

**PENGARUH KREATIVITAS PENDIDIK DALAM PEMBELAJARAN DARING
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN
(PAK) UKRIM DI MASA PANDEMI COVID 19**

Oleh: Evi Tobeli

evi_tobeli@ukrimuniversity.ac.id

Abstract

The creativity of educators is the ability to think or create power, especially in the learning process, which can improve learning and be able to find a way out of the problems encountered in the learning. Because learning during the pandemic is still done online, online learning is a distance learning model that is used as a learning tool during the pandemic. Online learning involves elements of educators and students, where there is a conscious effort from students to carry out learning using gadgets or electronic devices so that it runs effectively.

Learning motivation is a change in energy or power that moves a person to be eager to learn both from within and from outside himself so that he can achieve certain goals. There are two types of motivation in learning, namely intrinsic motivation and extrinsic motivation. Educators are expected to be creative in online learning so that students can be motivated to follow the learning process well.

Keywords: Creativity of educators, learning motivation, online learning.

PENDAHULUAN

Pada masa *Covid 19* ini, pembelajaran dilakukan secara *online* atau dalam jaringan. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik tanpa tatap muka dengan memanfaatkan internet dan menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. "Pembelajaran daring atau *online learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan perangkat komputer atau gawai maupun laptop yang saling berhubungan satu sama lain di mana pendidik dan peserta didik berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan media komunikasi dan informasi."¹

Dengan adanya pembelajaran daring menuntut para pendidik untuk kreatif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif. Pembelajaran aktif dapat mengkondisikan peserta didik/mahasiswa agar memiliki pengalaman belajar yang bermakna dan selalu berpikir tentang apa yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.² Peran pendidik sebagai fasilitator adalah membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.³ Jadi pembelajaran dapat menjadi aktif jika adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan peran pendidik sebagai fasilitator. Pada masa pandemi ini, ternyata pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik dengan kata lain pembelajaran kurang interaktif dan pendidik masih kurang kreatif.

¹Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 1409 - 1417

²Warsono M. S. dan Hariyanto M.S., Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017), 12.

³Ibid., 20.

Latar Belakang Masalah

Di masa pandemi covid 19, banyak kesulitan yang dialami oleh pendidik dalam proses pembelajaran daring, oleh karena itu pentingnya kreativitas guru sebagai pendidik untuk dapat mengelola pembelajaran daring menjadi menarik dan interaktif. Menurut seorang pendidik di program studi Pendidikan Agama Kristen, kuliah daring seperti ini membuat kelas sulit interaktif dan mahasiswa susah bahkan tidak mau menjawab pertanyaan dari dosen.⁴ Selain itu menurut survey dari Indihome tentang tantangan dan halangan belajar daring yang banyak dihadapi siswa dan mahasiswa sebagai berikut: pertama, jaringan internet yang lambat; kedua, harga kuota internet mahal; ketiga, terbatasnya akses ke perangkat komputer atau *smartphone*; keempat, banyaknya gangguan di rumah; kelima, guru dan pelajar masih belum lihai menggunakan teknologi digital; keenam, sulit interaktif, dan ketujuh, siswa bermain-main.⁵ Kendala yang sama menurut kelas pintar, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan gawai digital.⁶ Jadi inilah yang menjadi tantangan dan halangan bagi para pendidik di masa pandemi covid 19, apakah model pembelajaran yang dilakukan membosankan atau menarik bagi peserta didik dan dapat termotivasi untuk mengikuti kelas perkuliahan atau pembelajaran.

Dari hasil observasi dan studi pendahuluan yang peneliti lakukan maka ditemukan beberapa masalah yang terjadi pada mahasiswa saat pembelajaran daring atau kuliah *online*. Ada yang makan sambil kuliah, kerja sambil kuliah, tidur, bermain game sambil kuliah, karena dosen tidak dapat mengawasi secara langsung terlebih mahasiswa tidak menghidupkan kamera (*on cam*) sewaktu proses pembelajaran daring.⁷ Dari hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa prodi PAK mengatakan bahwa bosan dengan perkuliahan daring, karena membuat tidak nyambung, malas bahkan jadi mengantuk dan tertidur, dapat disebut sebagai generasi rebahan.⁸ Jadi mahasiswa malas mengikuti perkuliahan atau pembelajaran daring karena membosankan dan tidak dapat memahami materi dengan baik, bahkan sampai tertidur. Berikut data berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti:

Gambar 1.1. Kendala dalam Pembelajaran Daring



⁴Pujiati, Wawancara dengan penulis, di Fakultas Agama Kristen, 06 September 2021.

