

PENGARUH KREATIVITAS GURU SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM TERHADAP PENINGKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI MTs DARUL ULUM WARU SIDOARJO

Luluk Fitriyah¹⁾, Hj. Yuliastutik, M.Pd.I²⁾

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS AGAMA ISLAM,
UNIVERSITAS SUNAN GIRI SURABAYA

lulukfitriyah109@gmail.com

Abstract (English)

(Times New Roman 10, spasi 1, spacing before 10 pt, after 2 pt)

In an era of technological development that is quite sophisticated, teacher creativity is an important factor in the success of a lesson, therefore creative teachers can choose and develop learning according to the abilities and characteristics of the subjects. The objectives of conducting this thesis research are 1) To find out creativity teacher of history of Islamic culture at MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. 2) To find out the increase in digital-based learning at MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. 3) To determine the effect of the creativity of Islamic cultural history teachers on increasing digital-based learning at MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo.

This research is a quantitative research. This type of research is product moment correlation research. The data analysis technique uses a statistical formula, namely $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ and product moment correlation. The sampling technique in this study used the Random Sampling technique. The data collection technique uses a questionnaire (questionnaire) and documentation.

The results showed that: 1) The creativity of Islamic culture history teachers at MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo was in the very good category. This is evidenced from the percentage obtained from the results of 92.4%. 2) Increasing digital-based learning at MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo is in the very good category. This is evidenced from the percentage obtained from the results of 93.3%. 3) The creativity of Islamic cultural history teachers influences the increase in digital-based learning at MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. This is based on the calculation of the product moment which obtains a value of $r_{xy} = 0.782$, the calculated value is in the interval 0.600-0.799 which indicates there is a high positive effect.

Article History

Submitted: 20 Januari
2024

Accepted: 31 Januari
2024

Published: 1 Februari
2024

Key Words

Creativity of Islamic
Cultural History Teachers,
Digital Based Learning.

Abstrak (Indonesia)

Di zaman perkembangan teknologi yang cukup canggih, kreativitas guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, oleh sebab itu guru yang kreatif dapat memilih dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan karakteristik mata pelajaran. Kemampuan ini memberikan kontribusi yang besar dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada 1) Untuk mengetahui kreativitas guru sejarah kebudayaan islam di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. 2) Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. 3) Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru sejarah kebudayaan islami terhadap peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo.

Investigasi ini dilakukan secara kuantitatif. Jenis penelitiannya menggunakan penelitian korelasi *product moment*. Teknik analisis datanya menggunakan rumus statistika yaitu $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ dan korelasi *product moment*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kreativitas guru sejarah kebudayaan islam di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo berada pada kategori baik sekali. Hal ini dibuktikan dari presentase yang diperoleh dari hasil 92,4%. 2) Peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo berada pada kategori baik sekali. Hal ini dibuktikan dari presentase yang diperoleh dari hasil

Sejarah Artikel

Submitted: 20 Januari
2024

Accepted: 31 Januari
2024

Published: 1 Februari
2024

Kata Kunci

Kreativitas Guru Sejarah
Kebudayaan Islam,
Pembelajaran Berbasis
Digital.

93,3%. 3) Kreativitas guru sejarah kebudayaan islam berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. Hal ini berdasarkan perhitungan product moment yang memperoleh nilai $r_{xy} = 0,782$ nilai perhitungan tersebut berada pada interval 0,600- 0,799 yang menunjukkan ada pengaruh positif yang tinggi.

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan dasar dalam mewujudkan proses pembelajaran peserta didik yang aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, dengan tujuan agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan. Akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, sekaligus bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003).

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan yakni pendidikan merupakan tuntutan didalam tumbuhnya kehidupan anak-anak. Adapun maksud penjelasan dari Ki Hajar Dewantara sebagai berikut "pendidikan dapat menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia sekaligus sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Islam memiliki konsep, perspektif, filsafah dan tujuan dalam pendidikan. Karena proses ini akan membantu untuk menghasilkan pertumbuhan anak agar memiliki kepribadian yang seimbang dan harmonis.

