas masalah yang ada di masyarakat

b. Produk (Barang/Jasa)

Produk adalah sebuah pemikiran kreatif yang dapat menghasilkan suatu produk yang bisa digunakan untuk konsumen serta produk tersebut dapat memenuhi kebutuhan konsumen. Dalam hal ini, produk bisa berupa barang atau jasa. Produk yang dihasilkan juga merupakan salah satu wujud dari kreatif. Tanpa adanya proses kreatif tentunya produk yang dihasilkan tidak dapat memenuhi harapan konsumen.

c. Gagasan

Kreativ dapat juga diwujudkan dalam bentuk gagasan-gagasan dalam mengatasi masalah yang ada. Gagasan dapat dikemukakan secara langsung maupun melalui tulisan pendek, buku, dan lain-lain¹²

Kreativitas juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut, diantaranya:

- 1). Kelancaran Berfikir (*Fluency of thinking*), yang merupakan kemampuan untuk memicu banyak respon dan pemecah masalah, menyediakan banyak cara untuk melakukan beberapa hal dan selalu memberikan banyak respon. Dalam kelancaran berfikir ini, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
- 2) Keluwesan berpikir (*fleksibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir.
- 3). Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik

¹² Ayu Sri Menda Br Sitepu “Pengembangan Kreativitas Siswa “ , (Guepedia: 2019) ,h.

- 4). Originalitas (*originality/keaslian*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.¹³

Hal yang serupa dengan Jamaris yang menjelaskan bahwa proses berpikir dalam diri seseorang ditandai dengan ciri-ciri yang berhubungan dengan hal-hal berikut ini:

- a). *Kelancaran*, dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
- b).. *Kelenturan*, berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c). *Keaslian*, berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
- d). *Elaborasi*, berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlibat oleh orang lain.
- e). *Keuletan dan kesabaran*, dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.¹⁴

Selain yang disebutkan diatas, ada beberapa ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford dalam buku Ayu Sri Menda Br Sitepu, yang menjelaskan bahwa ada hal yang membedakan antara ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non –aptitude*) yang berhubungan dengan kreativitas.

(1). Ciri-ciri kognitif (*aptitude*)

¹³ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2016), h 37-38

¹⁴ Yuliana Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi, "Memacu Kreativitas Melalui Bermain", h 3

Ciri-ciri kognitif adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan (*fleksibilitas*) dan *orisinilitas* dalam berpikir dan *elaboration* (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif (*divergen*) memiliki 5 ciri kognitif, diantaranya:

- (a). Kemampuan berpikir secara lancar (*fluency*)
- (b). Berpikir luwes (*flexibility*)
- (c). Orisialitas (*originality*)
- (d). Kemampuan menilai (*evaluation*)
- (f). Kemampuan memperinci / mendalam (*elaboration*)

2). Ciri- ciri afektif (*non-aptitude*)

Ciri-ciri afektif adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertentang oleh kemajemukan, mempunyai sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai,¹⁵

Adapun kesimpulan yang dapat di ambil bahwasanya kreativitas memiliki ciri-ciri antara lain: kelancaran berpikir, berpikir luwes, orisinalitas, memberikan evaluasi, memberikan penilaian dan memiliki kemampuan dalam memperinci, sedangkan pada ciri-ciri afektif tersebut yaitu ditandai dengan adanya rasa ingin tahu yang besar, serta memiliki banyak imajinasi, berani mengambil resiko dan memiliki sifat yang menghargai.

Berdasarkan observasi, kreativitas guru dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dimana hal ini dapat dilihat dari pemilihan media pembelajaran yang

¹⁵ Ayu Sri Menda Br Sitepu, “*pengembangan kreativitas siswa*”, h. 20

sesuai kebutuhan siswa dan materi yang akan di ajarkan oleh seorang pendidik. Kreativitas juga dapat dilihat dari 3 aspek, yang peratama aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini dapat dilihat atau dinilai dari 3 aspek ini, maka dari itu proses pembelajaran dikelas oleh Guru PAI ini dapat memanfaatkan Media pembelajaran berbasis IT yang disediakan oleh sekolah agar pembelajaran menarik agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran, dengan memanfaatkan media-media seperti laptop dengan menggunakan ppt (Power point) dengan bantuan LCD Proyektor, Peserta didik juga dapat menggunakan handphone untuk mencari informasi terkait materi yang akan disampaikan, Tentunya penggunaan Handphone ini didampingi oleh Guru PAI.

3. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Untuk mengembangkan Kreativitas dalam pembelajaran, maka perlu diketahui ciri-ciri kepribadian kreatif yang perlu dimunculkan baik oleh guru maupun siswa. Adapun ciri-ciri pribadi yang kreatif menurut Munandar dan supriadi adalah¹⁶ : menurut munandar Imajinatif, mempunyai prakasa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, rasa ingin tahu, senang bertualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil resiko, dan berani dalam pendirian dan keyakinan. Menurut supriadi Kemudian ada 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi adalah sebagai berikut: “Terbuka terhadap pengalaman baru; fleksibel dalam berpikir dan merespon: bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan: menghargai fantasi; tertarik kepada kegitan –kegiatan

¹⁶ Murdiana, R Jumri, B E P Damara, “*Pengembangan Kreatifitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika*” (JPMR, vol. 5 no . 2, Juni 2020) h. 155

kreatif; mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain; mempunyai rasa ingin tahu yang besar: toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti; berani mengambil resiko yang diperhitungkan, percaya diri dan mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas; tekun dan tidak mudah bosan ; tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah; kaya akan inisiatif; peka terhadap situasi lingkungan, lebih berorientasi ke masa kini dan masa yang akan datang dari pada masa lalu; memiliki citra diri dan stabilitas emosional yang baik; tertarik pada hal-hal yang abstrak kompleks, holistic, dan mengandung teka-teki; memiliki gagasan yang orisinal; mempunyai minat yang luas; menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri; kritis terhadap pendapat orang lain; senang mengajukan pertanyaan yang baik; dan memiliki kesadaran etik moral dan estetika yang tinggi.”¹⁷

Adapun kesimpulan yang dapat diambil bahwasanya guru yang kreatif seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa guru harus mempunyai pikiran yang imajinatif, rasa ingin tahu yang luas, bersedia mengambil resiko, bukan hanya 1 guru mata pelajaran hal ini berlaku kesemua guru. Hal ini bisa disimpulkan bahwasanya guru tidak hanya memberikan materi yang lebih saja, berpikir kreatif dapat membantu siswa juga berkreasi dan tidak bosan dalam pembelajaran, di zaman ini semua hidup berdampingan dengan teknologi, seseorang akan dikatakan gaptek jika tidak bisa menggunakan media pembelajaran berbasis IT di era

¹⁷ Murdiana, R Jumri, B E P Damara, “*Pengembangan Kreatifitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika*” (JPMR, vol. 5 no . 2, Juni 2020) h. 155

sekarang, maka dari itu berpikir kreatif dan imajinatif terutama seorang guru adalah suatu hal yang dibutuhkan di dalam suatu sekolah.

4. Manfaat Kreativitas Guru Dalam Pendidikan

Bagaimana menjadi seorang pendidik yang baik bagi peserta, menjadi seorang guru adalah hal yang sangat terpuji dimana seorang guru atau seorang pendidik bagi anak-anak yang tadinya tidak tahu atau buta akan pengetahuan namun setelah ia mendapat pendidikan dari guru dia dapat menguasai berbagai pengetahuan-pengetahuan yang mungkin selama ini yang tidak dia dapatkan, namun dalam hal ini terjadi permasalahan-permasalahan pada guru karena mengingat bahwa karakter setiap orang atau anak itu berbeda-beda maka dari itu perlunya suatu kreativitas guru dalam mengajar atau mendidik anak agar dia mampu menerima pelajaran-pelajaran atau ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru kepadanya.

Seorang guru juga harus mampu mengayomi membimbing anak-anak maka dari itu diperlukan keterampilan seorang guru dalam berkomunikasi karena profesi seorang guru tidak akan terlepas dari kegiatan berkomunikasi baik itu berkomunikasi kepada rekan guru lainnya, kepada peserta didik maupun orang tua wali dari peserta didik. Dengan kemampuan interaksi yang baik maka kemungkinan besar apa yang dibicarakan atau diajarkan kepada anak melalui komunikasi akan lebih bisa diterima apabila pembawa komunikasi yang dipaparkan guru itu sangat baik.

Dalam mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu pembelajaran yang kreatif, dan lingkungan yang kreatif dalam dunia sekolah kreativitas mempunyai suatu bentuk untuk mewujudkan peningkatan standar mutu sekolah dan kualitas dalam pendidikan

Selain kreativitas peserta didik, Guru juga harus mempunyai sebuah kreativitas dalam pengajaran dengan mempunyai banyak metode yang akan disampaikan kepada siswa-siswanya. Guru yang kreatif adalah seseorang yang mampu memahami keilmuan dan kemampuan dalam diri, untuk mewujudkan peserta didik yang kreatif bisa berfikir maju dan mempunyai banyak ide-ide yang ditemukan.¹⁸

Dalam proses belajar dan mengajar, kreativitas dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tak terpisahkan dengan terdidik dan pendidik. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif. Secara umum kreatifitas guru memiliki fungsi utama yaitu membantu menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan efisien. Adapun pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran antara lain:

- a. Kreativitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh
- b. Kreativitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berpikir secara

¹⁸ Riska Lestari, Mira Puspita Sari, Alamsyah, *“Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa “* (Yogyakarta, UAD Press, 2021), h. 120-121

ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar,

c. Produk kreativitas guru akan merangsang kreatifitas siswa¹⁹

Adapun Kesimpulan yang dapat di ambil bahwasanya manfaat seorang guru bukan hanya sebagai pendidik bagi anak anak tetapi juga menjadi pendengar yang baik dan menjadi tangan pertama bagi pendidikan anak-anak yang buta akan pengetahuan, Perlunya ke kreativitas guru bagi siswa adalah tidak sekedar membantu proses belajar mengajar tetapi kreativitas guru tersebut yaitu transfer informasi yang lebih utuh, merangsang siswa untuk lebih berfikir secara ilmiah, dan merangsang kreativitas siswa, dan Guru harus mempunyai sebuah kreativitas dalam pengajaran dan mempunyai banyak metode yang digunakan dan akan disampaikan kepada siswa-siswanya. guru tersebut harus mewujudkan peserta didik yang kreatif.

B. Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran Berbasis IT

Kata *media* berasal dari bahasa latin, *medium*, yang berarti perantara. Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.²⁰ Selain itu, kata *media* juga dapat diartikan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. AECT (*Association for Education and*

¹⁹ Yanti Oktavia, “Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar” h. 809-831

²⁰ Benny A. Pribadi, “Media dan Teknologi dalam pembelajaran”, (Jakarta :Kencana, Juni 2017) , h. 15

Communication Technology) mengartikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Adapun *National Education Association* (NEA) dalam buku Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.²¹ *Media* merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan pengertian *Pembelajaran* adalah sebuah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik²²

Demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.²³

Pembelajaran merupakan proses interaksi antar guru dan siswa dalam kelas serta proses menyampaikan dan menerima materi. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menarik

²¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, "*Pengembangan Media Pembelajaran*", (Jakarta : Kencana, 2020), h.1

²² Muhammad Hasan et al.,eds., "*Media Pembelajaran*", h.27

²³ Nunu Mahnun "*Media Pembelajaran*", h. 27

perhatian siswa. Untuk terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa maka guru harus mempunyai cara yang akan digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran²⁴

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata) Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu guru dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri.²⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah benda atau segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan pada saat pembelajaran, dan dapat memudahkan dalam menyampaikan materi, adapun pemilihan media yang cocok itu tergantung dari

²⁴ Sarah Lillahata, Devega Maria Karesina, Albert Alfons, Rina Pulung “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Era Digital*”. H. 380

²⁵ Septy Nurfadhilla, “*Media Pembelajaran*”.(CV Jejak, anggota IKAPI, Juni, 2021), h. 8

seorang guru agar menarik perhatian peserta didik untuk tetap rajin belajar dan tidak bosan saat pembelajaran.

Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam QS.An-Nahl 16 / Ayat 89

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ

شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ

Terjemahnya :

“(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.”²⁶

Dalam ayat tersebut, menerangkan bahwa Allah SWT mengajarkan kepada manusia untuk memanfaatkan alat/benda sebagai media yang menjelaskan sesuatu, Sebagaimana Allah SWT menurungkan Al-Qur’an kepada Nabi Muhammad untuk menjelaskan kehidupan di dunia dan di akhirat. Oleh karena itu, sudah sepatutnya seseorang yang menggunakan atau yang memanfaatkan media pembelajaran juga dapat membantu seorang pendidik dalam menjelaskan sesuatu kepada anak didiknya karena apa yang dijelaskan lewat media pembelajaran tersebut itu lebih efektif dari pada yang tidak memakai media pembelajaran apapun.

2. Macam-macam Media Pembelajaran Berbasis IT

²⁶ KEMENAG RI, “AL-Qur’an dan Terjemahannya” Qur’an Online, 2022

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan kreativitas dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajarannya, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pengajar dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gawai. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki gawai terutama gawai berbasis android atau ios perlu diterapkan media pembelajaran berupa aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.²⁷

Media pembelajaran berbasis teknologi menurut Sahlan Prasetyo yang ditulis oleh Putu bahwa bisa memberikan kontribusi sekaligus fasilitas dalam memahami materi ajar yang ingin di sampaikan oleh para pendidik sehingga

²⁷ Fifit Firmadani, "*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*", h.93

pesert didik dengan mudah untuk memahami terkait materi yang di ajarkan tersebut, serta menambah wawasan pengetahuan teknologi informasi bagi peserta didik.

Macam-macam bentuk media di lingkup pembelajaran, pengelempokkan atau media dan sumber belajar dapat juga dilihat dari bentuk jenisnya, yaitu media yang berkhusus audio, media dan media serbaneka. Adapun pengelompokkan pembagian masing-masing dibawah ini;

- a. Media audio yaitu : radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, pita audio dan lain sebagainya.
- b. Media visual diantaranya buku, ensiklopedia, gambar, foto, film rangkai, majalah, buku-buku referensi, surat kabar, ilustrasi, klipping, proyektor, diagram, dan sketsa, poster, peta, globe dan lain-lainnya.
- c. Media audiovisual
 - 1). Audiovisual gerak: vidio, CD, film rangkaian, televisi, suara, gambar yang ada suaranya.
 - 2) Audiovisual diam: slide dalam suara, film rangkai suara²⁸

Dalam pengertian lain, telah dijelaskan beberapa contoh media pembelajaran berbasis teknologi informasi dibawah ini media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan ketika luring atau daring, antara lain:

- a). *Microsoft power point* (ppt)

Microsoft power point (ppt) adalah salah satu program bawaan dari *Microsoft Office* yang digunakan untuk membuat dokumen prsentasi di bawah

²⁸ Rahmi, Mayangsari Nikmatur, and M. Agus Samsudi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* (2020). h. 355-363

naungan *microsoft office* yang dapat ditampilkan ke layar dengan bantuan LCD Proyektor. Adapaun program yang dapat di desain dengan menggunakan Microsoft power point, antara lain: memasukkan gambar, teks suara dan video, membuat tampilan yang menarik, membuat *hyperlink* dan membuat *slide transition*.²⁹

Pengertian media power point secara umum adalah bagian dari aplikasi *Microsoft Office*, yang menampilkan banyak slide dalam prsentasinya pada peserta didik baik dengan kompleks ataupun sederhana.³⁰

b). Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah suatu media yang dibuat untuk menunjukkan contoh nyata atau penguatan dari materi pelajaran yang telah disampaikan sehingga peserta didik dapat memahami dan dapat menarik kesimpulan,³¹ Video pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Penggunaan video pembelajaran dengan memanfaatkan gawai sebagai alat yang digunakan dan internet sebagai alat penghubung antara aplikasi-aplikasi video pembelajaran, dapat di akses di aplikasi Youtube.

c). Google Classroom

Google *classroom* adalah aplikasi berbasis *open sources* yang memiliki model seperti ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet, dengan melalui aplikasi google *classroom* dianggap bahwa tujuan pembelajaran akan

²⁹ Purnomo Hadi Susilo dan M. Ghofar Rohman, “Peningkatan Kompetensi TIK Guru Sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital” Seminar Nasional Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi (Agustus 2018), h. 1491

³⁰ Astutik, Sri. “Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMP Negeri 1 Gurah” Science, Engineering, Education, and Develoment Studies (SEEDS): Conference serues. Vol. 4. No. 2. 2020

³¹ Winanda Amalia dan Fitri Maiziani, “Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA” .h. 2

lebih mudah untuk di praktikkan. Dalam aplikasi google *classroom* yang berbasis *open sources* ini pengguna juga dapat beberapa kelas dengan menggunakan kode kelas pembelajaran. Lalu ketika pengguna sudah dapat membuat kelas belajar, otomatis pengguna juga dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang sudah tersedia pada google *classroom*, seperti *assignments*, *communication*, *grading*, *mobile application*, *time cost*, *privacy*, dan *archive course*.³²

d). Kahoot

Kahoot adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game dan media aplikasi bagi siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Kahoot tidak hanya digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, akan tetapi bisa digunakan pada kegiatan pelatihan untuk memberikan suasana menyenangkan. Kahoot merupakan kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau aplikasi kahoot.³³

Di dalam kahoot memuat warna-warna yang menarik dan disukai peserta didik. Menurut hasil penelitian Mabel Rusidil, gambar-gambar dan warna yang lebih disukai anak-anak menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna ralismenya adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik³⁴

³² Hanifah, Wanda, and K. Y. S. Putri. "Efektivitas Komunikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018." *MEDIALOG: Jurnal ilmu komunikasi* 3.2 (2020): h. 24-35

³³ Maziyyah, Sayidah Ayu, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen", h.20

³⁴ Lukman, S. Ag. "Efektivitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara."(2019), h. 20-21

e). Canva

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva, canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya, penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran di kelas.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan aplikasi canva menjelaskan. Presentasi hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenaga kerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring³⁵

3. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran Berbasis IT

Dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan IT dalam segala hal, salah satunya adalah sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. sebagai media, IT dimanfaatkan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk penyampaian materi pada proses pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh siswa. Selain itu media bisa menjadi salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan

³⁵ Purba, Yusnita Adelina. "Pemanfaatan Aplikasi canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 Na ix-x Aek Kota Batu" *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.2 (2022): 1325-1334

dalam mengajar, dan juga membantu pemberi pembelajaran memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik³⁶

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan tugas guru baik pada perencanaan, pelaksanaan, evaluasi maupun tindak lanjut dinilai banyak membantu mempermudah pekerjaan, sehingga guru dapat lebih termotivasi untuk terus meningkatkan kualitas kerjanya. Contohnya dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran, dulu ditulis tangan atau diketik manual sekarang sudah beralih menggunakan komputer sehingga pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat selesai,. Pelaksanaan pembelajaran pun bisa lebih menarik dengan memanfaatkan media IT, peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah guru, tapi mereka dapat melihat contoh-contoh konkrit dari materi yang sedang mereka pelajari melalui tayangan gambar dari *powerpoint* atau video pembelajaran yang telah disiapkan guru.³⁷

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi (IT), seorang guru perlu memiliki kompetensi tertentu. Kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi yang berwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap profesional. Dengan kata lain seorang guru dikatakan kompeten atau menguasai

³⁶ Lestari, Insania, dan Meko Hendwi Pratama.” *Pemanfaatan Tik Sebagai Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Oleh Guru TIK,*” *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 4.2 (2020): h. 95-102.

³⁷ Mukaromah, Euis “*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa.*” *Indonesia Journal Of Education Management Dan Administrator Review* 4. 1 (2021): h.175-182

kompetensi penguasaan IT jika menguasai standar kompetensi penguasaan IT tersebut.³⁸

Pada umumnya IT dapat dimanfaatkan di seluruh jenjang pendidikan, salah satu yang membedakan adalah guru pendidikan agama islam pada sisi pemanfaatan IT hal tersebut mengakibatkan guru pendidikan agama islam harus lebih kreatif dalam menginovasi IT lebih dalam lagi.

Dalam proses meningkatkan kemampuan penguasaan IT bagi guru Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan beberapa hal antara lain, seperti:

- a. Mengirim guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan, penataran, seminar dan workshop mengenai IT
- b. Mengadakan kegiatan pelatihan dan sosialisasi IT bagi seluruh guru dengan mendatangkan nara sumber ahli
- c. Melengkapi berbagai sarana dan media berbasis IT Yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran
- d. Melaksanakan dan melatih pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi dan metode berbasis IT, meskipun tidak semua sekolah mampu melaksanakan secara efektif.
- e. Mengadakan studi banding ke sekolah lain yang dipandang lebih maju bidang ITnya.

Kesimpulan dari pembahasan di atas bahwasanya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT guru harus *update* dan mengikuti berbagai pelatihan dan

³⁸ Kuku Andri Aka "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar" Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 1. 2 (2017) h 31-36

workshop mengenai IT agar dapat di terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang berbasis IT, pendidikan bukan hanya tentang belajar tetapi juga bagaimana cara agar siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media IT ini dengan baik dan memotivasi siswa untuk tetap terus belajar dengan memanfaatkan media IT yang bervariasi.

Pembelajaran yang menggunakan media sebagai alat atau media memiliki tujuan khusus yang dicapai. Tujuan tersebut adalah agar seorang pemateri atau sumber dapat mengirimkan pesan atau informasi kepada audiens atau penerima pesan, maka dari itu dibutuhkan media dalam proses pembelajaran. Fungsi utama dari media adalah sebagai alat visual yang digunakan dalam pembelajaran sebagai suatu sarana agar peserta didik dapat menerima dengan jelas materi yang disampaikan meskipun hanya lewat visual saja.

kedudukan media dalam pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses dalam interaksi pemateri atau pendidik kepada audiens pada lingkungan belajar. Dengan adanya media pembelajaran bertujuan dapat berdampak positif pada kualitas belajar peserta didik atau audiens³⁹

Berikut adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajarnya tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai,

³⁹ Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19.01 (2022): h. 61-78

penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya.

b. Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri yang umum yaitu merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

d. Fungsi psikologis, yang terdiri dari:

- 1). Fungsi atensi
- 2). Fungsi afektif
- 3). Fungsi kognitif
- 4). Fungsi imajinatif
- 5). Fungsi motivasi
- 6). Fungsi sosio-kultural⁴⁰

⁴⁰ Adam, Steffi. "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam." *Computer Based Information System Journal* 3.2 (2015).

Dari beberapa fungsi di atas bahwasanya media pembelajaran mempunyai 4 fungsi, dimana fungsi tersebut sangat bermanfaat bagi seorang Pendidik.

Manfaat IT dalam media pembelajaran pada proses pembelajaran mempunyai beberapa manfaat antara lain :

- a). Menambah mutu kegiatan pembelajaran
- c). Meningkatkan akses pada pembelajaran dan pendidikan
- d). Mengembangkan penggambaran dari gagasan-gagasan yang bersifat abstrak
- c). Mempermudah memahami materi pembelajaran yang sedang didalami
- d). Membuat penampilan dari materi pembelajaran menjadi lebih menarik
- e). Menjadi penghubung antara materi dan pembelajaran ⁴¹

Dari beberapa manfaat IT bagi proses pembelajaran adalah untuk menambah mutu kegiatan pendidikan dan meningkatkan akses pembelajaran.

4, Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis IT

Tentu ada banyak sekali kekurangan dan kelebihan dari menggunakan media pembelajaran berbasis IT (digital). Ada banyak sekali contoh media pembelajaran berbasis IT yang digunakan oleh guru dilembaga pendidikan adapun kelebihan dan kekurangannya adalah:

a. Kelebihan Menurut L. Tjokro

- 1) Media pembelajaran merupakan media yang mudah untuk diserap.
Biasanya menggunakan banyak fasilitas berupa animasi suara, video, teks dan gambar.