⁵Indihome, "10 Tantangan dan Halangan Belajar Daring untuk Anak Sekolah dan Kuliah," diakses pada tanggal 6 September 2021, <https://indihome.co.id/blog/10-tantangan-belajar-daring-untuk-anak-sekolah-dan-kuliah>

⁶Kelas Pintar, "5 Kendala Sekolah di Rumah," <https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/5-kendala-sekolah-di-rumah-6125/>, diakses pada tanggal 13 September 2021.

⁷Observasi Penulis pada Perkuliahan Daring Mata Kuliah Strategi Pembelajaran tanggal 1-15 September 2021.

⁸Emmia, Wawancara dengan penulis, di kontrakan Providensia, 6 September 2021.

Berdasarkan pre test di atas yang dilakukan terhadap 52 responden mahasiswa Prodi PAK UKRIM, maka dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran daring masalah kuota internet kurang memadai 71,2%, tugas yang menumpuk 48,1%, media pembelajaran yang monoton 44,2% dan metode pembelajaran yang digunakan monoton 34,5%. Sehubungan penelitian ini tentang kreativitas pendidik, maka peneliti hanya mengambil masalah-masalah yang berhubungan dengan proses pembelajaran yaitu ada masalah dengan media dan metode.

Gambar 1.2. Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring



Berdasarkan pre test di atas yang dilakukan terhadap 52 responden mahasiswa Prodi PAK UKRIM, maka dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran daring motivasi belajar mahasiswa beragam ada yang hanya biasa saja ketika belajar 19,2%, yang mulai jenuh 59,6%, membosankan 44,2%. Sehubungan penelitian ini tentang motivasi belajar dalam proses pembelajaran daring maka masalah yang sedang terjadi pada mahasiswa adalah jenuh dan membosankan.

Gambar 1.3. Kegiatan yang Dilakukan ketika Pembelajaran Daring



Berdasarkan pre test di atas yang dilakukan terhadap 52 responden mahasiswa Prodi PAK UKRIM, maka dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran daring ada beberapa masalah yang terjadi diantaranya membuka sosmed atau bermain game 42,3%, makan sambil kuliah 40,4%, masak sambil kuliah dan ngobrol 21,2%, kerja sambil kuliah 19,2% dan tidur 3,8% yang mengakui. Jadi ada banyak masalah yang terjadi ketika proses pembelajaran daring.

Identifikasi Masalah

Setelah menguraikan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut: pertama, pendidik atau dosen kurang kreatif dalam pembelajaran

daring. Kedua, kurangnya motivasi mahasiswa dalam mengikuti kelas pembelajaran daring. Ketiga, tidak ada interaksi dalam kelas pembelajaran daring sehingga mahasiswa jadi malas mengikuti perkuliahan.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan pertama, untuk mendeskripsikan kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring, kedua, untuk mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa. Ketiga, untuk mendeskripsikan hubungan kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini yang hendak dicapai, maka diharapkan penelitian ini secara akademik dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu. dalam Pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung . Ada dua manfaat penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan secara teori tentang kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa serta untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran daring. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

Pertama, bagi penulis, penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman penting dan berharga dalam upaya meningkatkan kemampuan penulisa dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran tentang kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring sehingga mahasiswa termotivasi untuk belajar. Kedua, bagi pendidik, penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan gagasan bagaimana mengembangkan dan menerapkan kreativitas dalam pembelajaran daring sehingga para mahasiswa dapat termotivasi belajar selama masa pandemi.

