



**MEMBANGUN KREATIVITAS PEMBELAJARAN GURU  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MASA COVID-19  
MELALUI *CYBERSPACE LEARNING MODEL*  
DI SMK NEGERI 1 SINGOSARI**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
WENY TRI UTAMININGSIH  
NPM. 21701011017**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2021**



**MEMBANGUN KREATIVITAS PEMBELAJARAN GURU  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MASA COVID-19  
MELALUI *CYBERSPACE LEARNING MODEL*  
DI SMK NEGERI 1 SINGOSARI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**OLEH:  
WENY TRI UTAMININGSIH  
NPM. 21701011017**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2021**

## ABSTRAK

Utaminingsih, Weny Tri. 2020. *Membangun Kreativitas Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Masa Covid-19 Melalui Cyberspace Learning Model Di SMK Negeri 1 Singosari*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Prof. Dr. H. Maskuri, M.Si.. Pembimbing 2: Dr. Eko Setiawan, M.Pd.

**Kata Kunci:** Membangun Kreativitas, pembelajaran, *Cyberspace Learning Model*.

Berpikir kritis dan memunculkan ide-ide kreatif dengan munculnya inovasi adalah salah satu gagasan untuk berkompetisi dan berkembang di era globalisasi. Terlebih pada masa *covid-19* yang mana pembelajaran telah dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi. Kreativitas sangat berperan aktif dalam pembelajaran karena seorang guru yang kreatif akan mampu merancang pembelajaran, membuat metode pembelajaran, memanfaatkan media dan mengelola kelas.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti merumuskan fokus penelitian, sebagai berikut: (1) Bagaimana perencanaan guru pendidikan agama islam dalam membangun kreativitas pembelajaran melalui *cyberspace learning model*? (2) Bagaimana kreativitas guru pendidikan agama islam dalam menggunakan model pembelajaran melalui *cyberspace learning model*? (3) Bagaimana proses pembelajaran pendidikan agama islam melalui *cyberspace learning model*?

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui bagaimana perencanaan yang dilakukan guru PAI dalam membangun kreativitas pembelajaran melalui *cyberspace learning model* (2) Untuk mengetahui kreativitas yang dimiliki guru PAI dalam melakukan pembelajaran melalui *cyberspace learning model* (3) Untuk mengetahui proses pembelajaran PAI melalui *cyberspace learning model*.

Prosedur dalam pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun metode analisis data yang digunakan peneliti melalui *data collection*, *data display*, *data condensation*, dan *consulation drawing/ verifying*.

Dari hasil temuan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: (1) perencanaan yang dilakukan guru pendidikan agama islam melalui *cyberspace learning model* adalah: guru memiliki daya imajinasi dan inovasi, guru merancang dan mengembangkan perangkat yang terdiri dari kurikulum, silabus, prota, promes, dan (RPP). (2) kreativitas guru pendidikan agama islam dalam menggunakan model pembelajaran *cyberspace learning model* adalah melalui bahan pembelajaran yaitu Video, Powerpoint, dan metode tanya jawab. (3) proses pembelajaran pendidikan agama islam melalui *cyberspace learning model* adalah guru memanfaatkan media *whatsapp*, *googlmeet*, *googleform*, *zoom*. Sedangkan proses pelaksanaan pembelajaran, meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pandemi *Covid-19* yang pertama kali diidentifikasi pada Desember 2019 di Wuhan China saat itu telah menyebar secara global. WHO menyatakan wabah ini sebagai pandemi global karena penularan virus yang terjadi sangatlah cepat dan sebagian besar negara di dunia turut terpapar virus ini (Setyorini, 2020: 95).

Salah satunya negara yang hingga kini masih terpapar dengan virus *Covid-19* yang terhitung telah berjalan hampir satu tahun adalah Indonesia. Kebijakan pemerintahan Indonesia dalam menyikapi wabah ini adalah dengan memberlakukan *Social Distancing* pada seluruh masyarakat. Pemerintah menghimbau masyarakat dengan tegas agar masyarakat tidak menciptakan kerumunan masa. Masyarakat dihimbau oleh pemerintah untuk bekerja, beribadah dan belajar di rumah (Rigianti, 2020: 297).