⁴¹ Widiyanto, Edi. "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi." *Journal of Education and Teaching* 2.2 (2021): 213-224.

- 2) Dapat meminimalisir pengeluaran karena tidak memerlukan instruktur. Selain itu walaupun jumlah audiensinya sedikit tetapi tetap bisa menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
- 3) Jauh lebih ringkas. Penggunaan media berbasis digital langsung ke pokok pembahasan materi jadi bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan. Media belajar digital tidak mengandung formalitas dalam kelas.
- 4) Media pembelajaran berbasis IT dalam hal manfaat adalah tersedia selama 24 jam, jadi bagi siswa yang ingin menonton bisa menontonnya kapan saja. Hal ini juga dapat menghemat waktu karena proses pembuatannya juga mudah dipahami oleh siapa pun.

b. Kekurangan menurut Para Ahli

- 1) membutuhkan peralatan tambahan biasanya berupa monitor, keyboard dan komputer. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran berbasis IT menurut Nursalam pertama kurangnya interaksi siswa dan guru.
- 2) Membatasi bahan ajar di antara siswa itu sendiri. berkurangnya aspek akademik dan sosial, karena tidak berinteraksi dengan siapapun.
- 3) selain itu aspek komersil atau bisnis juga semakin berkembang. kelebihan dan kekurangan media pembelajaran digital dalam hal kekurangan adalah proses pembelajaran jadi lebih mengarah seperti melakukan pelatihan bukan pendidikan.

- 4) Kekurangan terakhir adalah tidak semua lembaga pendidikan memiliki fasilitas internet yang memadai aktivitas belajar mengajar. Selain itu perlunya akses komputer siswa juga sangat berpengaruh.⁴²



⁴² Andrian, "Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital" speaklive.id February 11, 2022 <https://speklive.id>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif memiliki fokus multimetode, yang melibatkan pendekatan intepretatif dan naturalistik terhadap pokok bahasanya⁴³. Ini berarti bahwa penelitian kualitatif mempelajari berbagai hal dalam latar alamiahnya, berusaha untuk memahami atau menafsirkan fenomena dalam hal makna yang diberikan orang kepadanya.

Menurut Yadav, penelitian kualitatif cenderung berasal dari sikap paradigmatis yang sangat berbeda dan sangat intrinsik menuntut kriteria yang berbeda dan tidak biasa untuk mengevaluasi penelitian yang baik dan jenis kontribusi penelitian yang dapat dibuat.⁴⁴

Penelitian kualitatif menurut Elfrianto dan Gusman dalam bukunya yang berjudul "*Metodologi Penelitian Pendidikan*" penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan data kualitatif (data yang berbentuk data, kalimat, skema, dan gambar).⁴⁵

B. Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah tempat dimana penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang di perlukan dan berkaitan dengan permasalahan peneliti. Adapun lokasi penelitian ini berada di MAN 1 Makassar

⁴³ Aspers, P., & Corte, U. "Apa itu kualitatif dalam penelitian kualitatif" Sosiologi kualitatif. 42 . (2019): 139-160.

⁴⁴ Yadav, D. "Kriteria untuk penelitian kualitatif yang baik: Sebuah tinjauan komprehensif. *Peneliti Pendidikan Asia-Pasifik*," 31(6), (2022). 679-689.

⁴⁵ Elfrianto, H., Gusman Lesmana. "*Metodologi Penelitian Pendidikan*." Umsu press, 2022, h. 13

jalan Talasalapang No,46 Gn.Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar Sulawesi Selatan dan yang menjadi objek penelitian adalah Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa di MAN 1 Makassar.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat dalam sebuah penelitian. Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini meliputi :

- a. Kreativitas Guru PAI
- b. Media pembelajaran berbasis IT

D. Deskripsi fokus penelitian

- a. Kreativitas Guru PAI yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas guru dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT yang menarik serta efektif dalam pembelajaran PAI di MAN 1 Makassar.
- b. Pemanfaatan Media pembelajaran berbasis IT yang dimaksud dalam penelitian ini adalah guru harus memanfaatkan media IT sebagai media pembelajaran yang efektif dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendidikan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran PAI.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah dimana tempat peneliti memperoleh informasi sebanyak banyaknya berupa data yang diperlukan dalam penelitian, dalam penelitian ini ada dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari pihak pertama yang dilakukan dengan wawancara langsung kepada informan, baik yang dilakukan melalui observasi dan alat lainnya. Data primer dalam penelitian ini adalah tokoh Guru PAI di MAN 1 Makassar. Data primer digunakan untuk mengetahui kreativitas guru pai dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar

2. Data sekunder

Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder adalah data pelengkap di sini mengisyaratkan bahwa tanpa adanya data sekunder penelitian bisa di anggap rendah kualitasnya karena datanya kurang lengkap. Beberapa peneliti mengutip dokumen seperti literatur atau teks akademis, majalah, surat kabar, brosur, sebagai data sekunder. Karena dokumen biasanya ditulis oleh pihak ke tiga, seperti jurnalis atau penulis skenario yang bukan informan penelitian, data yang digunakan dalam dokumen tentu saja bukan tangan pertama. Data sekunder menurut *Sugiyono*, *data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.*⁴⁶

⁴⁶ Syafnidawaty, "Data Sekunder" universitas raharja, 08 November, 2022. <https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-sekunder/>

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi.⁴⁷ Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif mutlak diperlukan karena instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Jadi, disamping peneliti itu bertindak sebagai instrument peneliti juga sekaligus sebagai pengumpulan data yaitu:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan saat melakukan observasi. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan teknik observasi partisipasi, yaitu peneliti akan ikut terlibat dalam kegiatan yang diamati, atau dikatakan peneliti ikut serta sebagai pemain.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan pengumpulan data saat melakukan wawancara. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan seputar Kreativitas Guru PAI dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar, pedoman wawancara ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

⁴⁷ Talha Alhamid dan Budur Anufia, *"Instrumen Penelitian Data"*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 2019, h. 2

3. Catatan Dokumentasi

Catatan dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian seperti : gambaran umum sekolah, struktur organisasi sekolah, keadaan guru dan peserta didik, foto-foto, dan sebagainya. Catatan dokumen ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui pedoman observasi dan wawancara.

G. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data adalah segala macam kegiatan yang digunakan dalam rangka melakukan kegiatan pengumpulan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Ada beberapa macam metode yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi secara langsung terhadap objek yang akan diteliti dalam hal ini yang diamati adalah lokasi atau letak penelitian, sarana dan prasarana. Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kusioner.⁴⁸

2. Wawancara

Wawancara adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan keterangan dari responden melalui percakapan langsung atau bertatap muka,

⁴⁸ Makbul, M. "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian." (2021). h. 14

wawancara digunakan untuk mendapatkan data tentang karakter personal seseorang

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti lakukan meliputi data-data yang berbentuk gambar seperti foto, peneliti menggunakan metode ini untuk mendapatkan keterangan di MAN 1 Makassar yang meliputi tinjauan historis, letak geografis, struktur organisasi sekolah, keadaan para pengajar, dan proses belajar siswa serta sarana dan prasarana. Dokumentasi yang peneliti gunakan adalah mengumpulkan data yang ada di MAN 1 Makassar tepatnya di peroleh dari bagian kepala sekolah, ruang guru, staf tata usaha (TU). Data tersebut peneliti gunakan untuk mendapatkan data sebagai pendukung dalam penelitian ini.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses penelaah, pengurutan, dan pengelompokan data tujuannya untuk menyusun hipotesis kerja dan mengangkatnya menjadi kesimpulan atau teori sebagai temuan penelitian. Analisis data kualitatif yaitu analisis data yang diperoleh berbentuk kalimat-kalimat dan aktivitas-aktivitas peserta didik dan guru. Model analisis yang digunakan oleh *Miles* dan *Huberman* yaitu: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data (3) Menarik kesimpulan⁴⁹

⁴⁹ Sutrisno hadi “*metodologi research*” , h. 171

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang penting, memfokuskan hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan data yang lebih jelas, dan memperoleh peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan⁵⁰

Bagian reduksi data ini peneliti memfokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan Kreativitas Guru PAI dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Setelah mereduksi data, dilanjutkan melakukan penyajian data atau Display data adalah merupakan suatu proses pengorganisasian data sehingga mudah dianalisis dan disimpulkan yang disesuaikan dengan jenis data yang terkumpul dalam proses pengumpulan data baik dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentai. Tahap ini peneliti menyajikan data sebelumnya yang sudah dipilih peneliti sehingga data-datanya terorganisasi dengan lebih baik dan mudah dipahami pembaca.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conelision Drawing/Verivication*)

Menurut Milles dan Hubermen pada langkah ketiga dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat

⁵⁰ Sugiyono “*memahami penelitian kualitatif* “ ,(bandung : alfabeta: 2009.),h. 91

yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.⁵¹ Tahap penarikan simpulan dan verifikasi merupakan proses memeriksa dan menguji kebenaran data yang telah dikumpulkan sehingga kesimpulan akhir didapat sesuai dengan fokus penelitian.



⁵¹ Sugiyono “ *metode penelitian kualitatif*” ,h. 252

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah MAN 1 Makassar

Madrasah Aliyah Negeri (MAN 1) kota Makassar, merupakan MAN 1 Negeri yang pertama di Makassar, yang bernama madrasah Aliyah negeri Ujung Pandang. Sejarah singkat MAN 1 Makassar, bermula sejak dikeluarkannya SKB 3 Menteri, Menteri Agama Menteri Nomor 6 Tahun 1975 Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37/U/1975 dan Menteri Dalam Negeri Nomor 36/U/1975. Tanggal 24 Maret 1975.

Dalam perjalanannya kota ujung pandang yang merupakan tempat lembaga tersebut berada, berubah nama menjadi kota Makassar dan SK. Menteri Agama Nomor 16, tanggal 16 Maret 1978, tentang peralihan PGA 6 tahun, menjadi Madrasah Aliyah, maka PGA 6 Tahun yang berada di Makassar menjadi MAN 2, dan MAN Ujung Pandang menjadi MAN 1 Makassar

Letak MAN 1 Makassar, tepat dipinggir jalan jalur utama Jl. Tala'salampang No. 46 Di Sebelah barat Kampus Unismuh, sebelah utara jalan raya utama, sebelah timur dan selatan pemukiman. Selain itu juga tidak jauh dari jalan poros provinsi.

Sesuai dengan keputusan Menteri Agama bahwa Madrasah Aliyah (MA) Adalah sekolah menengah yang berciri khas Agama Islam walaupun MA sama dengan SMA namun diharapkan lulusan MA mampu memiliki ilmu pengetahuan yang sama dengan lulusan SMA namun harus mempunyai nilai lebih dibidang agama

tidak hanya dalam aspek pengetahuan namun juga dalam implementasi dan aplikasi dalam keberagaman baik di madrasah, keluarga dan masyarakat.