Dari pengertian pendidikan diatas dapat kita simpulkan bahwa pendidikan itu sangat penting untuk seseorang bahkan merupakan sebuah hak yang harus didapatkan oleh semua orang baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhi diantaranya faktor internal yang datang dari dalam individu maupun eksternal yang datang dari lingkungan. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana dalam sistem tersebut terhadap suatu pencapaian standard proses dalam meningkatkan kualitas pendidikan, kegiatan tersebut dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang bisa membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran.(Ali 2015:15).

Menurut Omar Hamalik. "dalam kegiatan pembelajaran guru merupakan fasilitator belajar yang betitik tolak dari tujuan-tujuan yang hendak dicapai sehingga kegagalan atau keberhasilan situasi belajar sangat bergantung pada seni dan keterampilan guru. Maka dalam hal ini, guru harus menguasai keterampilan dalam mengajar, sehingga dapat membentuk proses belajar yang efisien"(Omar, 2007).

Hal yang sangat penting dalam pendidikan adalah cara menyampaikan pesan atau materi yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Agar dapat menyampaikan sebuah materi pelajaran yang baik, pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didiknya disekolah dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat membentuk generasi bangsa menjadi orang yang cerdas (Syaiful Bahri, 2010:11).

Menurut martinis Yamin (2009:31),"guru perlu menguasai strategi untuk mengaktifkan siswa, salah satunya dengan belajar secara berkelompok. Karena dalam proses ini siswa dapat bertukar pendapat, sekaligus berlatih untuk menyampaikan pendapat dan memecahkan suatu masalah".

Di era perkembangan teknologi yang cukup canggih, kreativitas guru menjadi salah

satu faktor penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, oleh sebab itu guru yang kreatif dapat memilih dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan karakteristik mata pelajaran (Widana, 2016).

Pentingnya kreativitas guru merupakan salah satu sumber belajar bagi siswa dalam kelas. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif, menantang dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi mudah difahami. Sehingga secara otomatis dapat mengurangi intensitas model pembelajaran konvensional dengan ceramah dan mulai menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa lebih aktif.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Menurut Sukmadinata (dalam imas kumias dkk, 2015) mengatakan bahwa “dasar Pemilihan pembelajaran itu harus mencakup model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, tujuan pembelajaran serta kemampuan siswa dan guru”. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (2011:91) manfaat aktivitas belajar diantaranya adalah dapat mengembangkan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, memupuk kerjasama, memupuk kedisiplinan serta mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.

Menurut Daryanto (2010 : 187) dalam inovasi pembelajaran guru dituntut selalu mencoba mengubah, mengembangkan, meningkatkan gaya mengajarnya agar mampu membentuk model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan di kelasnya. Jika melihat fenomena saat ini banyak sekali permasalahan yang muncul didunia pendidikan, diantaranya seperti globalisasi, perubahan sosial dan budaya, profesionalisme guru, dan strategi pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut profesionalisme guru dan pendidik merupakan hal terpenting, karena guru merupakan variabel penting bagi keberhasilan pendidikan. Selain sikap profesional hal yang penting adalah strategi belajar yang baik, sebab jika mempunyai strategi yang baik, maka dapat memberikan dampak bagi peserta didik untuk lebih bisa mengerti dan mencerna apa yang telah disampaikan oleh pendidik atau guru.

Dalam mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. hal ini sesuai dengan pendapat Suyatno (2006 : 16) “Era globalisasi dewasa ini mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap pola pembelajaran yang mampu memberdayakan peserta didik, sebab tuntutan global telah mengubah paradigma pembelajaran yang tradisional kepada paradigma pembelajaran baru”.

