

---

---

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION  
COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA  
(Studi Kasus Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kota Tasikmlaya)**

**Asep Wildan**

Institut Agama Islam Tasikmalaya  
[asepwildan@iaitasik.ac.id](mailto:asepwildan@iaitasik.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa di MAN 1 Kota Tasikmalaya. Penelitian ini ditujukan pada peserta didik kelas X di MAN 1 Kota Tasikmlaya dengan sampel 84 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode suvey dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Instrument yang digunakan adalah angket dengan menggunakan skala likert. Teknik Analisa menggunakan korelasi product moment pada taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ICT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar peserta didik. dapat diketahui angka korelasi ( $r$ ) sebesar 0,903. Dari angka tersebut dapat dicari besarnya koefisien determinasi yang menunjukkan pengaruh antara model pembelajaran ICT (variabel X) terhadap kreativitas belajar siswa (variabel Y) rumus  $KP = r^2 \times 100\%$ , dimana (KP adalah koefisien penentu atau determinan dan  $r$  adalah koefisien korelasi)  $KP = r^2 \times 100\%$   $KP = 0,903^2 \times 100\% = 81,5\%$ . Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran ICT sebesar 81,5% sedangkan sisanya 18,5% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil uji-t dapat dilakukan pembahasan hipotesis yang diajukan sebagai berikut ini yaitu model pembelajaran berbasis ICT berpengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa MAN 1 Kota Tasikmlaya. Hasil analisis linier regresi sederhana menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis ICT memiliki thitung (0,903) > ttabel (0,220) terhadap kreativitas belajar di MAN 1 Kota Tasikmlaya.

Kata kunci: ICT, Kreativitas Belajar

**Abstract**

*This study aims to determine the effect of Information Communication Technology (ICT)-based learning models on student learning creativity at MAN 1 Tasikmalaya City. This research was aimed at class X students at MAN 1 Tasikmlaya City with a sample of 84 students. This study uses a survey method using a quantitative approach. The instrument used was a questionnaire using a Likert scale. The analysis technique uses the product moment relationship at a significant level of 5%. The results of the study show that the ICT learning model has a significant influence on students' learning creativity. it can be seen that the correlation number ( $r$ ) is 0.903. From these figures it can be found that the magnitude of the coefficient of determination shows the influence between the ICT learning model (variable X) on student learning creativity (variable Y) the formula  $KP = r^2 \times 100\%$ , where (KP is the determining coefficient or determinant and  $r$  is the correlation coefficient )  $KP = r^2 \times 100\%$   $KP = 0.903^2 \times 100\% = 81.5\%$ . From the results of these calculations, it can be concluded that learning creativity is influenced by the ICT learning model by 81.5% while the remaining 18.5% is influenced by variables or other factors not examined. Reading results From the results of the t-test it can be discussed the hypothesis proposed as follows, namely the ICT-based learning model has a positive effect on the learning creativity of MAN 1 students in Tasikmlaya City. The results of a simple linear regression analysis show that the ICT-based learning model has tcount (0.903) > ttable (0.220) on learning creativity in MAN 1 Tasikmlaya City.*

*Keywords: ICT, Learning Creativity*

## **PENDAHULUAN**

Dalam menjalani kehidupan, pendidikan dan manusia merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun bangsa dan negara karena pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan.

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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberi sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, dan teknologi, termasuk seni dan budaya, demi kesejahteraan bangsa pada umumnya.

Kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar. Kreativitas diperlukan guna

memecahkan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran. Kreativitas bukan hanya dimiliki oleh guru tetapi juga para siswa. Namun demikian berdasarkan studi pendahuluan didapatkan kondisi yang bertolak belakang dengan apa yang diharapkan berkaitan dengan kreativitas belajar siswa. Siswa MAN 1 Kota Tasikmalaya menunjukkan kreativitas belajar yang rendah. Hal tersebut nampak dari sejumlah hal seperti: 1) cara belajar siswa yang cenderung monoton; 2) kemauan siswa yang rendah untuk mengubah perilaku belajar dikelas; 3) kebiasaan meniru pekerjaan teman satu kelas yang masih sering dilakukan oleh para siswa.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka diperlukan pembaharuan dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru agar siswa lebih memahami dan antusias dalam mengikuti mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar dan ke-ikutsertaan siswa secara aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran *Information and Communication Technology (ICT)*.