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

Kreativitas Pendidik dalam Pembelajaran Daring

Untuk dapat mewujudkan Undang-undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 dalam ketentuan umum Bab I Pasal I disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁹ Fungsi Pendidikan menurut UU no. 20 tahun 2003 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermafaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam proses pembelajaran diperlukan kreativitas seorang pendidik agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat dipahami oleh peserta didik. Pada masa pandemic seperti ini, proses pembelajaran daring maka akan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga dapat tertidur.

⁹Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 12.

Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti kemampuan untuk mencipta.¹⁰ Selanjutnya pengertian kreativitas secara umum menurut para ahli sebagai berikut: Menurut David Campbell, kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat. Tidak hanya pemikiran yang orisinal tetapi diperlukan suatu tindakan seperti yang dikatakan oleh Rogers, kreativitas adalah proses munculnya hasil-hasil baru dalam suatu tindakan. Menurut Drevdahl, kreativitas adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud seperti aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.¹¹ Selain itu menurut Mumford dan Gustafson, pengertian lain dari kreativitas adalah ekspresi tertinggi dari pemecahan masalah, yang melibatkan transformasi ide baru dari generasi intergratif baru dan penjelas. Walaupun kreativitas bervariasi pada suatu kontinum dan kurang disalurkan kepada peserta didik daripada kemampuan memecahkan masalah. Juga pendapat lain dari Zhou dan George tentang kreativitas merupakan proses di mana individu, kelompok, atau tim menghasilkan ide baru dan berguna untuk memecahkan masalah atau menangkap peluang.¹² Jadi kreativitas adalah ide atau gagasan baru yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok walaupun bervariasi tetapi dapat memecahkan masalah-masalah yang terjadi sehingga berguna bagi diri sendiri, orang lain serta masyarakat. Semiawan berpendapat, kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah sedangkan menurut Chaplin, kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dengan menggunakan metode-metode baru. James J. Gallagher, berpendapat bahwa *"Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her."* Kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.¹³

Jika dihubungkan dengan bidang pengajaran, yang dikutip oleh Ika Lestari dan Linda Zakiah, dari Edy dan Astuti menuliskan pengertian kreativitas adalah kemampuan untuk menghubungkan masalah yang satu dengan yang lainnya dan membuat analisa yang tepat. Berdasarkan pengertian tersebut, maka kreativitas menunjukkan kemampuan yang berusaha menemukan hubungan- hubungan baru yang timbul dari adanya masalah. Pengertian lain dari kreativitas menurut Salim, yaitu kelancaran berpikir adalah kecepatan seseorang dalam menghasilkan banyak gagasan sedangkan keluwesan berpikir adalah keanekaragaman gagasan. Sedangkan untuk menyempurnakan suatu gagasan dengan menambahkan detail-detail yang akan

¹⁰Umi Chulsum dan Windy Novia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko, 2014), 395.

¹¹Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan UNS, SPADA Surakarta, 2021.

¹²Syafa'at Ariful Huda, "Guru Kreatif Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Kar* 5, no. 1 (2020): 21–32, <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/856>.

¹³Farakyen Ardyanto, Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan Ide Baru yang dimiliki, hot.liputan6.com/read/4450321/, diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

menjadikan semakin bermutu disebut dengan elaborasi.¹⁴ Jadi yang dimaksud dengan kreativitas pendidik adalah kemampuan berpikir atau daya mencipta khususnya dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pembelajaran dan mampu mencari jalan keluar dari masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tersebut.

Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas pada setiap individu itu berbeda-beda karena setiap individu mempunyai potensi untuk kreatif. Untuk dapat mengembangkan kreativitas, seseorang perlu mengetahui potensi diri dahulu kemudian mengetahui bagaimana ciri-ciri orang yang mempunyai potensi kreatif. Dalam penelitian tentang kreativitas, Guilford yang dikutip oleh Nashori dan Mucharam menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kemampuan atau kecakapan berpikir kreatif adalah kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan atau kecakapan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang; keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam cara pemikiran; elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan memperinci detail-detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik; keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*); dan evaluasi, yaitu kemampuan untuk menentukan aspek penilaian dan menganalisis masalah dengan selalu bertanya.¹⁵