Dengan kebijakan tersebut memberikan dampak yang besar untuk pendidikan. Sekolah membuat interaksi secara langsung yang terjadi antara guru dan murid di dalam kelas yang dalam masa ini dikhawatirkan dapat menjadi klaster terbaru untuk penyebaran virus *Covid-19*. Untuk menanggulangnya, dengan adanya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan *Covid -19* di dunia Pendidikan. Dalam Surat Edaran tersebut Kemendikbud menginstruksikan untuk

menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan para peserta didik untuk belajar dari rumah masing – masing terhitung semenjak Maret 2020 (Handarini, 2020:496).

Pada masa *Covid-19* ini pembelajaran yang dilakukan menggunakan sistem jarak jauh atau *daring*. Dengan memanfaatkan berbagai media setiap guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dengan cara mengembangkan kreativitas pada pembelajaran yang akan dilaksanakan agar supaya tujuan dari pembelajaran bisa dicapai. Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan dan perubahan yang terjadi. Guru harus mampu menyeimbangkan pembelajaran yang biasanya terjadi di dalam kelas kemudian di aplikasikan dengan menggunakan berbagai media dan sumber dengan sistem jarak jauh.

Hal tersebut berlaku untuk semua guru yang mengampu mata pembelajaran tertentu termasuk guru yang mengampu mata pelajaran PAI. Dalam masa ini guru harus dengan cepat bergerak dengan banyaknya tuntutan yang harus dijalankan. Demi terwujudnya pembelajaran yang efektif dengan kondisi yang membuat di mana proses pembelajaran telah bergeser dari pembelajaran yang awalnya terjadi di dalam kelas kemudian beralih dan bergerak pada masa pembelajaran yang diterapkan melalui dunia maya (*Cyberspace Learning Model*).

Sejalan dengan pernyataan tersebut, “tugas pokok guru pada hakikatnya adalah membantu kesulitan belajar para siswa dalam menemukan dan mengembangkan konsep dan jati dirinya secara benar dan kreatif” (Mulyasana:14).

Seiring dengan perkembangan pandemi *Covid-19* yang masih saja berlangsung hingga kini. Dengan pembelajaran yang diberlakukan juga berbeda, guru harus dapat menjembatani dan membantu siswa dalam memecahkan masalah

dalam kesulitan belajarnya. Terkhusus pada pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Banyak upaya yang sudah dilakukan oleh para guru untuk membangun pembelajaran yang efektif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya adalah dengan adanya upaya guru untuk membangun kreativitas pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber yang digunakan.

Kreativitas sangat berperan aktif dalam pembelajaran karena seorang guru yang kreatif akan mampu mengembangkan metode pembelajaran, dapat memanfaatkan media dan dapat mengelola kelas dengan berbagai perubahan yang terjadi sesuai dengan situasi dan kondisi. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas guru PAI dalam mengembangkan metode, memanfaatkan media dan mengelola kelas dalam pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan media sosial.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana perencanaan Guru Pendidikan Agama Islam dalam membangun kreativitas pembelajaran melalui *Cyberspace Learning Model* di SMK Negeri 1 Singosari?
2. Bagaimana kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam menggunakan model pembelajaran melalui *Cyberspace Learning Model*?
3. Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Cyberspace Learning Model*?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian tentang Membangun Kreativitas Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam di Masa *Covid -19* melalui *Cyberspace Learning Model* di SMK Negeri 1 Singosari secara rinci bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bagaimana perencanaan yang dilakukan guru Pendidikan Agama Islam dalam membangun kreativitas pembelajaran melalui *Cyberspace Learning Model*.
2. Mendeskripsikan kreativitas yang dimiliki oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam melakukan pembelajaran melalui *Cyberspace Learning Model*.
3. Mendeskripsikan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Cyberspace Learning Model*.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan dalam Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu dapat berisi manfaat sebagai berikut:

#### 1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna yaitu:

- a. Dapat memberikan kontribusi pemikiran atau inovasi bagi pendidik dalam rangka pembelajaran secara Jarak Jauh, *Daring* yang dengan cara memangfaatkan media masa.