*Information and Communication Technology (ICT)* saat ini menjadi komponen penting dalam keberhasilan proses pendidikan di era globalisasi saat ini. Dalam hal ini, tujuan utama pendidikan tradisional adalah bagaimana mendorong siswa untuk belajar dalam lingkungan yang menyenangkan (*how student learn*).

Satu- satunya strategi dan metode yang paling efektif untuk mengangkat Aspek- aspek adalah dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pendidikan.

Karena pesatnya kemajuan teknologi di era pembelajaran digital saat ini, dunia pendidikan untuk terus melakukan perubahan dengan meningkatkan prestasi melalui kemajuan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, dunia pendidikan memerlukan peningkatan kinerja melalui kemajuan teknologi informasi sebagai komponen pendukung keberhasilan pendidikan di masa yang akan datang.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **A. Model Pembelajaran**

Menurut KBBI model adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Menurut penjelasan di atas, model adalah pola untuk menjelaskan suatu objek, sistem atau konsep, guna member kemudahan transformasi pemahaman. Jika model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan untuk memberi kemudahan proses transformasi pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. (Komalasari, 2010: 57)

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu

rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. (Rusman, 2011: 133)

Jadi model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Tujuan suatu model pembelajaran menurut Joyce dan Weil, (1997: 39) adalah pertama, membantu siswa belajar membangun pengetahuan, belajar bagaimana belajar, termasuk belajar dari suatu sumber, belajar dari ceramah, film, tugas membaca, dan sebagainya. Kedua, model pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memproses informasi lebih baik.

Termasuk metode untuk menyajikan informasi, agar siswa dapat belajar dan mempertahankannya dengan lebih efektif, mengoperasikannya lebih konseptual, sistem yang membantu menghafal dan mengajar siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi secara konseptual, dan untuk mengajarkan siswa menggunakan metode dengan disiplin, untuk terlibat dalam penalaran kausalitas dan menguasai konsep.

### **B. Information Communication Technology (ICT)**

ICT (Information and Communication Technology) atau yang lebih dikenal dengan TIK (teknologi informasi dan komunikasi) adalah berbagai aspek yang melibatkan

teknologi, rekayasa dan teknik pengolahan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungan computer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan social, ekonomi dan kebudayaan.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Adapun tujuan dari metode ICT (Information Communication and Technology) yaitu, mengembangkan jaringan ICT, mempersiapkan rancangan pengembangan SDM, pengembangan dan peningkatan kurikulum berbasis ICT dan tujuan-tujuan lainnya yang bermanfaat untuk implementasi metode pembelajaran. Efektifnya suatu proses pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan suatu hal yang sangat ingin dicapai, dalam hal ini metode dan media pembelajaran sangat berperan dalam tercapainya suatu kesuksesan.

### **C. Kreativitas Belajar**

Menurut Wilcox (2012: 173) Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar.

Sedangkan menurut Saleh Abdurrahman, Wahab muhbib, Abdul (2004:201) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan karya nyata, baik dalam ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun dalam kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semua itu relative berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Sudjana (2009: 28) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, baik pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya serta daya penerimanya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:18) belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat di dalam proses internal adalah yang meliputi unsur afektif, dalam unsur efektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interest, apresiasi, dan penyesuaian perasaan social.

Dari beberapa pendapat tokoh diatas dapat peneliti simpulkan bahwa bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menentukan cara-cara baru bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam

situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

#### **D. Akidah Akhlak**

Aqidah berasal dari kata 'aqd' yang artinya pengikatan. Maksudnya yaitu mengikat hati terhadap hal tersebut. Akidah adalah apa yang diyakini seseorang. Akidah merupakan perbuatan hati, yaitu kepercayaan hati dan pbenarannya kepada sesuatu. Ada juga ahli mendefinisikan bahwa akidah kesimpulan pandangan atau kesimpulan ajaran yang diyakini oleh hati seseorang.

Adapun secara istilah, akidah berarti Iman. Semua sistem kepercayaan atau keyakinan bisa dianggap sebagai salah satu akidah. Iman berarti membenarkan atau percaya. Sedangkan kata "akhlak" berarti "budi pekerti atau kelakuan". (Syah Mhhibin, 2008 : 153) Kata akhlak bentuk jamak dari al-khuluq atau al-khuluq yang secara etimologi berarti: tabiat, budi pekerti; kebiasaan atau adat; keperwiraan kesatriaan, kejantanan; agama; kemarahan (gadab).