2. Visi Misi MAN 1 Makassar

Visi dan misionaris adalah dua elemen penting yang memberikan panduan, tujuan, dan fokus bagi seluruh komunitas sekolah. Visi adalah cita-cita jangka panjang sekolah, sementara Misi menjelaskan bagaimana sekolah akan mencapai Visi tersebut. Visi di sekolah adalah gambaran ideal sekolah, inspirasi bersama yang ingin diwujudkan, dan mendorong semua orang bergerak mencapai tujuan. Visi sekolah harus mencerminkan dorongan yang kuat akan tumbuhnya inspirasi, semangat, dan komitmen bagi stakeholder. Misi adalah tindakan atau upaya mewujudkan Visi. Misi merupakan penjabaran dari Visi dalam bentuk perumusan tugas, kewajiban, dan rencana tindakan yang akan dieksekusi sebagai instruksi. Pernyataan Misi sekolah harus menunjukkan secara jelas mengenai apa yang hendak dicapai oleh sekolah.

a. Visi

Berakhlakul Karimah, Unggul Dalam Prestasi, Berwawasan Lingkungan Dan Berdaya Saing Global

b. Misi

- 1). Memaksimalkan penerapan nilai-nilai akhlakul karimah
- 2.) Mengoptimalkan Pelaksanaan Dan Pengembangan Kurikulum
- 3). Menciptakan Budaya Belajar Positif, Kreatif, Inovatif Berbasis Teknologi
- 4). Mengintegrasikan budaya hidup sehat ke dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan

5). Membangun Sinergitas Dan Kemitraan Global

3. Kepala Sekolah**Tabel 4.1****Nama-nama kepala sekolah MAN 1 Makassar sebagai berikut.**

No	Nama	Jabatan	Periode	Keterangan
1	Ramli Rasyid S,Ag, M.Pd.I, M.Ed.	Kepala Sekolah	2015-2018	Aktif
2	Luqman MD.,S.Ag., S.E., M.M.	Kepala Sekolah	2018-2023	Aktif
3	Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd	Kepala Sekolah	2023-sekarang	Aktif

Sumber Data: Tata Usaha MAN 1 Makassar Tahun 2024

4. Keadaan Guru

Guru merupakan sosok yang sangat penting dalam kehidupan kita. Mereka tidak hanya mengajar pelajaran, tetapi juga membimbing, menginspirasi, dan membentuk karakter siswa. Kesabaran, dedikasi, dan cinta kepada profesinya adalah kualitas yang sering kali dimiliki oleh seorang guru yang luar biasa. Guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah

Keadaan Guru MAN 1 Makassar Tahun 2024 Adapun datanya sebagai berikut :

Tabel 4.2

Daftar Nama-nama Guru MAN 1 Makassar sebagai berikut.

No.	Nama	Jenis Kelamin	Status Kepegawaiannya	Jenis PTK
1.	Dra. Hj. Hasmi Hasyim, M.Pd	P	PNS	Guru Mapel
2.	Burhanuddin, S.Pd., M.M	L	PNS	Guru Mapel
3.	Mardiah, S.Pd., M.Pd.	P	PNS	Guru Mapel
4.	Asnadah Amin, S.Pd.	P	PNS	Guru Mapel
5.	Abdillah, S.Pd.,Gr.	L	PNS	Guru Mapel
6.	Andy MS, S.Pd.,Gr.	L	PNS	Guru Mapel
7.	Dra. Hj. Izzatul Mubarakah, M.Pd.I	L	PNS	Guru Mapel
8.	Nurfaidah, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
9.	Isnayani Saparing, S. Ag	P	PNS	Guru Mapel
10.	Dra. Hj. Anianti	P	PNS	Guru Mapel
11.	Haris, S. S	L	PNS	Guru Mapel
12.	Hj. Rahmah, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
13.	St. Nursiah AN, S. Ag	P	PNS	Guru Mapel
14.	Drs. Ahmad Syakir, M.Pd	L	PNS	Guru Mapel
15.	Hj. Herawati, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
16.	St. Musdalifah, S.Ag., M.Pd	P	PNS	Guru Mapel
17.	Ratnawati, S. Pd., Gr	P	PNS	Guru Mapel
18.	Dra. Hj. Nur Hasia	P	PNS	Guru Mapel
19.	Muriati S.Pd., M. Pd	P	PNS	Guru Mapel
20.	Hj. Nadhirah Kadir, S.Pd, M.Pd.	P	PNS	Guru Mapel
21.	Nurawalia, S.Pd.	P	PNS	Guru Mapel
22.	Ramlan, S.Pd.	L	PNS	Guru Mapel
23.	Drs. Sawal	L	PNS	Guru Mapel
24.	Ilham, S.Pd.	L	PNS	Guru Mapel
25.	Ahmad Sidiq Maulana, S.Pd.	L	PNS	Guru Mapel
26.	Syaripuddin, S.Pd.	L	PNS	Guru Mapel
27.	Gufran Walad, S.Ag	L	PNS	Guru Mapel
28.	Ansar, S.Pd.I., Gr	L	PNS	Guru Mapel
29.	Muhammad Awaluddin J, S. S.	L	PNS	Guru Mapel
30.	Marsudi, S.Ag.	L	PNS	Wakil Kepala Sekolah
31.	Dra. Muliana	P	PNS	Guru Mapel
32.	St. Aminah B, S.Pd.I., Gr	P	PNS	Guru Mapel
33.	Hj. St.Zuhra, S.Ag., M.Pd.I	P	PNS	Guru Mapel
34.	Andi Nuraeni, S.Ag., M.Pd.I.	P	PNS	Guru Mapel
35.	Hasni, S.Pd.I	P	PNS	Guru Mapel
36.	Nursidin, S.Pd.I., M.Pd	L	PNS	Guru Mapel

37.	Irwanto, S.Ag	L	PNS	Guru Mapel
38.	Dra. Sitti. Hara	P	PNS	Guru Mapel
39.	Hasriani, S. Ag.	P	PNS	Guru Mapel
40.	Mursalin, S.Pd, M.Si	L	PNS	Guru Mapel
41.	Dra. Jalwiah, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
42.	Dra. St. Nur Fatma	P	PNS	Guru Mapel
43.	Andriany Ningsih Taufieq, S.Pd., M.M	P	PNS	Guru Mapel
44.	Dra. Nurhana	P	PNS	Guru Mapel
45.	Syahrani Mashuddin, S.E., M.M	P	PNS	Guru Mapel
46.	Halima, S.Ag., M.M	P	PNS	Guru Mapel
47.	Sri Isra Yulianti, S.E., M.M	P	PNS	Guru Mapel
48.	Dra. Hj. Narmawati	P	PNS	Guru Mapel
49.	Drs. Abdurrauf	L	PNS	Guru Mapel
50.	Muhammad Yahya Massekati, S.Pd., Gr	L	PNS	Guru Mapel
51.	Abdul Rifai, S.Ag., M.M	L	PNS	Guru Mapel
52.	Ervan Ramli, S.H.	L	PNS	Guru Mapel
53.	Husain, S.Sos.	L	PNS	Guru Mapel
54.	Rabaniah, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
55.	Darmawia, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
56.	Ahmad Risal, S.Pd	L	PNS	Guru Mapel
57.	Nursyamsi Irsan, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
58.	Dr. Nurdin, S.Pd	L	PNS	Guru Mapel
59.	Fauziah Nur, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
60.	Agus Dwi Antoro, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
61.	Nuraeni, S.Pd	P	PNS	Guru Mapel
62.	Sunarti, S.Pd., M.Pd	P	PNS	Guru Mapel
63.	Ahmad Bakhtiar Arma, S.Sos., Gr	L	PNS	Guru Mapel
64.	Takdir, S.Pd	L	PNS	Guru Mapel
65.	Muhammad Faizal Amiruddin, S.E	L	PNS	Guru Mapel
66.	Nirwana Mardar, S.Pd., M.Psi.	P	PNS	Guru Mapel
67.	Hj. Mikyawati, S.Psi, S.Pd., M.Psi.	P	PNS	Guru Mapel

Sumber data : Tata Usaha MAN 1 Makassar

5. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran peserta didik juga sebagai subjek utama dalam setiap kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas maka berikut tabel tentang jumlah keseluruhan peserta didik berdasarkan tingkat pendidikan MAN 1 Makassar tahun 2024 semester genap, sebagai berikut:

Tabel 4.3

Jumlah Peserta Didik Tingkat Pendidikan MAN 1 Makassar

No	Tingkat Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Kelas X	186	228	414
2	Kelas XI	177	205	382
	Total	363	433	796

Sumber data : Tata Usaha MAN 1 Makassar Tahun 2024

6. Fasilitas Sekolah

Fasilitas sekolah adalah sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang efektif digunakan untuk siswa dalam meningkatkan minat belajar di sekolah baik untuk siswa maupun digunakan sebagai bahan ajar. Maju dan mundurnya suatu sekolah juga ditentukan oleh seberapa fasilitas sekolah yang dimiliki sekolah tersebut.

Keadaan sarana dan prasarana sekolah MAN 1 Makassar sebagai berikut:

Tabel 4.4

No	Nama Gedung?Ruang	Jumlah	keterangan
1	Ruang Kelas	33	Baik
2	Ruang BK	1	Baik
3	Ruang Perpustakaan	1	Baik

4	Gedung Kantor	1	Baik
5	Lab Bahasa	1	Baik
6	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
7	Ruang Tata Usaha	1	Baik
8	Ruang Keterampilan Busana	1	Baik
9	Pos Satpam	1	Baik
10	Ruang Keterampilan Elektronik	1	Baik
11	Ruang Guru	1	Baik
12	Ruang Wakamad	1	Baik
13	Koperasi	1	Baik
14	Ruang Pramuka	1	Baik
15	Ruang Alat Olahraga	1	Baik
16	Lab Kimia dan Biologi	1	Baik
17	Ruang Pmr	1	Baik
18	Lab Fisika dan Geografi	1	Baik
19	Masjid	1	Baik
20	Tempat Wudhu Laki-Laki/Perempuan	1	Baik
21	Wc	12	Baik
22	Indoor (Lapangan Olahraga)	1	Baik
23	Halaman Madrasah (Parkiran)	1	Baik
24	Gedung Asrama	1	Baik

Keadaan Sarana dan prasarana Sekolah

Sumber data: Operator MAN 1 Makassar Tahun 2024

Untuk menganalisis data yang terkumpul baik dari hasil observasi maupun hasil wawancara yang peneliti lakukan, maka peneliti akan menganalisis data tersebut dengan deskriptif kualitatif yang menjelaskan secara rinci data yang didapatkan sehingga dapat menjadikan kesimpulan dari masing-masing permasalahan.

Menganalisis permasalahan peneliti akan menghubungkan hasil observasi dan hasil wawancara yang didapat dari MAN 1 Makassar, informan dalam peneliti ini adalah kepala sekolah, guru pendidikan agama Islam dan siswa.

B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran di MAN 1 Makassar

Pada sub ini dibuat sistematis tentang data dan temuan yang diperoleh dengan melalui pengumpulan data, dengan melalui sistem wawancara yang kemudian dituangkan dalam analisis penyajian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya kreativitas media dalam sebuah proses pembelajaran agar bisa memancing minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dikelas

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi yang dimanfaatkan untuk pembelajaran, media digolongkan menjadi beberapa kelompok, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Di setiap sekolah negeri maupun swasta pasti sudah disediakan, media yang sering ditemukan adalah papan tulis, gambar, lukisan, lcd proyektor, laptop, power point, video pembelajaran, dan lain sebagainya.

Dari hasil pengamatan dan juga wawancara yang peneliti lakukan kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran di MAN 1 Makassar memang penting, kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran itu dengan mengoptimalkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran siswa. tanpa menggunakan media, kelas akan terasa membosankan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik itu dapat memancing keaktifan siswa, seperti apa yang disampaikan kepala sekolah MAN 1 Makassar ibu Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd:

“Ya anak-anak memang lebih aktif mengikuti pembelajaran kalau guru menggunakan media pembelajaran dengan semenarik mungkin. Kalau guru hanya menjelaskan ceramah gitu ya siswa kebanyakan mengantuk,

bosen, keluar kelas. Ya seperti itu. Makanya guru harus bisa memanfaatkan media yang ada se kreatif mungkin.⁵²

Lanjut pernyataan ibu kepala sekolah, beliau menyatakan bahwa:

“secara teoritis maupun praktek penggunaan media pembelajaran akan berhubungan dengan penggunaan media yang efektif nak, dan ini tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tetapi semua pelajaran. Dalam konteks ini kita selalu mendukung dan menganjurkan guru tidak hanya terpaku pada sekolah saja yang menyediakan seluruh kebutuhan media penunjang tetapi mau berkeaktifitas membuat sendiri media-media yang sederhana dengan memanfaatkan potensi sekitar.

Dari hasil wawancara tersebut menyarankan secara tidak langsung penggunaan media pembelajaran yang efektif meningkatkan prestasi harus didasarkan pada pilihan media yang familiar dengan guru, artinya sederhana tetapi kreatif dan dapat dioperasikan dengan mudah oleh yang bersangkutan. Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa harus didasarkan pada pertimbangan dan pengetahuan dai keterampilan guru membuat, memanfaatkan, dan menilai keefektifannya.