Selain pendapat di atas, Guntur Talajan mengemukakan, ciri-ciri kreativitas sendiri bisa dibedakan jadi dua yaitu ciri-ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri-ciri non-kognitif (*non-aptitude*). Ciri kognitif (*aptitude*) sendiri terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan *elaborative* sedangkan ciri nonkognitif meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Ciri-ciri non kognitif dan ciri-ciri kognitif sama pentingnya dan perlu ditunjang oleh kepribadian yang sesuai kreativitas seseorang tidak dapat berkembang dengan wajar.¹⁶

Menurut Pedoman Diagnostik, Potensi Peserta Didik, ciri-ciri kreativitas adalah sebagai berikut menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa, menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan, sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar, berani mengambil risiko, suka mencoba, peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan.¹⁷ Jadi ciri-ciri kreativitas adalah kemampuan atau potensi yang dimiliki seseorang dalam mengembangkan sesuatu yang sudah ada menjadi baru atau menciptakan sesuatu. Dalam pembelajaran ciri-ciri kreativitas tersebut, seperti membangkitkan rasa ingin tahu, dapat memecahkan masalah, memberikan respon dengan cerdas, berani mengemukakan pendapat, selalu suka mencoba hal-hal yang baru, peka terhadap kenyamanan belajar.

¹⁴Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), 5.

¹⁵Lestari and Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*.

¹⁶Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru* (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012), 25.

¹⁷Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Direktorat Pendidikan Nasional, *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik* (Jakarta: T.P, 2004), 23.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang adalah faktor dari dalam dirinya (internal) yaitu keinginan dan hasrat untuk mencipta secara kreatif, tetapi ada juga faktor dari luar individu (eksternal), karena kreativitas itu merupakan hasil proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Jadi kreativitas peserta didik di sekolah dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam kelas, Karena komponen pendidik sangat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas peserta didik, maka pendidik perlu memperhatikan sikap dan perilaku pada proses pembelajaran. Menurut Semiawan, pendidik harus terbuka terhadap minat dan ide atau gagasan peserta didik, memberikan kesempatan atau waktu kepada peserta didik untuk memikirkan dan mengembangkan ide atau gagasan kreatif, menciptakan suasana yang hangat dan mendukung, memberi keamanan untuk berpikir menyelidiki (eksploratif, memberikan kesempatan kepada siswa mengambil keputusan, untuk berperan serta dan mengusahakan semua anak terlibat dalam pemecahan masalah dan memberikan dukungan pada gagasan dan rencana pemecahan masalah oleh siswa.¹⁸ Jadi ada dua faktor yang mempengaruhi kreativitas seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Pembelajaran Daring (Online)

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi peserta didik untuk belajar dengan kata lain pembelajaran sebagai upaya membelajarkan peserta didik. Sebagai dampak dari pembelajaran yang pertama adalah menjadikan peserta didik memiliki tindakan sebagai pembelajar dan kedua, mempelajari segala sesuatu dengan cara yang efektif dan efisien.¹⁹ Pembelajaran daring terdiri dari dua kata yaitu pembelajaran dan daring. Berikut akan dijelaskan pembelajaran daring yang dimaksud sebagai berikut:

Pengertian Pembelajaran Daring

Indonesia sebenarnya sudah melakukan pembelajaran jarak jauh sebelum masa pandemic covid 19, tetapi dengan nama pendidikan terbuka dan jarak jauh. Sistem ini hanya diimplementasikan pada jenjang pendidikan tinggi saja dari waktu ke waktu. Sistem pembelajaran yang konvensional pada universitas tidak efektif dalam era globalisasi jika tidak mampu menerapkan model pembelajaran dengan mengikuti kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi khususnya teknologi, informasi dan komunikasi.²⁰ Setelah terjadi pandemi secara global seluruh dunia melakukan pembelajaran jarak jauh yang disebut pembelajaran *online* atau daring.

Pembelajaran daring menurut Moore, Dickson-Deane dan Galyen yang dikutip oleh Ali Sadikin dan Afreni Hamidah dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, menuliskan bahwa pembelajaran daring yang menggunakan aksesibilitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk

¹⁸Ibid.

¹⁹Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar dan Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta, Bumi Aksara, 2012), v.