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses pendekatan dari penemuan pengetahuan yang menggunakan angka-angka sebagai data dan alat untuk menemukan hasil yang ingin diketahui. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode survey. Jenis penelitian ini bersifat regresi karena

hendak berusaha mencari pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Adapun teknik pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan kuesioner (angket).

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

MAN 1 Kota Tasikmalaya yang beralamat di Jalan Awipari, Kelurahan Awipari, Kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya.

##### **A. Instrumen Penelitian**

###### **1. Uji Validitas**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Sebelum angket disebarkan kepada responden untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian, diadakan uji coba angket yang dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kereliabilisan angket tersebut.

Uji Validitas yang digunakan adalah rumus Product Moment. Dari hasil uji coba terhadap item soal variabel model pembelajaran berbasis ICT yang berjumlah 12 butir didapatkan semua item soal yang diujikan valid, kriteria pengujian validitas untuk item soal variabel kreativitas belajar siswa berjumlah 12 butir soal, didapatkan semua butir soal dinyatakan valid.

Dalam pengolahan data tentang uji coba angket ini digunakan rumus Product Moment, yang kemudian dilanjutkan menggunakan dengan bantuan SPSS versi 23.

Dari 24 item pernyataan untuk model pembelajaran Information Communication Technology (variabel X)

dan kreativitas belajar (variabel Y) setelah diuji dengan pengujian validitas menggunakan bantuan program SPSS menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga seluruh item pernyataan yang berjumlah 24 butir item menunjukkan bahwa data pada variabel X dan variabel Y dapat dikatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabel dilakukan dengan menguji skor antar item dengan tingkat signifikansi 0,05% sehingga apabila angka korelasi melebihi angka yang diperoleh maka item tersebut dapat dikatakan reliabel. Dalam pengujian ini menggunakan tes konsistensi internal dan rumus yang digunakan adalah rumus Alpha's Cronbach atau disebut juga dengan Alpha Coeficient. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Alpha Cronbach  $> 0.60$ .

Dapat diketahui bahwa seluruh item model pembelajaran ICT (variabel X) dinyatakan reliabel, karena nilai Cronbach's Alpha  $>$  dari koefisien reliabilitas 0,60 atau  $0,962 > 0,60$ .

Berdasarkan hasil analisis variabel ICT (X) diperoleh memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalitas berada pada kategori baik (76,9%), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera berada pada kategori baik (76,31%), Mengatasi sikap pasif anak, sehingga menimbulkan gairah mengajar, interaksi anatara siswa dengan lingkungan, dan belajar mandiri menurut kemampuannya berada pada kategori baik (77,22%), memberikan

rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, sehingga menimbulkan persepsi yang sama pada kategori baik pula (77,3%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa ICT di MAN 1 Kota Tasikmalaya berada pada kategori baik dengan tingkat persentase 77,02%.

Dapat diketahui bahwa seluruh item kreativitas belajar dinyatakan reliabel, karena nilai Cronbach's Alpha  $>$  koefisien reliabilitas 0,60 atau  $0,968 > 0,60$ .

Berdasarkan hasil analisis variabel kreativitas belajar siswa (Y) diperoleh hasil indikator memiliki rasa ingin tahu yang besar berada pada kategori baik (79,9%), indikator sering mengajukan pertanyaan yang berbobot berada pada kategori baik (78,7%), memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah berada pada kategori sangat baik ( 80,4%), mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu berada pada kategori baik (79%), dapat bekerja sendiri berada pada kategori baik (79,5%), dan senang mencoba hal-hal baru berada pada kategori baik (78,2%). Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa di MAN 1 Kota Tasikmalaya berada pada kategori baik dengan tingkat persentase 79,3%.

Dapat diketahui bahwa seluruh item dari variabel X dan Y dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha  $>$  koefisien reliabilitas 0,60 atau  $0,980 > 0,60$ . Dari pernyataan tabel diatas dapat dikatakan bahwa hasil dari model pembelajaran ICT dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar

siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

### **3. Uji Prasyarat Analisis**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk menguji nilai residual yang telah distandarisasi pada model regresi berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (Murwani dalam Nuryadi, dkk. 2017: 80).

Dapat diketahui hasil pengujian yang telah dilakukan oleh penulis nilai residual yang telah distandarisasi berdistribusi normal. Dikarenakan sampel yang diteliti oleh penulis  $> 50$  maka hasil uji normalitas yang digunakan adalah kolmogorov-smirnova. Maka nilai signifikansi yang diperoleh penulis pada kolmogorov-smirnova dapat dikatakan data model pembelajaran ICT berdistribusi normal karena karena nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  atau  $0,006 > 0,005$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan oleh penulis dengan menggunakan bantuan program SPSS.