Pendidikan merupakan investasi seseorang untuk masa depannya, namun saat ini dunia pendidikan masih jauh dari sempurna. Fenomena ini terbukti dengan ketidakseimbangan antara belajar kognitif dengan perilaku belajar yang efektif, sehingga unsur integrasi cenderung semakin hilang dan yang terjadi adalah disintegrasi.

Selanjutnya model pendidikan yang digunakan hanya sebagai persiapan untuk menyiapkan masa depan saja, sehingga peserta didik tidak bersikap kritis pada masanya. Akibatnya peserta didik menjadi objek yang dehumanisasi terhadap budaya yang sudah ada. Oleh sebab itu dunia pendidikan di tuntut sebagai sarana interaksi kultural yang dapat membentuk manusia yang sadar akan tradisi dan kebudayaan masyarakat di lingkungannya. Metode pembelajaran ada sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya (Sanjaya, 2016:147).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 februari 2023 bersama guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Waru Sidoarjo diketahui pendidik menggunakan metode pembelajaran berbasis digital berkaitan dengan mata

pelajaran sejarah kebudayaan islami, karena konteksnya bersifat sejarah yang mana dapat menjadikan semangat belajar peserta didik lebih meningkat dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Fasilitas yang ada di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Waru Sidoarjo sudah sangat memadai sehingga dapat menunjang proses pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik untuk menambah referensi maupun literatur pengetahuan. Fasilitas tersebut diantaranya jaringan internet, sarana komputer, peralatan laboratorium dan perpustakaan yang memadai. Dan hampir seluruh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Waru Sidoarjo sudah memiliki handphone yang berbasis android.

Dengan adanya fasilitas tersebut guru dapat berkreasi dalam mengajarkan pembelajaran berbasis digital didalam kelas.

Mengingat betapa pentingnya pengaruh kreativitas guru dalam peningkatan pembelajaran di sekolah maka dari itu peneliti akan mengkaji lebih jauh, selanjutnya peneliti menyusun dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Peningkatan Pembelajaran Berbasis Digital Di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo”** dengan harapan kajian ini dapat dipakai sebagai bahan pemikiran untuk kegiatan penggunaan model pembelajaran dalam menyampaikan proses belajar mengajar sejarah kebudayaan islam lembaga tersebut.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum data yang telah diperoleh dari penelitian dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah. Dalam pengertian ini peneliti menggambarkan suatu kegiatan yang sistematis mulai dari proses pengumpulan data sampai pada analisis data untuk mencapai tujuan yang jelas. (Sugiyono,2016;3)

Pendekatan kuantitatif adalah suatu penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka-angka. Pendekatan ini dipilih karena penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal mulai dari pembuatan desain penelitian, baik itu tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya.

Menurut Sugiyono (2016:13) penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Berdasarkan teori tersebut, penelitian deskriptif kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari sampel populasi penelitian dianalisis sesuai dengan

metode statistik yang digunakan. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh kreativitas guru sejarah kebudayaan islam terhadap peningkatan pembelajaran berbasis digital Mts Darul Ulum Waru Sidoarjo.

HASIL DAN ANALISIS DATA

A. Analisis Data

Yang dimaksud dengan analisis data adalah analisis data yang berkenaan dengan masalah yang diteliti dan dipaparkan dalam sub bab penyajian data”. (panduan penulisan

skripsi FAI, 2016 : 30)

Analisis data merupakan hal penting dalam penelitian, karena dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan penulis.

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel, maka penulis menganalisis data tersebut guna mengetahui pengaruh kreativitas guru sejarah kebudayaan islam terhadap peningkatan

pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Untuk menganalisa data berkenaan dengan kedua variabel yakni variabel X (kreativitas guru sejarah kebudayaan islam) dan variabel Y (peningkatan pembelajaran berbasis digital), penulis menghitung dengan rumus presentase sebagai berikut.