²⁰Deni Darmawan dan Dinn Wahyudin, *Model Pembelajaran di Sekolah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 136.

memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.²¹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi menjadi media utama dalam penerapan pembelajaran daring agar proses pembelajaran atau perkuliahan tetap dapat berjalan di tengah masa pandemic. Dalam *Journal of Informatics and Vocational Education*, yang dikutip dari Hag dan Keen menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang membantu pekerjaan dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan pemrosesan informasi, dengan kata lain melalui teknologi informasi pelaksanaan pembelajaran dapat dengan mudah dipahami walaupun belajar dari rumah.²²

Dalam sejarah perkembangan pendidikan teknologi adalah bagian dari media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ilmu bagi banyak orang. Beberapa perkembangan yang dicatat dalam sejarah kemajuan teknologi percetakan adalah seperti buku hingga telekomunikasi seperti suara yang direkam menggunakan kaset, video, televisi dan CD. Perkembangan teknologi informasi seperti internet mengarahkan sejarah teknologi pendidikan pada alur yang baru. Dalam layanan *online*, terdiri dari beberapa tahap proses program pendidikan seperti pendaftaran, tes masuk, pembayaran, perkuliahan, penugasan kasus, ujian, penilaian, diskusi, pengumuman dan lain-lain. Pendidikan jarak jauh atau secara daring harus dapat memanfaatkan dan memaksimalkan teknologi secara optimal sehingga hasil yang diperoleh adalah efektif dan efisien.²³

Untuk memperoleh hasil yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh secara *online* atau dalam jaringan melalui internet, mahasiswa dapat belajar sendiri dari rumah dengan kreatif mungkin dan menggunakan peralatan komputer masing-masing. Ada dua sudut pandang dalam pembelajaran daring yaitu dari sudut pandang dosen dan mahasiswa. Dari sudut pandang dosen, pembelajaran daring atau *online*, harus memenuhi kriteria yaitu mudah digunakan, penyusunan bahan kuliah dan kelas *online* dengan cepat dan mudah, hanya memerlukan waktu pelatihan tidak lama dan pengajaran yang dilakukan dengan cara atau metode sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan dosen yang bersangkutan serta dapat mengelola kelas pembelajaran sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif. Dari sudut pandang mahasiswa, yang dicari adalah fleksibilitas dalam mengambil mata kuliah. Bahan kuliah yang diperoleh secara daring atau *online* akan lebih kaya dibandingkan dengan yang diperoleh di dalam kelas. Mahasiswa juga lebih cepat dalam mengaplikasikan computer, gadget atau gawai yang disebut dengan perangkat elektronik. Mahasiswa dapat melakukan kolaborasi antar mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliah melalui diskusi, kelompok belajar dan penugasan proyek merupakan cara dalam perkuliahan atau pembelajaran daring.²⁴ Pembelajaran daring dalam perkuliahan menuntut komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa. Komunikasi yang efektif di sini maksudnya terjadi dua arah, di mana dosen tidak hanya sekedar memberikan materi dan tugas tetapi dapat

²¹Ali Sadikin et al., "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)" 6, no. 1 (2020): 214–224.

²²Dzulfiqar Restu Afghani, "Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19," *Journal of Informatics and Vocational Education* 3, no. 3 (2021): 70–75.

²³Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar dan Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, 37-38.

²⁴Ibid., 37-38.

memberikan umpan balik dan konfirmasi kepada mahasiswa, dengan kata lain dosen dapat menciptakan hubungan yang dialogis melalui proses evaluasi hasil kerja mahasiswa.²⁵

Jadi berdasarkan pengertian pembelajaran daring di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran daring adalah model pembelajaran jarak jauh yang digunakan sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi. Pembelajaran daring melibatkan unsur pendidik dan peserta didik, di mana ada usaha secara sadar dari peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan gawai atau perangkat elektronik sehingga berjalan dengan efektif.