#### **b. Uji Linearitas**

Dalam uji linearitas ini penulis menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS dengan menggunakan tabel ANOVA, pada tabel tersebut akan dilihat signifikansi dari sig. Deviation from linearity, ketentuan pengambilan keputusan uji linearitas adalah:

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dan Y. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka tidak terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dan Y.

Dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan Variabel Y. Dikatakan terdapat hubungan yang linier karena nilai signifikansi  $> 0,05$  atau  $0,159 > 0,05$ .

#### **c. Uji Hipotesis**

##### **1) Regresi**

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (ICT) terhadap variabel terikat, (Kreativitas Belajar Siswa), cara mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan membandingkan nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka bisa dinyatakan variabel bebas berpengaruh dengan variabel terikat, tetapi jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka variabel bebas dinyatakan tidak berpengaruh dengan variabel terikat.

Berdasarkan regresi linier sederhana dapat diketahui angka korelasi ( $r$ ) sebesar 0,903. Dari angka tersebut dapat dicari dari besarnya koefisien determinasi yang menunjukkan pengaruh antara model pembelajaran ICT (variabel X) terhadap kreativitas belajar siswa (variabel Y) dengan rumus  $KP = r^2 \times 100\%$  dimana KP adalah koefisien penentu atau determinan dan  $r$  adalah koefisien korelasi.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa dipengaruhi

oleh model pembelajaran ICT sebesar 81,5% sedangkan sisanya 18,5% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh penulis.

## **2) Korelasi**

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan atau korelasi antara variabel X dengan variabel Y. Uji korelasi pada penelitian ini dilakukan pada variabel model pembelajaran ICT (X) dengan kreativitas belajar (Y) dengan jumlah sampel 84 orang. Tujuannya adalah untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,903 yang lebih besar dari rtabel 0,220 ( $0,903 < 0,220$ ). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi yang sangat kuat berdasarkan tabel interpretasi product moment dan nilai probabilitas ( $p = 0,000$ ) yang lebih kecil dari taraf signifikansi 5% atau  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal itu menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan diantara model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kemudian, jika dikonsultasikan pada tabel interpretasi angka korelasi tersebut berada pada interval 0,80-0,100 yang berarti memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat antara variabel ICT terhadap kreativitas belajar siswa. Dari hasil uji di atas diketahui nilai signifikansi adalah 0,000 lebih kecil

dari nilai probabilitasnya yaitu 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel ICT (X) berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa (Y).

## **3) Koefisien Determinasi dan Non-Determinasi**

### **Koefisien Determinasi**

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,815. Hasil tersebut mengandung arti bahwa pengaruh model pembelajaran berbasis ICT (X) terhadap variabel kreativitas belajar siswa (Y) sebesar 81,5%. Maka kontribusi variabel X terhadap Y adalah 81,5%.

### **Koefisien Non-Determinasi**

Dari hasil perhitungan didapat koefisien non-determinasi sebesar 0,185. Dapat dijelaskan bahwa variabel independent (ICT) mempunyai kemampuan sebesar 81,5% dalam mempengaruhi variabel dependent (kreativitas belajar siswa), dan sisanya 18,5% dipengaruhi oleh variabel dependent lainnya seperti bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, keadaan sarana prasarana dan media pendukung pembelajaran, dan variabel lainnya yang diciptakan untuk mendukung terciptanya kreativitas belajar pada siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan langkah-langkah analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian, maka diperoleh gambaran secara jelas mengenai permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Pada bagian



pembahasan ini diuraikan tentang hasil penelitian serta membandingkannya dengan kajian teori. Melalui teori-teori yang telah membahas bahwa model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Untuk itu penulis akan membahas lebih lanjut mengenai hasil penelitian yang dihasilkan oleh peneliti yang akan dibandingkan dengan kajian teori.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket atau kuesioner. Angket tersebut berisi tentang model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penyebaran angket ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Information Communication Technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan uji hipotesis dari hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak pengaruhnya sebesar 81,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Kemudian berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi product moment menunjukkan bahwa nilai koefisien