Keterangan :

P = Jumlah Responden

F = Frekuensi yang sedang di cari presentasinya N = Jumlah Frekuensi atau banyaknya populasi

Kemudian setelah penulis menghitung persentase dengan rumus diatas setelah itu penulis menafsirkan hasil persentase tersebut dengan menetapkan hasil standart presentase sebagai berikut :

- a. Nilai 76%-100% tergolong baik sekali
- b. Nilai 56%-75% tergolong baik
- c. Nilai 40%-55% tergolong cukup
- d. Nilai dibawah 40% tergolong kurang

Berdasarkan hasil penyebaran angket yang dilakukan penulis maka didapat beberapa data menyangkut hasil angket variabel X dan Variabel Y.

Untuk lebih jelasnya penulis paparkan data hasil angket berikut:

1. Analisis Deskriptif Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Tabel 13

Rekapitulasi Data Angket Tentang Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam

Nomor Soal	Frekuensi						Jumlah	
	A	%	B	%	C	%	N	%
1.	53	100	0	0,0	0	0,0	53	100
2.	47	88,6	5	9,4	1	1,9	53	100

3.	48	90,5	5	9,4	0	0,0	53	100
4.	50	94,3	3	5,6	0	0,0	53	100
5.	49	92,4	2	3,8	2	3,8	53	100
6.	50	94,3	3	5,6	0	0,0	53	100
7.	50	94,3	2	3,8	1	1,9	53	100
8.	51	96,2	1	1,9	1	1,9	53	100
9.	47	88,6	3	5,6	3	5,6	53	100
10.	45	84,9	5	9,4	3	5,6	53	100
Jumlah	490	924	29	54	11	20	530	1000
Rata – rata	49	92,4	2,9	5,4	1,1	2	53	100

Berdasarkan hasil perhitungan presentase di atas diperoleh nilai 92,4% untuk kreativitas guru sejarah kebudayaan islam di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. Maka apabila hasil tersebut dikonsultasikan pada tabel interpretasi maka, 92,4% berada pada rentang 76% - 100% yang dapat ditegaskan bahwa kreativitas guru sejarah kebudayaan islam di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo dikategorikan “**Baik Sekali**”

2. Analisis Deskriptif Peningkatan Pembelajaran Berbasis Digital

Tabel 14

Rekapitulasi Data Angket Tentang Peningkatan Pembelajaran Berbasis Digital

Nomor Soal	Frekuensi						Jumlah	
	A	%	B	%	C	%	N	%

1.	53	100	0	0,0	0	0,0	53	100
2.	51	96,2	2	3,8	0	0,0	53	100
3.	51	96,2	2	3,8	0	0,0	53	100
4.	52	98,1	1	1,9	0	0,0	53	100
5.	49	92,4	2	3,8	2	3,8	53	100
6.	46	86,8	4	7,5	3	5,6	53	100
7.	47	88,6	3	5,6	3	5,6	53	100
8.	45	84,9	6	11,3	2	3,8	53	100
9.	51	96,2	2	3,8	0	0,0	53	100
10.	50	94,3	2	3,8	1	1,9	53	100
Jumlah	495	933	24	45	11	20,7	530	1000
Rata - rata	49.5	93,3	2,4	4,5	1,1	2,7	53	100

Berdasarkan hasil perhitungan presentase di atas diperoleh nilai 93,3% untuk peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. Maka apabila hasil tersebut dikonsultasikan pada tabel interpretasi maka, 93,3% berada pada rentang 76% - 100% yang dapat ditegaskan bahwa peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo dikategorikan “**Baik Sekali**”

3. Analisis Data Tentang Pengaruh Kreativitas Guru Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Peningkatan Pembelajaran Berbasis Digital

Selanjutnya untuk membuktikan kuat lemahnya pengaruh kreativitas guru sejarah kebudayaan islam terhadap peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo, dan diterima tidaknya hipotesa yang diajukan penulis, maka dibuktikan dengan mencari nilai koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y menggunakan rumus koefisien korelasi product moment perhitungannya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 15
Distribusi Hasil Angket Variabel X dan Variabel Y