Selain kepala sekolah, peneliti juga melakukan wawancara dengan waka kurikulum, pak marsudi beliau menyatakan:

“Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran disini menurut saya sudah baik, ya dilihat dari respon siswa itu tadi juga sudah lumayan cukup baik. Karena sudah sebagian besar siswa ketika guru menggunakan media anak-anak langsung semangat dan aktif bertanya, dan bentuk aktif para siswa berbeda-beda kan nak, ada yang aktif bertanya, ada yang aktif menjawab, dan juga ada yang aktif mencatat apa yang disampaikan gurunya. jadi tidak hanya diam saja sudah alhamdulillah nak”⁵³

⁵² Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd Kepala sekolah MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

⁵³ Marsudi, S Ag, guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 21 Mei 2024

Lanjut pernyataan pak marsudi, beliau menyatakan bahwa:

“pada saat pembelajaran saya nak, saya itu menyesuaikan media pembelajaran yang saya gunakan dengan materi ajar, misalnya seperti materi asmaul husna dibuatkan kaligrafi ditulis satu persatu pada kertas dan diberi berbagai macam warna pada kertas tersebut supaya kelihatan menarik, jadi itu salah satu pemanfaatan media agar anak-anak tidak bosan dan aktif dalam pembelajaran”

Dari penjelasan pak waka kurikulum sekaligus guru akidah akhlak, dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi bahan ajar harus kreatif dengan itu respon siswa terhadap kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagian besar sudah baik dan mereka aktif mengikuti pembelajaran, tidak hanya diam saja, dan setiap siswa aktifnya berbeda-beda tidak semua aktif dalam bertanya saja, melainkan aktif menjawab, dan mencatat apa yang disampaikan guru.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam ibu Andi Nuraeni yang mengajar Al-qur'an Hadis, beliau menyatakan bahwa:

“Respon anak-anak kalau disetel film video gitu kan suka, jadi saya pake video dulu itu untuk menjelaskan materinya, terus pas diawal kan saya sudah kasi bocoran kalo nanti akan ada pertanyaan dari saya selesai video diputar, Nah, disitu anak-anak menyimak dengan baik. Mereka memperhatikan, mendengarkan, terus juga ada yang bertanya. Macam-macam ya anak-anak itu. Ya alhamdulillah responnya cukup baik kalau menggunakan media”⁵⁴

Dari apa yang dikatakan beliau, respon siswa cukup baik terhadap kreativitas yang beliau lakukan dalam menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis IT, sudah jelas siswa akan lebih aktif seperti

⁵⁴ Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd Kepala sekolah MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

bertanya ketika guru bisa kreatif dalam menggunakan media pembelajaran contohnya dengan menggunakan media video kemudian dapat memancing siswa aktif bertanya, lanjut ketika ibu andi nuraeni mengajar mata pelajaran AL-Qur'an

Hadis:

“Respon siswa, ketika saya menggunakan potongan-potongan ayat tersebut. Dan setelah itu perwakilan dari kelompok mereka maju untuk menjelaskan makna dari ayat tersebut, dan ada dari mereka yang belum faham akan langsung bertanya ke saya. Jadi sebelum saya menjelaskan, mereka sudah bertanya dulu”⁵⁵

Sudah jelas, respon siswa akan lebih aktif ketika guru kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, contoh di atas aktif bertanya ketika mereka mulai penasaran dengan apa yang sedang mereka kerjakan, disini guru kreatif dalam menggunakan media kertas dan dituliskan potongan ayat kemudian menyuruh siswa menyusunnya, disitulah muncul rasa penasaran siswa yang kemudian aktif untuk bertanya, kemudian ibu andi nuraeni juga menjelaskan respon siswa ketika beliau memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran:

“Kemudian ketika saya menggunakan media power point untuk mengoreksi hasil kerja mereka dengan teman-temannya tadi itu, alhamdulillah mereka memperhatikan dengan baik dan anak-anak keliatan menikmati pembelajarannya, bahkan saking semangatnya anak-anak sampai rebutan minta membaca ayat yang ada di slide PPT”⁵⁶

Selain kepala sekolah. peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa siswa yaitu Azizah nur zabila siswa kelas XI Mipa 1 tentang kreativitas guru:

⁵⁵ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

⁵⁶ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

“Pembelajaran ibu andi nuraeni enak kak, pake itulo ppt, jadi gak membosankan kak, terus teman-teman ya jadi gak diam saja kak, biasanya toh kak diam diam Ji saja, terus ya ada keluar kelas alasannya mau ke toilet tapi tidak balik-balik biasanya juga jajan di kantin kak, tapi kalau pake yang kayak tadi itu ppt jadi enak, ada suara ngajinya juga kak, seru cepet cepetan kak, ngantuk hilang kak jadi heboh”⁵⁷

Dari pernyataan siswa tersebut, terlihat dia menikmatinya, dan siswa yang lainpun ikut aktif juga, kemudian lanjut wawancara dengan siswa lainnya bernama syafa nabila S. tentang bagaimana dengan kreativitas ibu andi nuraeni yang menggunakan media pembelajaran berbasis IT, Syafa Mengatakan:

“Kalau kelasnya ibu Andi enak kak apalagi pas pembelajaran pake video, terus banyak yang bertanya juga kak kecuali laki-lakinya sih kak karena mereka lebih suka disetelkan film kak”⁵⁸

Selanjutnya dari hasil pengamatan peneliti, ketika guru memberikan arahan untuk memperhatikan video yang akan diputar, siswa-siswi memperhatikan video yang akan diputar, kemudian ada beberapa siswa yang bertanya, dan ada beberapa siswa yang menulis catatan dibukunya,⁵⁹ Kemudian lanjut wawancara dengan ibu Andi nuraeni, beliau mengatakan:

“Alhamdulillah nak dengan memanfaatkan IT, siswa lebih mudah memahami sesuatu melalui IT karena perangkat-perangkat IT dan aplikasi yang ada dalam IT sangat kompleks sekali nak, jadi siswa itu sangat dimudahkan mencari hal-hal yang membantu dalam menyelesaikan tugasnya dalam bentuk Canva atau yang lainnya. Itu bisa dilakukan dengan menggunakan IT dan mudah sekali mengukur apakah siswa itu terbantu atau tidak yakni dengan cepat siswa menyelesaikan tugas-tugasnya dengan menggunakan IT, jadi sekira penggunaan IT sangat berguna bagi pendidik seperti ibu nak sekira sangat-sangat membantu media IT dalam proses pembelajaran terutama pada siswa”⁶⁰

⁵⁷ Azizah nur zabilah siswa MAN 1 Makassar kelas XI Mipa 1 wawancara tanggal 20 Mei 2024

⁵⁸ Syafa Nabila S, MAN 1 Makassar kelas XI Mipa 1, wawancara tanggal 20 Mei 2024

⁵⁹ Hasil observasi tanggal 20 mei 2024

⁶⁰ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar, wawancara tanggal 20 Mei 2024

Dari pernyataan ibu Andi nuraeni bahwa penggunaan media IT dapat mengukur keaktifan siswa dengan melihat penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh seorang guru, yaitu dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang mudah. sudah disebutkan bahwa salah satu aplikasi yang dapat membantu adalah Canva, contoh aplikasi canva dapat dilihat di lampiran halaman 76 aplikasi desain yang gampang di akses tanpa membayar dan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan tugasnya.

lanjut wawancara dengan siswa kelas XI Mipa 1 zaka pakusadewo:

“dikelas toh kak kalau pembelajaran menggunakan media IT itu mempermudah sekali proses pembelajaranta, tapi kak biasa terkendala dengan jaringan yang kurang stabil, biasa tunggu stabil dulu jaringan kak baru bisa digunakan aplikasi canva”⁶¹

Lanjut pernyataan andi muhammad rifat hilmi siswa kelas XI Mipa 1 menyatakan bahwa:

“kusuka saya kak kalau belajar menggunakan media IT biasanya ibu andi nasuruhki bikin PPT di aplikasi canva atau membuat kaligrafi, kan di aplikasi canva itu kak ada template untuk bikin ppt jadi dimudahkan sekali kadang juga bikin sendiri templatnya kak disesuaikan sama materita yang dikasi guru, bukan ji guru PAI saja yang pakai media IT disekolah kak guru-guru lain juga,”⁶²

Dari hasil pernyataan siswa di atas menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran sangat memudahkan proses pembelajarannya dikelas terutama saat penggunaan media IT hanya saja biasanya terkendala dengan jaringan yang kadang tidak stabil. Dan bukan hanya guru PAI saja menggunakan

⁶¹ Zaka Pakusadewo, MAN 1 Makassar kelas XI Mipa 1, wawancara tanggal 3 Juni 2024

⁶² Andi Muhammad Rifat Hilmi, MAN 1 Makassar kelas XI Mipa 1, wawancara tanggal 3 juni

media yang bermacam-macam dikelas, guru lain juga memanfaatkan media IT yang membuat siswa untuk semangat belajar.

Dilihat dari hasil wawancara dan juga observasi yang peneliti lakukan pertama disaat pembelajaran guru memanfaatkan media pembelajara siswa lebih aktif ketika menggunakan media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan power point kemudian siswa mendesain power point dengan aplikasi canva sebagaimana pembelajaran Al-Qur'an Hadis, kemudian ketika guru memberikan potongan ayat tersebut, siswa sudah heboh dan ingin segera menyusunnya, respon siswa cukup baik, ada yang langsung berdiskusi dan ada yang masih pasif diam saja. Kemudian saat guru menggunakan power point berisi materi ayat AL-Qur'an yang dilengkapi dengan dengan suara bahkan gambar, siswa lebih tertarik lagi untuk memperhatikannya serta menuliskannya dibuku. Dan guru menyuruh beberapa siswa untuk membaca dan menawarkan beberapa siswa untuk menerjemahkan, disitu respon siswa sangat aktif mengikuti arahan dari guru dan berebut untuk membaca apa yang ada di layar lcd proyektor, kemudian setelah penjelasan selesai siswa menulisnya dibuku mereka masing-masing.

2. Bentuk-bentuk Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar

Bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran beragam sesuai kreativitas guru masing-masing. Bentuk-bentuk kreativitas guru yaitu ide dan produk/jasa. Untuk mengetahui kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara kepada informan yaitu seperti hasil wawancara peneliti dengan guru Pendidikan

Agama Islam dan juga kepala sekolah Ibu Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd, dan siswa kelas XI Mipa 1 MAN 1 Makassar

Dari hasil observasi sekolah menyatakan bahwa kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT sangat bervariasi antara satu guru dengan guru lainnya begitupun dengan pemilihan media pembelajaran. Seperti pernyataan ibu kepala sekolah ibu Nuraedah, selaku kepala sekolah MAN 1 Makassar:

“Kreativitas setiap guru itu sangat berbeda-beda nak, karena selain ide yang berbeda. Media yang dibutuhkan juga berbeda-beda, tergantung materinya kan, jadi ya macam-macam media yang digunakan guru tersebut”⁶³

Sekolah MAN 1 Makassar ini merupakan sekolah yang terus berusaha dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka dari itu kreativitas sangat penting, salah satu bentuk kreativitas adalah Ide sebagaimana pernyataan kepala sekolah dan di Bab II Tinjauan terorisit dijelaskan bahwasanya Pemikiran yang kreatif akan menghasilkan ide yang unik dan tidak terpikirkan sebelumnya. Ide merupakan suatu pemikiran yang menciptakan solusi atas masalah yang ada di masyarakat, maupun disekolah, begitupun juga dengan pemilihan media pembelajaran contohnya media pembelajaran yang berbasis IT.