Aplikasi yang Digunakan dalam Pembelajaran Daring

Dalam proses pembelajaran daring, memerlukan gawai atau perangkat elektronik yang dapat dibawa dan dipergunakan. Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik proses pembelajaran daring yaitu rumah belajar, *kipin school 4.0*, meja kita, media belajar *online*, *icando*, *cereblum*, *IndonesiaX*, *google for education*, *brainly Indonesia*, kelas pintar, *NF Juara*, *Microsoft Office 365*, *Quipper School*, *Sekolahmu*, *Zenius*, *Cisco Webex*. Selain aplikasi di atas, Dwita Nurcahyani menuliskan ada lima aplikasi yaitu *Google Classroom*, *Animaker*, *Edmodo*, *Zoom* dan *Edpuzzle*.²⁶

Bentuk-bentuk Kreativitas Pendidik dalam Pembelajaran Daring

Untuk menjadi pendidik yang ideal, kreatif dan inovatif diperlukan keterampilan mengajar dan wawasan yang luas untuk berkembang. Menurut Jamal Ma'mur Asmani, pendidik dituntut menjadi busur yang kuat, dinamis, visioner, dan *powerfull* sehingga mampu menolong peserta didik mengembangkan potensi dan mencapai cita-cita sehingga bermanfaat bagi kemajuan dunia.²⁷ Kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dalam penelitian ini adalah bagaimana pendidik dapat menerapkan keterampilan dalam mengajar dengan menggunakan interaksi pendidik ke peserta didik, ada tiga macam bentuk kreativitas pendidik sebagai berikut:

Pertama, kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan komponen yang cukup penting. Kata media berasal dari Bahasa Latin dalam bentuk jamak yaitu *medium*, secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Dengan kata lain media berarti wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.²⁸ Agar peserta didik dapat menangkap pesan atau dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, maka pendidik harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu manfaat media bagi peserta didik yaitu supaya tidak menjadi bosan karena pendidik cenderung verbalisme. Jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu pertama, media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Kedua, media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar diam (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ketiga, media

²⁵Eny Trimeiningrum, "Pembelajaran Daring dan Merdeka Belajar," dalam *21 Referensi Pembelajaran Daring Di Masa Darurat*, peny., F. Ridwan Sanjaya (Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2020).

²⁶Dwita Nurcahyani, "5 Aplikasi Penting untuk Guru dalam Proses Pembelajaran Daring" dalam *Guru Inovatif*. <https://guruinovatif.id>. Diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

²⁷Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 113-114.

²⁸Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010),

audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar, jenis ini lebih baik karena menggabungkan 2 jenis media yaitu audio dan visual.²⁹

Kedua, kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dari hasil analisis yang dilakukan, maka melahirkan pemahaman sebagai berikut: pertama, metode sebagai alat motivasi ekstrinsik. Artinya penggunaan metode harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas, jumlah peserta didik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kedua, metode sebagai strategi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, daya serap atau pemahaman peserta didik berbeda-beda satu sama lain berdasarkan kemampuan berpikir atau faktor inteligensi peserta didik, oleh karena itu pendidik harus memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode sebagai alat mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran merupakan petunjuk yang memberi arah proses pembelajaran. Metode merupakan pelicin jalan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.³⁰ Ada bermacam-macam metode mengajar yaitu metode proyek, metode eksperimen, metode tugas dan resitasi, metode diskusi, metode sosiodrama, metode demonstrasi, metode *problem solving*, metode karyawisata, metode tanya jawab, metode latihan, metode ceramah,³¹

Ketiga, kreatif dalam mengelola kelas. Pengelolaan kelas merupakan keterampilan pendidik dalam kelas pembelajaran. Menurut Wilford A. Weber, menyatakan *classroom management is a complex set of behaviors the teacher uses to establish and maintain classroom conditions that will enable students to achieve their instructional objectives efficiently- that will enable them to learn*. Yang berarti bahwa pengelolaan kelas merupakan seperangkat perilaku kompleks di mana guru menggunakan untuk menata dan memelihara kondisi kelas yang akan memungkinkan para peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efisien.³² Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, pengelolaan kelas adalah salah satu tugas pendidik yang tidak pernah ditinggalkan, tetapi selalu dilaksanakan sebagai tugas dan tanggungjawab sebagai pendidik. Jadi pengelolaan kelas yang dimaksud untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.³³

Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran selama masa pandemi, ada banyak masalah yang dihadapi baik oleh pendidik maupun peserta didik dalam hal ini dosen dan mahasiswa. Oleh karena itu diperlukan beberapa cara atau rangsangan yang dapat mendorong mahasiswa untuk belajar dengan benar. Diperlukan waktu dalam menyesuaikan pembelajaran daring bagi dosen dan mahasiswa, karena pembelajaran sebelumnya tatap muka kemudian menjadi *online*. Dengan kata lain baik dosen maupun mahasiswa harus dapat menyesuaikan dengan pembelajaran daring.