No	X	Y	XY	X ²	Y ²
1.	30	28	840	900	784
2.	30	30	900	900	900
3.	30	30	900	900	900
4.	30	29	870	900	841
5.	27	28	756	729	784
6.	28	27	756	784	729
7.	26	30	780	676	900
8.	30	29	870	900	841
9.	27	28	756	729	784
10.	30	30	900	900	900
11.	29	29	841	841	841
12.	28	28	784	784	784
13.	30	29	870	900	841

14.	27	26	702	729	676
15.	30	29	870	900	841
16.	29	30	870	841	900

17.	28	28	784	784	784
18.	30	30	900	900	900
19.	29	29	841	841	841
20.	30	30	900	900	900
21.	30	29	870	900	841
22.	29	30	870	841	900
23.	28	28	784	784	784
24.	29	30	870	841	900
25.	30	28	840	900	784
26.	29	30	870	841	900
27.	30	29	870	900	841
28.	30	30	900	900	900
29.	27	30	810	729	900
30.	29	29	841	841	841

31.	30	30	900	900	900
32.	30	29	870	900	841
33.	28	28	784	784	784
34.	30	30	900	900	900
35.	29	30	870	841	900
36.	28	29	812	784	841
37.	30	29	870	900	841
38.	28	28	784	784	784
39.	27	30	810	729	900
40.	29	28	812	841	784
41.	30	30	900	900	900
42.	29	29	841	841	841
43.	30	30	900	900	900
44.	27	29	783	729	841
45.	30	30	900	900	900
46.	30	27	810	900	729
47.	29	28	812	841	784

48.	28	30	840	784	900
49.	30	30	900	900	900
50.	30	28	840	900	784
51.	27	30	810	729	900
52.	29	29	841	841	841
53.	30	30	900	900	900
Jumlah	1537	1541	44704	44643	44857

Dari tabel diatas dapat diperoleh skor yaitu :

$$\begin{array}{llll} \Sigma X & =1537 & \Sigma Y & = 1541 & \Sigma X^2 & = 44643 \\ \Sigma Y^2 & =44857 & \Sigma XY & =44704 & N & =53 \end{array}$$

Selanjutnya adalah dengan menguji r (pengujian hipotesis), yaitu membandingkan r_t (tabel) untuk mengetahui taraf signifikan hipotesis tersebut yaitu apabila r_h (hitung) lebih besar dari r_t (tabel) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dan sebaliknya apabila r_h (hitung) lebih kecil dari r_t (tabel), maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Adapun perhitungan menggunakan korelasi product moment adalah sebagai berikut:

Dari perhitungan dengan rumus product moment diatas, dapat diketahui bahwa $N = 53$ diperoleh nilai 0,782. Dikarenakan tidak terdapat $N = 53$ pada tabel "r" *product moment*, maka penulis mengambil N terdekat yakni $N = 55$, sehingga taraf signifikan ditetapkan 5% = 0,266 dan taraf signifikan 1% = 0,345. Kemudian hasil tersebut dibandingkan pada taraf signifikansi 5% dan 1% (0,266 dan 0,345).

Hasil perhitungan tersebut sesuai dengan uji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Dari hasil analisis uji hipotesis diperoleh kesimpulan Karena r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} ($0,782 > 0,266$)/($0,782 > 0,345$), maka hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

4. Pembahasan

Berdasarkan perolehan data dari penelitian tentang pengaruh kreativitas guru sejarah

kebudayaan islam, peneliti menemukan bahwa kreativitas guru sejarah kebudayaan islam di kelas VII MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo berada pada kategori “Baik Sekali” dengan presentase 92,4%. Dari perhitungan skor angket kreativitas guru sejarah kebudayaan islam diperoleh skor tertinggi dengan nilai 490 dan skor terendah dengan nilai 11.