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Agama Islam yaitu ibu hasni selaku guru akidah akhlak, beliau menyatakan bahwa:

⁶³ Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd Kepala sekolah MAN 1 Makassar wawancara tanggal 15 Mei 2024

“kalau akidah akhlak, medianya tidak terlalu banyak nak, karena akidah kan medianya agak sulit, ya karena membahas akidah islam, kuasa Allah, dan membahas ibadah mendekatkan diri kepada Allah seperti itu. Jadi kemarin waktu saya menjelaskan tentang beriman kepada Allah medianya menggunakan video penjelasan seperti itu, jadi ya video-video seperti itu saya tayangkan, kemudian saya membuktikan kuasa Allah dengan menggunakan lingkungan, alam sekitar”

Dilihat dari pernyataan ibu hasni diatas dapat dilihat bahwa ada beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas khususnya dalam proses pembelajaran akidah akhlak tidak begitu banyak, dan untuk guru yang tidak faham tentang teknologi hanya bisa menggunakan video penjelasan dan lingkungan sekitar serta papan tulis.

Lanjut pernyataan ibu andi nuraini guru Al-qur'an hadis, menyatakan bahwa:

“untuk kreativitas itu nak, terkadang siswa ada yang suka gambar jadi saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi seperti mempelajari dan membuat kaligrafi dengan membagi 2 kelompok, kemudian bekerjasama dan ada yang sebagai editor, itu melatih siswa untuk menciptakan suatu produk/jasa, kan biasanya kaligrafi bisa dijual dan bukan itu saja jika siswa melatih kemampuannya nak itu bukan kaligrafi saja yang bisa dia gambar, kaligrafi kan untuk mengagungkan ayat-ayat suci Al-qur'an. Selain itu Seni kaligrafi digunakan juga untuk sebagai hiasan, arsitektur masjid, keramik jadi saya rasa banyak sekali manfaatnya nak,”⁶⁴

Dari pernyataan ibu andi nuraeni bahwasanya bentuk-bentuk kreativitas guru terhadap siswa dalam memanfaatkan media IT salah satunya menciptakan suatu produk/jasa kemudian menggunakan media IT seperti aplikasi capcut dan tiktok untuk membantu pembelajaran dikelas.

Lanjut pernyataan siswa kelas XI Mipa 1 syahrul ramadhan tentang pembelajaran Al-qur'an hadis, menyatakan bahwa:

⁶⁴ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

“pada saat pembelajaran Al-qur’an hadis toh kak ibu andi memberikan tugas untuk membuat kaligrafi secara berkelompok dengan se kreatif mungkin, kemudian kami merekomendasikan dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang populer kemudian mendokumentasikan pada saat pembuatan kaligrafinya nah satu kelompok kami membagi tugas kak sebagian sebagai editor, dan mengedit video transisi di aplikasi capcut dan memposting di laman sosial media seperti aplikasi tiktok yang sedang trend kak jadi adil. tidak bosan ki kak, tapi biasanya ada teman yang tidak membantu juga kak”⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas XI Mipa 1 syahrul ramadhan bahwasanya kreativitas tidak muncul dari guru saja tapi siswa juga, dengan adanya ide siswa yang merekomendasikan aplikasi dimana sekarang siswa lebih banyak mengetahui tentang aplikasi-aplikasi yang populer dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sebagai pembuatan produk/jasa yang berguna nanti untuk kedepannya, karena siswa sendiri aktif menggunakan media sosial itu sendiri.

Lanjut berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu kepala sekolah ibu Nuraedah, selaku kepala sekolah MAN 1 Makassar, menyatakan bahwa:

“Untuk kreativitas guru khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT, menurut saya itu sangat penting. Tidak hanya guru Pendidikan Agama Islam saja, melainkan untuk semua guru. Karena dengan kreativitas yang dimiliki guru tersebut akan memancing minat anak-anak dan tidak diam saja dikelas, karena kan kalau guru bisa kreatif menggunakan media dan membuat suasana kelas jadi tidak membosankan otomatis anak-anak semangat seperti itu”⁶⁶

Dari paparan kepala sekolah diatas, dapat dilihat bahwa kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT sangat penting untuk memancing minat belajar siswa dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

⁶⁵ Syahrul ramadhan MAN 1 Makassar kelas XI Mipa 1, wawancara tanggal 20 Mei 2024

⁶⁶ Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd Kepala sekolah MAN 1 Makassar wawancara tanggal 15 Mei

Selain itu kreativitas setiap guru juga berbeda. Tergantung dari materi yang akan disampaikan dan juga tergantung ide kreatif dari guru masing-masing.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan ibu Andi Nuraeni juga selaku guru pendidikan agama Islam:

“Memang kreativitas guru PAI sangat penting. Apalagi di zaman sekarang yang apa-apa sudah canggih, dulu itu kan saya sudah ngajar cukup lama, anak-anak yang dulu dan sekarang ini berbeda, kalau dulu gampang diatur, jadi kreativitas guru itu sangat benar-benar dibutuhkan. bukan kreativitasnya saja tapi ya pengalamannya juga, karena kalau sudah mempunyai pengalaman itu lebih tahu bagaimana mengajar siswa agar nurut”⁶⁷

Dari paparan di atas, kreativitas guru sangat penting, dan selain kreativitas dibutuhkan juga pengalaman dalam mengajar. Karena perkembangan zaman, jadi guru harus siap dengan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dan juga pengalaman untuk menghadapi siswa. Kemudian lanjut wawancara dengan ibu Andi Nuraeni, beliau mengatakan bahwa:

“Alhamdulillah nak dikelas dengan bentuk bentuk kreativitas guru itu salah satunya sekolah sudah menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis IT, selama ini sekolah menggunakan IT sebelum dan sesudah covid sampai sekarang kita menggunakan media tersebut. terutama pada saat covid dulu itu kita menggunakan E learning dalam pembelajaran jarak jauh karena pembelajaran online siswa menggunakan Hp, kemudian sampai sekarangpun kita masih menggunakan media IT di kelas biasanya menggunakan laptop, proyektor, untuk memperjelas materi supaya siswa tersebut bisa jelas melihatnya, tugas tugas pun menggunakan media IT seperti tugas membuat makalah dengan mendesainnya, Jadi zaman sekarang itu guru harus lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada seperti media pembelajaran berbasis IT”⁶⁸

⁶⁷ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 17 Mei 2024

⁶⁸ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 17 Mei 2024

Ujar ibu Andi Nuraeni tentang bentuk-bentuk kreativitas guru yaitu ide dan produk/jasa, ide untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dengan munculnya ide kreatif dari guru dan siswa dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi sebagai media pembelajaran berbasis IT.

zaman sekarang itu harus lebih ditingkatkan lagi karena perkembangan zaman banyak berbagai media modern yang banyak digunakan, salah satu contohnya Hp yang digunakan pada saat covid dan sesudah covid, kemudian untuk guru juga harus belajar dan mengikuti seminar maupun kegiatan sekolah yang berhubungan dengan Media IT agar guru bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dengan mudah. Lanjut wawancara dengan ibu Andi Nuraeni yang mengajarkan Al-qur'an Hadis, beliau menyatakan bahwa:

“Untuk media pembelajaran ya, saya menggunakan dua media yang pertama tadi pembuatan kaligrafi, kemudian dikelas yang saya gunakan medianya papan tulis, *power point*, potongan ayat. Papan tulis itu saya gunakan untuk menuliskan ayat-ayat al-qur'an yang akan kita bahas. Terus lcd proyektor itu untuk menampilkan slide *power point* yang sudah saya buat. Kemudian selain itu saya juga bikin potongan ayat untuk disusun menjadi ayat sempurna sama anak-anak. Kan anak-anak bosan kalau saya ceramah terus. Apalagi yang cowok-cowok itu hmm.⁶⁹

Dari paparan diatas, Contoh dapat dilihat dilampiran hal 76 bahwa ada banyak media berbasis IT yang dapat digunakan tetapi tidak semua guru dapat memanfaatkannya seperti media modern, teknologi yang sudah canggih-canggih di zaman ini dengan adanya ide kreatif guru dan siswa membantu sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dengan memanfaatkan media pembelajaran

⁶⁹ Andi Nuraeni, S.Ag., M.M guru kelas MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

berbasis IT. lanjut wawancara dengan ibu hasni guru akidah akhlak, yang menyatakan bahwa

“kalau guru PAI disini nak, ada yang pakai media dari sekolah, ada juga yang bawa dari rumahnya, karena klaw untuk pelajaran agama Islam, medianya sedikit yang bisa digunakan disini jadi sebagian membawa media sendiri dari rumahnya”

Dari beberapa paparan yang sudah disampaikan oleh guru PAI, dapat kita ketahu bahwa ada beragam media yang sudah disediakan di MAN 1 Makassar, meskipun begitu ada beberapa guru yang membawa media sendiri dari rumah. Media memang sangatlah penting dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk membantu menyalurkan atau menyampaikan materi dari guru kepada siswa dikelas. Media juga menandai salah satu komponen penting dalam sebuah pembelajaran. Karena dengan media, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Seperti apa yang disampaikan pak marsudi selaku waka kurikulum:

“kalau media pembelajaran ya dimana-mana pasti penting nak apalagi kalau gurunya kreatif, kan ini sudah jamannya serba canggih. Sampai kadang itu guru kalah canggih dari muridnya. Ya kalau menurut saya media itu penting dalam proses belajar mengajar ya untuk mancing anak-anak biar tidak bosan pas belajar dikelas, apalagi pembelajaran agama sejarah itu kan ceramah terus jadi klaw ga pake media ya jadi bosan anak-anak itu”

Selain wawancara dengan guru PAI, peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah yaitu ibu Nuraedah, beliau menyatakan bahwa:

“Untuk media pembelajaran, dari sekolah sudah menyiapkan nak seperti, papan tulis, globe, terus kertas tempel didinding berisi materi dan alat peraga, untuk media IT ada lcd proyektor, komputer.⁷⁰

⁷⁰ Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd Kepala sekolah MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

Dari apa yang disampaikan kepala sekolah, media yang sudah disediakan sekolah juga sudah ada, seperti papan tulis, globe, kertas materi seperti kertas yang bertuliskan materi yang ditempel didinding-dinding kelas, lcd proyektor dan komputer.

Kemudian lanjut wawancara dengan kepala sekolah, yang mengatakan bahwa:

“Alhamdulillah nak dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis IT dikelas itu bisa mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran dengan demikian siswa dapat lebih memahami seperti apa yang menjadi tujuan pembelajaran kita, kendalanya itu kadang juga dipengaruhi oleh jaringan yang tidak stabil, itu yang menjadikan salah satu penghambat Media pembelajaran berbasis IT itu jaringan, tetapi sangat membantu sekali selama proses pembelajaran”⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan agama Islam bahwasanya media pembelajaran berbasis IT sangat mempercepat proses pembelajaran dan siswa lebih memahami seperti apa tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara keseluruhan diatas peneliti dapat menganalisis bahwa bentuk-bentuk kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT yaitu ada dua, yang pertama ide/kreatif dan yang kedua produk/jasa itu sangat penting dan mendukung dalam proses pembelajaran, oleh karena itu kreativitas guru dalam menciptakan sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak ada sangat diperlukan, sehingga guru dapat

⁷¹ Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd Kepala sekolah MAN 1 Makassar wawancara tanggal 20 Mei 2024

menggerakkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam khususnya siswa MAN 1 Makassar.

Menjadi guru yang kreatif juga harus memperhatikan kompetensi sebagai guru, dalam undang-undang Guru dan dosen pasal 8 tahun 2005 dinyatakan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidikan, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, lebih lanjut pada pasal 10 dinyatakan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksud pada pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional,⁷²

Dapat disimpulkan bahwa di MAN 1 Makassar kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT lebih banyak memanfaatkan audio visual seperti power point, yang berisi tulisan yang dibuat sebagus dan semenarik mungkin serta diberi gambar dan suara sesuai masalah yang dihadapi, aplikasi seperti canva, capcut, dll dan ide kreatif ini sangat dibutuhkan setiap siswa dan guru Pendidikan Agama Islam.