²⁹Ibid., 124.

³⁰Ibid., 74-77.

³¹Ibid., 83-97.

³²Eldarani dan Zuliarni, *Micro Teaching* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 58.

³³Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 174.

Mahasiswa harus memiliki motivasi belajar dalam proses pembelajaran daring supaya dapat efektif, artinya untuk melakukan sesuatu diperlukan motivasi.

Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman, motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks, di mana motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi dalam diri seseorang, dan secara kejiwaan, perasaan dan emosi membuat orang tersebut bertindak untuk melakukan. Selain itu motivasi dapat berarti sebagai serangkaian usaha untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu, walaupun orang tersebut tidak menyukai, maka harus dapat melawan perasaan tidak suka tersebut.³⁴ Perubahan energi dalam diri seseorang dapat berupa aktivitas nyata dalam kegiatan fisik, hal ini didorong karena mempunyai tujuan tertentu yang akan dicapai dengan berbagai upaya yang dilakukan.³⁵ Morgan dkk yang dikutip Nyanyu Khodijah, menuliskan pengertian motivasi adalah kekuatan yang menggerakkan dan mendorong terjadinya perilaku yang mengarah pada tujuan tertentu. Sedangkan menurut Winkel, motivasi merupakan motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, sedang motif adalah daya penggerak untuk suatu kegiatan sehingga dapat mencapai tujuan tertentu.³⁶ Jadi pengertian motivasi belajar adalah perubahan energi atau daya yang menggerakkan seseorang untuk bersemangat melakukan belajar baik dari dalam maupun dari luar dirinya sehingga dapat mencapai tujuan tertentu.

Jenis-jenis Motivasi

Ada bermacam-macam motivasi dilihat dari berbagai sudut pandang, dengan demikian motif-motif itu bervariasi dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, Motivasi yang dilihat dari dasar pembentukannya. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya terdiri dari motif-motif bawaan dan motif-motif yang dipelajari. Motif bawaan yaitu motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi yang ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh dorongan untuk makan, minum, bekerja, beristirahat, dan dorongan seksual, jenis motif ini *Physiological drives*. Selain itu ada motif-motif yang dipelajari, yaitu motif yang timbul karena dipelajari, contohnya dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan dan dorongan mengajar sesuatu dalam masyarakat. Motif ini yang diisyrakat secara sosial.

Kedua, motivasi menurut pandangan Woodward dan Marquis menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis ada motif atau kebutuhan organis dan motif-motif darurat serta motif-motif objektif. Motif atau kebutuhan organis motif-motif objektif. Motif organis yaitu kebutuhan untuk makan, minum, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat. Selain itu ada motif-motif darurat, seperti dorongan untuk menyelamatkan diri, untuk membalas, untuk berusaha dan memburu. Ada juga motif-obyektif artinya kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, manipulasi dan untuk menaruh minat.³⁷ Ketiga, motivasi jasmaniah dan rohaniyah. Yang dimaksud dengan motif

³⁴Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2007), 73-75.

³⁵Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, ed., 2 (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 148.

³⁶Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 150-151.