Sedangkan perolehan data dari penelitian tentang peningkatan pembelajaran berbasis digital, peneliti menemukan bahwa peningkatan pembelajaran berbasis digital di kelas VII MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo berada pada kategori “Baik Sekali” dengan presentase 93,3%. Dari perhitungan skor angket peningkatan pembelajaran berbasis digital diperoleh skor tertinggi dengan nilai 495 dan skor terendah dengan nilai 11.

Seluruh data yang diperoleh dan diolah peneliti, menunjukkan hasil terdapat pengaruh kreativitas guru sejarah kebudayaan islam dengan peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. Hasil tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,00 dan koefisien korelasi sebesar 0,782 yang mana menunjukkan adanya pengaruh yang tinggi pada kreativitas guru sejarah kebudayaan islam terhadap peningkatan pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan penjabaran dari hasil penelitian diatas maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara kreativitas guru sejarah kebudayaan islam dengan peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang telah penulis uraikan pada bab terdahulu dapat di tarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Kreativitas guru sejarah kebudayaan islam di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo berada pada **kategori baik sekali**. Hal ini dibuktikan dari presentase yang diperoleh dari hasil 92,4% yang menunjukkan bahwa kreativitas guru sejarah kebudayaan islam berada pada kategori baik sekali karena berada diantara nilai interval 76% - 100%.
2. Peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo berada pada **kategori baik sekali**. Hal ini dibuktikan dari presentase yang diperoleh dari hasil 93,3% yang menunjukkan bahwa peningkatan pembelajaran berbasis digital berada pada kategori baik sekali karena berada diantara nilai interval 76% - 100%.
3. Kreativitas guru sejarah kebudayaan islam berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran berbasis digital di MTs Darul Ulum Waru Sidoarjo. Hal ini berdasarkan perhitungan product moment yang memperoleh nilai $r_{xy} = 0,782$ nilai perhitungan tersebut berada pada interval 0,600-0,799 yang menunjukkan ada pengaruh positif yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-‘Aliyy. “*Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahannya*”. (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2000)
- Astini. 2020. “*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19.*” *Lampuhyang* 11 (2): 13–25.
- Bahnadi Sutadipura. “*Aneka Problema Keguruan*”. (Bandung : Angkasa , 1982).
- David Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986)
- Hasyim Hasana, “*Teknik-Teknik observasi*”, jurnal at-taqoddam, volume 8 Nomer 1 hal 25
- Lestari, Dkk. 2020. “*Effectiveness of Online Lectures Using Digital Platform During the Pandemi COVID-19.*” *Indonesian Journal of Applied Science and Technology* 1 (3): 107–15.

- M. Asrori, Pengembangan Peserta Didik: *pengembangan kompetensi pedagogis guru*, (Yogyakarta: Media akademis, 2015)
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Perdana Publising, 2014)
- M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Cet. ke-1, Antasari Pers, Banjarmasin; 2012.
- Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Salsabila, Unik Hanifah. dkk. 2020. "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID19." Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan 17 (2): 188–98.
- Sugiyono 2016 "Metode Penelitian Kuandan & KD" Bandung PT Alfabeta Suharsimi Akunto 2012" *Prosedur penelitian* Jakarta : PT Reneka Cipta
- Sukardadi 2011 *Metodologi Pendidikan kompetensi dan prakteknya*, Jakarta PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Saodih. 2013, *Metode Penelitian Pendidikan* , Jakarta: Remaja Rosdakarya, Cet. Ke-9
- Sumarni, Assidiqi. 2020. "Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi COVID-19." In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS), 298–303.
- Surya. H.M. 2008. *Kapita Selekta Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Taufik, *Kreativitas Jalan Baru Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2012)
- Usman. 2004. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Angkasa
- Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002)
- Wahdan Nijab H, *Statistika Pendidikan*, (Surakarta: Muhammad Universitas Press, 2017)
- Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011)