⁷² Afnil Guza, *Undang-Undang Sisdiknas Dan Undan-Undang Guru Dan Dosen* (Jakarta:Asa Mandiri, 2008), H 57

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran di MAN 1 Makassar yaitu pemilihan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan mengoptimalkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi, mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, untuk mengatasi kejenuhan siswa dikelas yaitu dengan menilai dari kecepatan siswa saat mengumpulkan tugasnya, bertanya, mencatat dan berdiskusi. Media pembelajaran kreatif yang digunakan yaitu 1. Media pembelajaran seperti potongan kertas bertuliskan Al-qur'an, potongan kertas bertuliskan asmaul husna dan diberi warna agar menarik 2. Media pembelajaran berbasis IT yaitu aplikasi pendidikan, video pembelajaran, media power point.
2. Bentuk-bentuk Kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar adalah 1. Ide, ide sebuah guru yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dengan memberikan tugas ke siswa seperti menggunakan aplikasi desain PPT di canva dan membuat template sendiri yang

menarik yang memudahkan siswa dan video pembelajaran yang ditampilkan di proyektor, 2. yaitu menciptakan produk/jasa dengan memberikan tugas kesiswa dan membagi 2 kelompok untuk membuat kaligrafi dengan mendokumentasikan hasil kerjanya dan melakukan editing di aplikasi capcut dan hasil editing tersebut diposting di aplikasi tiktok.

B. Saran

Berhubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan oleh peneliti adalah:

1. Kepada Kepala sekolah, semestinya lebih meningkatkan kualitas guru pendidikan agama Islam dengan diadakannya pemantauan secara berkala guna menunjang hasil pembelajaran yang optimal dan memaksimalkan ketersediaan media pembelajaran yang beragaman terutama media pembelajaran berbasis IT
2. Kepada guru pendidikan agama Islam untuk terus meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT agar keaktifan siswa dalam pembelajara juga lebih meningkat dan maksimal. Kepada peserta didik hendaknya memperhatikan dengan baik ketika guru pendidikan agama Islam mengajar dikelas.
3. Selanjutnya untuk peneliti hendaknya mampu mengembangkan hasil penelitian ini dengan baik. Hasil penelitian ini hendaknya menjadi acuan dan pengetahuan bagi penulis untuk dikembangkan, mengoreksi dan melakukan perbaikan khususnya yang melakukan penelitian kreativitas

guru pendidikan agama Islam dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT di MAN 1 Makassar.



DAFTAR PUSTAKA

AL-Qur'an Al-Karim

- Abdullah, Ramli. 2017. *"Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran"*. Lantanida Jurnal 4.1.
- Adam, Steffi. 2015. *"Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi Siswa kelas X SMA Ananda Batam"*. Computer Based Information System Journal, 3 (2).
- Ahmad Zabidi. 2020. *"Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang"*. Inspirasi (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam), 3(2).
- Amalia, Winanda dan Fitri Maiziani. 2020. *"Kompetensi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru di SMA"*. E-Tech, 8 (2).
- Astutik, Sri. 2020. *"Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas VII Di SMP Negeri 1 Gurah"*. In Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series Vol. 4, No. 2.
- Aspers, Patrik, dan Ugo Corte, 2019. *"Apa itu kualitatif dalam penelitian kualitatif"* Sosiologi kualitatif.
- Andreas. *"Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Digital"* speaklive.id Februari 11, 2022 <https://speaklive.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran-digital-berikut/>.
- Ayu Sri Menda Br Sitepu. *Pengembangan kreativitas siswa*. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=at-> (09 November)
- Benny Pribadi, 2017. *Media & teknologi dalam pembelajaran*. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=A>. (09 November)
- Cecep Kustandi, dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. <https://books.google.co.id/books?hl=id> (09 November)
- Dewantara, Andi Harpeni, B. Amir, dan & Harnida, Harnida. 2021. *"Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa"*. AL-Gurfah: Journal of Primary Education, 1(1).
- Edi Widiyanto. 2021. *"Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi"*. Journal of Education and Teaching, 2(2).

- Firmadani, Fifit. 2020. *“Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0”*. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1).
- Hasan, Muhammad, et al. *“Media pembelajaran”*. 2021
- Humaeroh, Sayyidah. 2022 *“Pengembangan Kreativitas Guru PAI dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMK Miftahul Falah Cipulir Kebayoran Lama Jakarta Selatan”*, skripsi :Institut Ilmu Alqur’an (IIQ) Jakarta Fakultas Tarbiyah
- Kalalo, Debie. KR, Henny Nikolin Tambingon, dan Viktory Nicedomus Joufree Rotty. 2022. *“Tingkat Penggunaan Teknologi Informasi dan Dampaknya pada Kreativitas Pembelajaran Guru-guru Sekolah Luar Biasa di Provinsi Sulawesi Utara Indonesia”*. Journal on Teacher Education, 4(2).
- Karesina, Davega Maria, Rina Pulung, dan Albert Alfons. 2022. *“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di era digital”*. Didaxe, 3(2).
- Lukman, S. Ag. 2019. *Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara”*, Skripsi: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
- M Makbul. 2021. *“Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian”*.
- Mayangsari Nikmatur Rahmi dan M Agus Samsudi. 2020. *“Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar”*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(2).
- Murdiana Murdiana, Rahmat Jumri, dan Boby Engga Putra Damara. 2020. *“Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika”*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 5(2).
- Nella Agustin, dkk, Ika Maryani. 2021. *Peran guru dalam membentuk karakter siswa (antologi esai mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar)*. <https://books.google.co.id/books?=id> (08 November)
- Nunu Mahnun. 2012. *“Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran”*. Jurnal Pemikiran Islam, 37(1).
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufik Hidayat, dan Wiyanto Wiyanto. 2019. *“Pendidikan Di Era Digital”*. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Pentury, Helda Jolanda. 2017. *“Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris”*. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(3).

- Purnomo Hadi Susilo, M Ghofar Rohman. 2018. *“Peningkatan Kompetensi Tik Guru Sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital”*. In Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) Vol. 2.
- Sayyidah Ayu Maziyyah. 2021. *“Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (digital game based learning) jenis aplikasi Kahoot terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen”* Skripsi: Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kegur.
- Sugiyono. 2009 *“memahami penelitian kualitatif”* ,(bandung : alfabeta.)
- Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran*
<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id> (06 November)
- Sitoresmi Arineng Tiyas, 2018. *“Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang”*. Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi, 17(2).
- Syafnidawaty, 2022. *“Data Sekunder”*, <https://raharja.ac.id/2020/11/08/data-sekunder/> (10 November)
- Talha Alhamid dan Budur Anufia, 2019 *“Instrumen Penelitian Data”*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong.
- Wanda Hanifah dan K. Y. S. Putri. 2020. *“Efektivitas komunikasi google classroom sebagai media pembelajaran jarak jauh pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018”*. Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi, 3(2).
- Yadav, D. 2022 *“Kriteria untuk penelitian kualitatif yang baik: Sebuah tinjauan komprehensif. Peneliti Pendidikan Asia-Pasifik,”* 31(6).
- Yanti Oktavia. 2020. *“Usaha kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran di Sekolah Dasar”*. Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan, 2(1).
- Yuliani Nurani, Sofia Hartati dan Sihadi. 2020. *Memacu kreativitas melalui bermain.*
<https://books.google.co.id/books/about/> (07 November)
- Yusnita Adelina Purba, 2022. *“Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 na ix-x aek kota batu”*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2).
- Zahwa, Feriska Achlikul dan imam Syafi’I, 2022. *“Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi”*. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19(01).

RIWAYAT HIDUP



NADILA FEBRIANTI, lahir di lebani, pada tanggal 23 Juni 2002, Anak bungsu dari 5 bersaudara dari pasangan Alm **Hamsih** dan Ibu **Rosma**. Riwayat penulis memulai Pendidikan Dasar pada tahun 2008 di SDN Landi dan tamat pada tahun 2014, Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Mamuju dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di MA DDI Lebani pada tahun 2017 dan tamat pada tahun 2020 . Atas ridha Allah SWT dan doa restu kedua orang tua sehingga Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada tahun 2020 dan terdaftar sebagai mahasiswa pada program studi Pendidikan Agama Islam (S1), Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar, penulis dapat dihubungi melalui Email : Nadilafebrianti2306@gmail.com

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT Di
MAN 1 Makassar

Identitas responden

Nama :

Jabatan :

Waktu dan tempat :

Daftar Pertanyaan

Untuk Kepala Sekolah

1. Media apa saja yang sudah disediakan sekolah untuk fasilitas mengajar guru?
2. Apakah kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting khususnya sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa?
3. Apakah guru pendidikan agama Islam disini sudah menggunakan media pembelajaran yang disediakan sekolah dengan baik?

Untuk Guru Pendidikan Agama Islam

1. Bisakah bapak/ibu sebutkan beberapa contoh kreativitas yang telah anda terapkan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran ?
2. Bagaimana bapak/ibu memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ?
3. Apa Jenis Media Pembelajaran berbasis IT yang sering bapak/ibu Gunakan dalam mengajar Pendidikan Agama Islam , dan mengapa anda memilihnya?
4. Bisakah bapak/ibu berbagi pengalaman tentang sebuah proyek atau kegiatan pembelajaran PAI yang melibatkan penggunaan media IT, dan bagaimana dampaknya terhadap pembelajaran siswa?
5. Bagaimana bapak/ibu mengukur efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran ?

6. Faktor apa yang mendukung dan menghambat kreativitas guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT?

Untuk Waka Kurikulum

1. Apakah kreativitas guru pendidikan agama Islam itu penting dalam pembelajaran, khususnya sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa?
2. Apakah sarana prasarana yang ada sudah mendukung pelaksanaan pendidikan agama Islam

Untuk Siswa

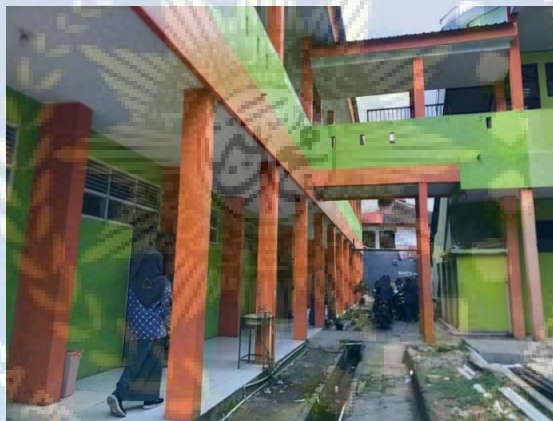
1. Apa pendapat ananda tentang penggunaan media pembelajara berbasis IT dalam pembelajaran agama islam ?
2. Media pembelajaran berbasis IT apa saja yang digunakan guru PAI dalam pembelajaran?
3. Bagaimana menurut ananda guru-guru bisa lebih kreatif dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran agama islam ?
4. Apa hambatan dan manfaat yang anda temui ketika menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran agama islam ?
5. Berikan contoh spesifik dari pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran agama islam ?