- b. Dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan dan pembelajaran, yaitu pemanfaatan media masa untuk melakukan pembelajaran secara Jarak jauh atau *Daring*.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kreativitas Guru dalam pembelajaran melalui *Cyberspace Learning Model* atau pembelajaran melalui media masa.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat berguna sebagai berikut:

- a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan metode *Cyberspace Learning Model* atau pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan media masa.
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik
  1. Dapat memberikan dorongan atau motivasi para pendidik untuk membuka pola pikir sekreatif mungkin agar dapat membantu suatu pola pembelajaran yang berkembang, efektif, bermutu.
  2. Dapat membantu pendidik dalam mengantarkan dan mengolah pola pikir peserta didik agar tepat dan dapat mengikuti percepatan dan perubahan zaman akibat kemajuan dari teknologi.
  3. Dapat membentuk pola pikir dan kreativitas yang dimiliki oleh pendidik untuk membuat pola pembelajaran dalam berbagai situasi termasuk dalam situasi darurat seperti adanya pandemi *Covid-19*.



c. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman dari pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh atau *daring* melalui pemanfaatan media masa yang dapat menjadikan peserta didik lebih canggih, tidak tertinggal dengan percepatan teknologi. Dan peserta didik dapat tertarik dan lebih giat lagi melakukan pembelajaran yang dilakukan dengan variasi yang lebih beragam sehingga perkembangan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pengembangan dalam manajemen Pendidikan yang berawal dari pembelajaran secara tatap muka kini kemudian beralih pada pembelajaran jarak jauh dan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan dalam sistem pembelajaran jarak jauh agar terwujudnya pembelajaran yang mencapai tujuan.

### E. Definisi Operasional

Dalam penyusunan penelitian ini, yang berjudul “Membangun Kreativitas Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam di masa *Covid-19* melalui *Cyberspace Learning Model*”. Maka, pada bagian ini penulis akan memaparkan definisi istilah untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran dan adanya perbedaan dalam pengertian. Maka, penulis menjelaskan istilah – istilah sebagai berikut:

1. Kreativitas pembelajaran

Kreativitas pembelajaran adalah kemampuan kognitif serta tindakan yang dimiliki oleh seorang guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi sehingga diminati oleh peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan maksimal.

2. *Cyberspace Learning Model*

*Cyberspace Learning Model* adalah proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas kemudian bergeser dan beralih dengan pembelajaran konvensional yang dituangkan melalui format digital atau biasa disebut dengan media masa.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan terkait tentang “Kreativitas Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Masa *Covid-19* Melalui *Cyberspace Learning Model* Di SMK Negeri 1 Singosari” sebagai berikut:

1. Perencanaan yang dilakukan guru pendidikan agama islam melalui *cyberspace learning model* adalah setiap guru harus memiliki daya kemampuan imajinasi dan inovasi sehingga guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dilakukan secara *daring* dengan memanfaatkan teknologi. Setiap guru harus dapat membuat perencanaan perangkat pembelajaran yang terdiri dari kurikulum, silabus, program tahunan (PROTA), program semester (PROMES), dan Rancancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Kreativitas guru pendidikan agama islam dalam menggunakan model pembelajaran *cyberspace learning model* adalah dengan menggunakan video yang telah dibuat oleh guru sebagai bahan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, *Powerpoint* (PPT) yang digunakan seornag guru untuk memberikan materi berupa point-point sebagai materi pelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa, Tanya-Jawab yang digunakan guru untuk membuat proses pembelajaran lebih berkesan aktif dan dapat mendorong siswa agar dapat mengolah materi pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Proses pembelajaran pendidikan agama islam melalui *cyberspace learning model* dibagi menjadi tiga bagian yaitu: a) kegiatan pendahuluan, dimana guru membuka pelajaran kemudian melakukan absensi dan memberikan motivasi kepada siswa agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan senang hati dan semangat, b) kegiatan inti, dimana guru memberikan materi kepada siswa kemudian siswa mempelajari secara individu, c) Kegiatan penutup, dimana guru memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sebagai bahan evaluasi serta siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran dan guru memberikan motivasi kepada siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

## B. Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti bermaksud untuk dapat memberikan saran dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas. Adapun saran-saran yang diberikan oleh peneliti tentang Kreativitas Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam Melalui *Cyberspace Learning Model* di SMK Negeri 1 Singosari adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru PAI di SMK Negeri 1 Singosari untuk dapat meningkatkan kesadaran kembali terhadap kewajiban terkait pembelajaran yang dilakukan secara *daring*. Guru sebisa mungkin dapat berkontribusi dan terus belajar terkait dengan pengembangan pengetahuan pada penggunaan dan perkembangan teknologi. Karena dengan adanya tingkat pemahaman terkait teknologi dan pemanfaatan media masa yang dimiliki guru dapat diaplikasikan pada pembelajaran agar lebih dapat bervariasi.