korelasi sebesar 0,903 yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  0,220 ( $0,903 > 0,220$ ). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat korelasi yang sangat kuat berdasarkan tabel interpretasi product moment dan nilai probabilitas ( $p = 0,000$ ) yang lebih kecil dari taraf signifikansi 5% atau  $0,000 < 0,05$ . Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan diantara variabel X dan variabel Y.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Information Communication Technology (ICT) sangat kuat pengaruhnya terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dan variabel Y. kemudian dapat dinyatakan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan diantara model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) terhadap kreativitas belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Tasikmalaya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis menggambarkan dari 84 responden menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan model pembelajaran ICT di MAN 1 Kota Tasikmalaya berada pada kategori baik dengan persentase 77,02%. Dilihat dari beberapa aspek yakni ICT yang berupa memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalitas, mengatasi keterbatasan

ruang, waktu, dan daya indera, mengatasi sikap pasif anak, dan memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, sehingga menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan hasil analisis menggambarkan dari 84 responden menunjukkan bahwa mayoritas responden menyatakan kreativitas belajar siswa di MAN 1 Kota Tasikmalaya berada pada kategori baik dengan persentase 79,3%. Dilihat dari indikator kreativitas belajar yakni memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, dapat bekerja sendiri, dan senang mencoba hal-hal yang baru.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh implementasi model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) yang positif dan signifikan terhadap kreativitas belajar siswa di MAN 1 Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil uji korelasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa  $r$  hitung 0,903 lebih besar dari pada  $r$  tabel ( $df=n-2 = 84-2=82$ ) 0,220 dengan  $\alpha$  5% ternyata  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $0,903>0,220$ ). Dari hasil analisis regresi dapat diketahui bahwa model pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) di MAN 1 Kota Tasikmalaya memiliki pengaruh sebesar 81,5% terhadap kreativitas belajar siswa di MAN 1 Kota Tasikmalaya. Sedangkan faktor lain yang

mempengaruhi kreativitas sebesar 18,5% adalah hal yang diluar apa yang diteliti seperti faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, keluarga, lingkungan, dan lain-lain.

## **B. SARAN**

Bagi lembaga, diharapkan agar lebih memperhatikan metode atau strategi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan motivasi siswa dalam belajar, terutama dalam model pembelajaran ICT yang dalam penelitian ini ternyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa.

Bagi guru dan karyawan, diharapkan agar senantiasa menerapkan dan mengembangkan inovasi menarik terkait model pembelajaran ICT dan melakukan hal-hal yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Bagi para siswa, harus siswa bisa memanfaatkan Information Communication Technology (ICT) dengan bijak. Tersedianya hotspot disekolah harus dimanfaatkan dengan baik untuk keperluan pembelajaran bukan untuk hal-hal negatif yang justru akan menjerumuskan siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, peneliti hendaknya ada peneliti lebih lanjut tentang pemanfaatan Information Communication Technology (ICT) sebagai sumber belajar karena Information Communication Technology (ICT) akan terus mengalami perkembangan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aunurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Ali Daud, Mohammad. (2011). Pendidikan Agama Islam. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Alim, Muhammad. (2011). Pendidikan Agama Islam. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- B. Uno Hamzah, dkk. (2010). Menjadi peneliti PTK yang Profesional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al- Tadziyah: Jurnal Pendidikan Islam.
- Dimiyanti dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hidayat, Nur. (2015). Akidah Akhlak dan Pembelajarannya. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI).
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2012). Buku Guru Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Agama.
- Krisnadi, Elang. (2009). Rancangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT. Disajikan dalam Workshop Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis ICT di FMIPA UNY pada tanggal 6 Agustus 2013.
- Mukhoffin, Alfany. (2016). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial: "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas VII MTS Negeri Jabung Belitar". (Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan), Vol. 1 No, 23.
- Munirah, ira. (2015). Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan realita. Auladuna, Vol. 2 No, 36.
- Novalia dan Syazali, Muhammad. (2014). Olah Data Penelitian Pendidikan, Bandar Lampung:Anugrah Utama Raharja.
- Nuryadi.,dkk. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Narimawati, Umi. (2008). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi. Bandung: Agung Medi.
- Priyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Saleh Abdurrahman dan Wahab muhbib Abdul. (2004). Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhhibin. (2008). Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru. jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Jonathan. (2006). Metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono.(2014). Statistika Untuk Penelitian,
- Sudijono, Anas. (2013). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Statistika Umtuk penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. (2011). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surapranata, Sumarna. (2004). Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Hery, dkk. (2014). Analisis validitas Reliabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas Xii Ips di Sma Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015. E-Jurnal IAIN Raden Intan Lampung.
- Wilcox, Lynn. (2012). Psikologi Kepribadian. Jogjakarta: IRCiSoD.