LAMPIRAN IV DOKUMENTASI

Gambar 4.1 Tampak depan sekolah MAN 1 Makassar



Gambar 4.2 Gedung kelas Sekolah MAN 1 Makassa



Gambar4.3 Ruang Guru MAN 1 Makassar

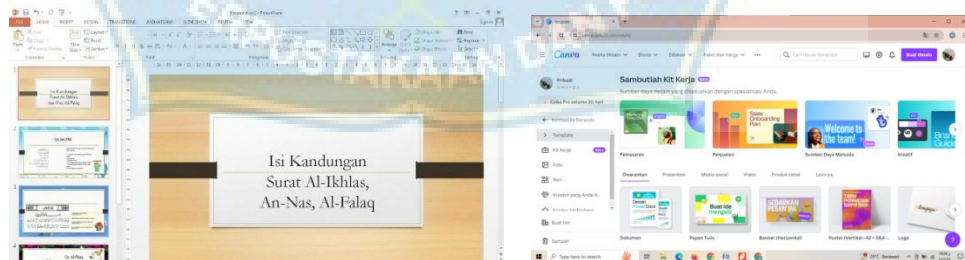




Gambar 4.4 Tempat wudhu pria/wanita dan Masjid



Gambar 4.5 Gedung Asrama dan indoor (lapangan olahraga)



Gambar 4.6 Media pembelajaran PPT dan aplikasi Canva



Gambar 4.7 Wawancara dengan Ibu Dr. Hj. Nuraedah, S.Ag., M.Pd



Gambar 4.8 Wawancara dengan Ibu Andi Nuraeni, S



Gambar 4.9 Wawancara dengan pak Marsudi S. Ag



Gambar 4.10 Wawancara dengan siswa Azizah nur zabila dan Syafa sabila S. siswa kelas XI



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN POKJAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENYALAHAN BERBASIS ALIYAH

Jl. Sultan Alauddin No. 239 Telp. 0841702070 Fax 084111860389 Makassar - 90231 • www.umh.ac.id

Nomor : 4208/05/C.4-VIII/V/1445/2024

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

06 Mei 2024 M

27 Syawal 1445

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 194/FAI/05/A.5-II/V/1445/2024 tanggal 6 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NADILA FEBRIANTI

No. Stambuk : 10519 1102020

Fakultas : Fakultas Agama Islam

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"KREATIVITAS GURU PAI DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT DI MAN 1 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 Mei 2024 s/d 10 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Muh. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website: <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email: ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 10917/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	di- Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor: 4208/05/C.4-VIII/V./1445/2024 tanggal 06 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NADILA FEBRIANTI
Nomor Pokok	: 105191102020
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian didaerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**"KREATIVITAS GURU PAI DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
DI MAN 1 MAKASSAR "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Mei s/d 10 Juli 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 07 Mei 2024

KEPALADINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat: PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar.
2. *Pertinggal.*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MAKASSAR
Jalan Rappocini Raya Nomor 223 Telepon (0411) 453572, 453015
email : kemenaagokotamakassar@gmail.com
Kota Makassar – Kodepos 90222

Nomor : B-344/Kk.21.12/1/TL.00/05/2024
Perihal : Izin Penelitian

08-05-2024

Yth. Ka. MAN 1
Makassar

Berdasarkan surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov. SulSel Nomor: 10917/S.01/PTSP/2024 tanggal 07 Mei 2024 perihal permohonan izin penelitian, maka bersama ini disampaikan kepada Saudara bahwa

Nama : Nadila Febrianti
Nomor Pokok : 105191102020
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Slt Alauddin No.259 Makassar
Judul : "Kreativitas Guru PAI Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT di MAN 1 Makassar".

Bermaksud mengadakan penelitian pada Madrasah yang Saudara pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi sesuai dengan judul diatas yang akan dilaksanakan dari tanggal 10 Mei – 10 Juli 2024.


Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku ;
2. Menyerahkan 1 (Satu) eksemplar copy hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Makassar ;
3. Surat izin ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka harap diberikan bantuan dan fasilitas sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

An. Kepala
Ka. Sub. Bag. Tata Usaha


H. Abdul Rafik

Tembusan :

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Mahasiswa yang Bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KOTA MAKASSAR
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KOTA MAKASSAR

Jalan Tala' Salapang No. 46 Makassar 90221
Telepon. (0411) 868996. Faximile. (0411) 864906
E-mail: man_ujungpandang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : B-214/Ma.21.12.0003/TL.00/06/2024

Berdasarkan surat dari Kementerian Agama kota Makassar, tanggal 22 Mei 2024 No : B-4003/Kk.21.12/1/TL.00/05/2024 Perihal : Izin Penelitian, maka dengan ini Kepala MAN 1 Kota Makassar menerangkan :

Nama : Nadila Febrianti
NIM/Nomor Pokok : 105191102020
Fak/Program Studi : Agama Islam / Pendidikan Agama Islam
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)

Bahwa nama tersebut di atas, telah mengadakan penelitian pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Makassar pada tanggal 10 Mei s/d 01 Juni 2024, dengan Judul Penelitian :

"Kreativitas Guru PAI dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT MAN 1 Kota Makassar".

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat, untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 11 Juni 2024





Letter of Acceptance

Nadila Febrianti, dkk.

No. Artikel: 01.031/Synthesis Journal/I/2024
Tanggal Diterima: 29 November 2024

Synthesis Journal:
Jurnal Publikasi Ilmiah

Kepada Yth.

Sdr. Nadila Febrianti¹, Abdul Fatah², St. Muthahharah³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar
Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221

Dengan ini, kami pengelola Synthesis Journal: Jurnal Publikasi Ilmiah menyampaikan bahwa naskah artikel dengan judul:

“KREATIVITAS GURU PAI DALAM MEMANFAATKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT DI MAN 1 MAKASSAR”

telah memenuhi kriteria publikasi di Synthesis Journal: Jurnal Publikasi Ilmiah dan dapat kami **“terima”** sebagai bahan naskah untuk penerbitan jurnal pada **Vol. 1 No. 4, November 2024.**

Untuk menghindari adanya duplikasi terbitan dan pelanggaran etika publikasi ilmiah terbitan berkala, kami berharap agar naskah/artikel tersebut tidak dikirimkan dan dipublikasikan ke penerbit/jurnal lain.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Makassar, 05 Jumadil Akhir 1446 H
06 Desember 2024 M

Editor In Chief

Jatri, S.E.Sv., M.E.
NIDN. 0906129201



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nadila Febrianti

Nim : 105191102020

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	7 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	6 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 29 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Bab I Nadila Febrianti

105191102020

by Tahap Tutup

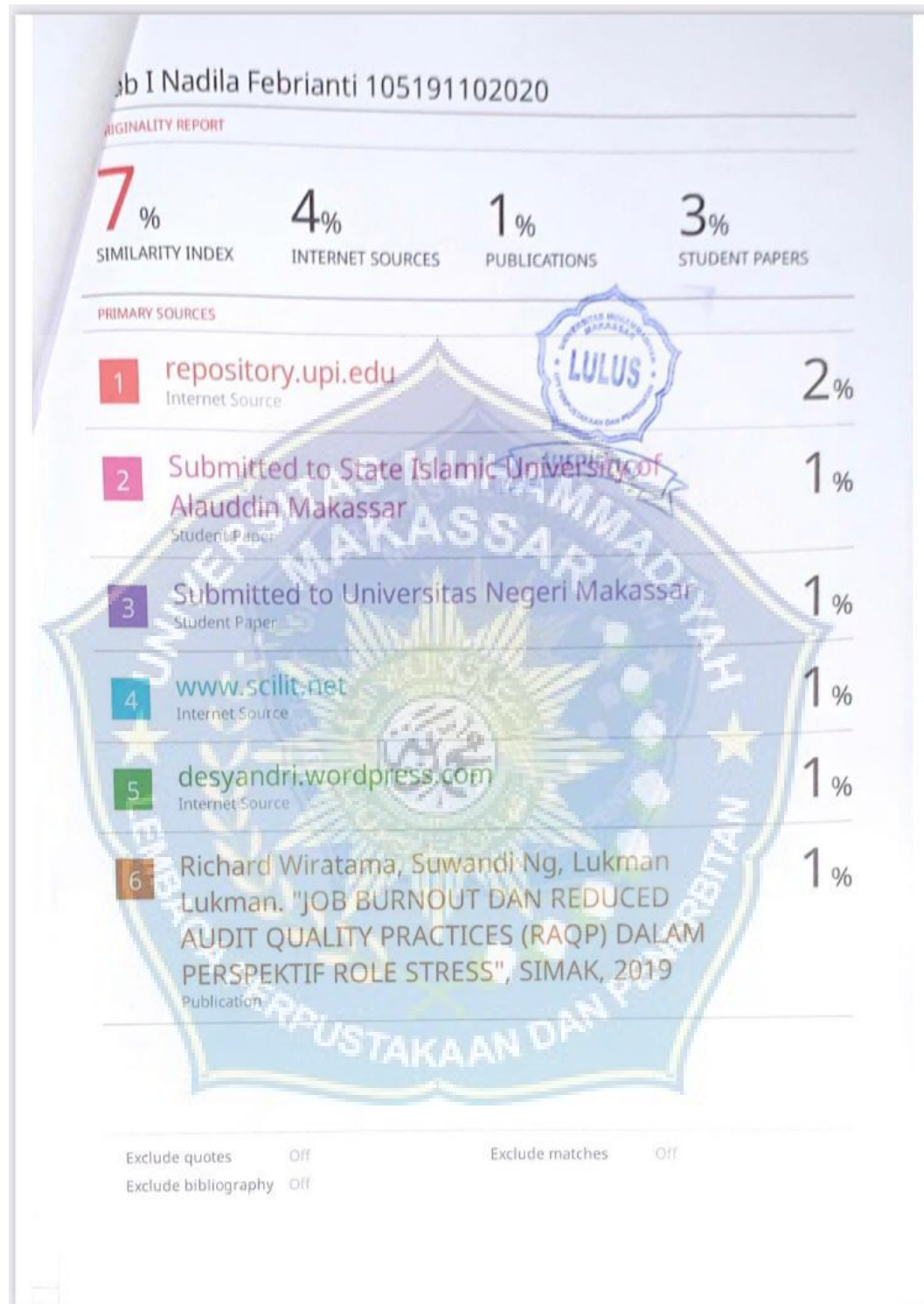
Submission date: 29-Jul-2024 10:15AM (UTC+0700)

Submission ID: 2424071705

File name: BAB_I_-_2024-07-29T095836.951.docx (18.6K)

Word count: 972

Character count: 6630



Bab II Nadila Febrianti

105191102020

by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jul-2024 10:15AM (UTC+0700)

Submission ID: 2424072780

File name: BAB_II_-_2024-07*29T095835.432.docx (33.81K)

Word count: 4517

Character count: 30029

ab II Nadila Febrianti 105191102020

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%


PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
2	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	1%
3	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%
4	adhavicenna.blogspot.com Internet Source	1%
5	umntalau.wordpress.com Internet Source	<1%
6	journal.uin-alaududdin.ac.id Internet Source	<1%
7	es.scribd.com Internet Source	<1%
8	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1%
9	naskahsaya.blogspot.com Internet Source	<1%



10	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
11	www.muhammad.com Internet Source	<1%
12	jurnal.stkipgribl.ac.id Internet Source	<1%
13	library.um.ac.id Internet Source	<1%
14	indeksprestasi.blogspot.com Internet Source	<1%
15	lensa.unisayogya.ac.id Internet Source	<1%
16	p4tkmatematika.org Internet Source	<1%
17	pantunirwanprayitno.com Internet Source	<1%
18	www.slideshare.net Internet Source	<1%
19	alhasanain.org Internet Source	<1%

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off

Bab III Nadila Febrianti 105191102020

by Tahap Tutup



Submission date: 29-Jul-2024 10:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2424073298

File name: BAB_III_-_2024-07-29T095835.465.docx (19.42K)

Word count: 1143

Character count: 7809

ab III Nadila Febrianti 105191102020

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Syiah Kuala University

Student Paper

3%

2

Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan
Tinggi Indonesia Jawa Timur

Student Paper

2%

3

Submitted to Universitas Islam Negeri
Mataram

Student Paper

2%

4

Submitted to Institut Agama Islam Negeri
Curup

Student Paper

2%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

2%

Exclude bibliography

Off



Bab IV Nadila Febrianti
105191102020
by Tahap Tutup

Submission date: 29-Jul-2024 10:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 2424074216

File name: BAB_IV_-_2024-07-29T095835.465.docx (40.34K)

Word count: 4787

Character count: 29209

ab IV Nadila Febrianti 105191102020

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS


PRIMARY SOURCES

1	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	3%
2	blamakassar.e-journal.id Internet Source	1%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
4	123dok.com Internet Source	<1%
5	vdocuments.site Internet Source	<1%
6	Burhanuddin Abdullah, Radiansyah Radiansyah, Ali Akbar. "PENDIDIKAN KARAKTER DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 2 BANJARMASIN", INFERENSI, 2015 Publication	<1%
7	core.ac.uk Internet Source	<1%
8	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1%

Bab V Nadila Febrianti

105191102020

by Tahap Tutup



Submission date: 29-Jul-2024 10:19AM (UTC+0700)
Submission ID: 2424076738
File name: BAB_V_-_2024-07-29T095836.919.docx (16.05K)
Word count: 472
Character count: 3020

ib V Nadila Febrianti 105191102020

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

123dok.com

Internet Source

2%

2

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

Off

Exclude matches

< 2%