Disarankan kepada guru PAI di SMK Negeri 1 Singosari untuk dapat meningkatkan kualitas guru dalam proses pembelajaran, peningkatan sistem, peningkatan dalam metode, peningkatan pada pemanfaatan teknologi dengan baik, serta peningkatan kualitas belajar untuk mengolah pembelajaran pada kelas lebih bervariasi agar tidak adanya rasa kebosanan yang dimiliki siswa.



## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Tanzeh. (2007). *Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya: Elkap.
- Anwan., Riadi. (2017). *Analaisis Investagi Forensik WhatApp Sebagai Media Komuniaksi Antara Dosen dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar (Studi Terhadap Mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang)*. Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwan, Zain. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baiqi, S. (2010). *Media//Impact Penganar Media Masa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Bakri, Maskuri dan Wakhid, Nur. (2011). *Que Vadis Pendidikan Islam Klasik Prespektif Inteketual Muslim*. Surabaya: Visipress Media.
- Bakri, Maskuri. (2011). *Wajah Baru Pendidikan Dari Otoriter Menuju Humanis*. Jakarta: Nirmana Media.
- Bakri, Maskuri. (2011). *Formulasi Dan Implementasi Kebijakan Pendidikan Islam Analaisis Kritis Terhadap Proses Pembelajaran*. Surabaya: Visipress Media.
- Darsono, Max. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Penerbit IKIP Semarang Press.
- Gianto, Empirijium, Dion. (2011). *Jadi Pendidik Kreatif dan Inspiratif*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Hamdan, Husein, Batubara. (2016). *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Online: <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/albidayah/article/view/1096/1001>
- Handarini, Oktafia, Ika. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH)*. Volume, 8, (3). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Haqien, Danin., Rahman, Afofadiyah, Aqilah. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Susunan Artikel Pendidikan. Volume, 5.
- Herdiansya, H. (2015). *Wawancara, Observasi, dan Fokus Groups Sebagai Instrumen Pengalihan Data Kualitatif*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Iskandar dkk. (2014). *Pengaruh Transformasi Sistem E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Mennegah Kejuruan di Kota Bogor*. Volume, 12, (2).

- Iskandar dkk. (2020). *Aplikasi Pembelajaran TIK*. Yayasan Kita Menulis (diakses pada tanggal 20 April 2020, pukul 14.00 WIB).
- Jumiatmoko. (2016). *WhatsApp Messengger Dalam Tinjauan Manfaat dan Adab*. Wahana Akademika.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Surat Edaran Kementrian dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020. Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Hukumonline.com. Diakses 28 November 2020.
- Moleong, Lexy, J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Mulyasana, Dedi. (2020). *Membangun Kreativitas Guru di Masa Pandemi Melalui Cyberspace Learning Model*. Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.
- Nasri, Ulayan. (2018). *Bersahabat Dengan Ilmu: Sebuah Pengantar Filsafat Ilmu*. Mataram: Haramain Lombok.
- Oktaria, Dwi, Sharen. (2018). *Model Blanded Learning Berbasis Moodle*. Jakarta Barat: Halaman Moeka Publishing.
- Rigiati, Aditya, Henry. (2020). *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar*. Volume, 7,(2).
- Setiawan, Eko. (2018). *Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru PAUD dan SD/MI*. Esensi:Penerbit Erlangga.
- Setyorini, In. (2020). *Pandemi Covid-19 dan Online Learning: Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13?*. Volume, 01,(01). <http://www.jiemar.org/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. IKAPI: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, Sayodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wandansari, N. (2013). *Perlakuan Akuntansi Atas PPH Pasal 21 Pada PT. Artha Prima Finance Kotamobagu*. Jurnal EMBA.
- Wahyuni, Sri., Ibrahim, Abd S. (2021). *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Berkarakter*. Malang: Refika Aditama.
- Wina Sanjaya. (200). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Zakiyah, Linda., Lestari, Ika. (2019). *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*. Anggota IKAPI: Erzatama Karya Abadi.