³⁷Ibid., 86-87.

jasmaniah seperti refleksi, insting otomatis, nafsu sedangkan motivasi rohaniyah adalah kemauan. Kemauan dalam diri manusia terdiri dari empat momen yaitu momen timbulnya alasan, momen pilih, momen putusan, momen terbentuknya kemauan. Keempat, motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif tanpa rangsangan dari luar karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi ini muncul karena kesadaran diri sendiri dan adanya tujuan yang akan dicapai dengan efektif. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan dapat berfungsi karena adanya rangsangan dari luar.³⁸ Motivasi belajar intrinsik di sini adalah dorongan dari dalam peserta didik tersebut secara sadar tanpa dorongan dari luar, dengan tujuan menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran tersebut tanpa motif ingin dipuji atau mendapat hadiah. Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik dapat dikatakan ekstrinsik jika peserta didik ingin mencapai tujuan belajar di luar faktor-faktor situasi belajar atau dengan kata lain peserta didik ingin mencapai tujuan di luar hal yang dipelajari seperti untuk mencapai angka tinggi, gelar, kehormatan, dan lain sebagainya.³⁹

Dari keempat jenis motivasi di atas yang dominan terhadap motivasi belajar adalah motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi itu intrinsik jika tujuannya sesuai dengan situasi belajar dan kebutuhan serta tujuan peserta didik dalam belajar serta menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah rangsangan atau dorongan dari luar diri peserta didik, yang menumbuhkan semangat dalam belajar dan mencapai tujuan tertentu seperti ingin mencapai angka tertinggi, gelar dan kehormatan dan lainnya.

Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat berperan dalam proses pembelajaran khususnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dengan motivasi belajar, maka peserta didik dapat mengembangkan potensi diri melalui aktivitas dan inisiatif untuk tekun dalam kegiatan belajar. Menurut Sidjabat dalam bukunya *Mengajar secara Profesional*, peran dan tugas pendidik sebagai motivator merupakan tugas yang mendasar di mana pendidik harus dapat memberi rangsangan kepada peserta didik dengan memfasilitasi suasana belajar yang aman dan nyaman. Dorongan belajar akan timbul dan tumbuh pertama, jika peserta didik mendapat penerimaan dan perlakuan yang baik dari guru dan teman-teman. Kedua, jika melihat gurunya bertumbuh dewasa baik dalam emosi, pemikiran dan teladan dalam keramahan dan wibawa. Ketiga, jika peserta didik tahu manfaat dari hasil belajarnya dan keempat, apabila guru menunjukkan antusiasme terhadap pengajaran yang disampaikan dan embina relasi dengan peserta didik.⁴⁰ Oleh karena itu pendidik perlu mengetahui bagaimana cara untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat dan kadang-kadang tidak sesuai, hal ini menunjukkan adanya perkembangan belajar atau tidak dalam diri peserta didik. Untuk itu pendidik perlu mengetahui cara menumbuhkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai berikut:

³⁸Ibid., 88-89.

³⁹Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 149-151.

⁴⁰B.S. Sidjabat, *Mengajar secara Profesional* (Bandung: Kalam Hidup, 2017), 113-114.

Pertama, memberi angka. Banyak peserta didik yang belajar mengejar nilai/angka yang baik, jadi angka-angka yang baik merupakan motivasi yang kuat bagi peserta didik. Namun perlu diingat bahwa mengejar nilai semata bukan hasil belajar yang bermakna sebab itu perlu dihubungkan dengan *values*, yang terkandung dalam setiap ilmu pengetahuan jadi bukan hanya kognitif saja tetapi dapat memiliki keterampilan dan afeksi. Kedua, hadiah. Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi tetapi tidak selalu demikian karena bagi orang yang tidak senang atau tidak berbakat dalam suatu pekerjaan, maka hadiah tidak menarik bagi orang tersebut. Ketiga, saingan/kompetisi. Persaingan atau kompetisi baik secara individual maupun kelompok dapat menjadi alat motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.⁴¹

Keempat, *ego-involvement*. Menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya tugas dan menerima tugas tersebut sebagai tantangan dan mampu bekerja keras bahkan mengorbankan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi yang cukup penting bagi peserta didik sebagai subyek belajar. Kelima, memberi ulangan. Ulangan merupakan strategi yang cukup baik dalam memotivasi peserta didik supaya lebih giat lagi belajar. Tetapi ulangan tidak boleh dilakukan setiap saat, karena hanya membosankan peserta didik dan dapat menjadi momok yang menakutkan. Ulangan akan menjadi alat motivasi apabila dilakukan secara akurat dengan tehnik dan strategi yang direncanakan dengan baik. Keenam, mengetahui hasil. Peserta didik yang mengetahui hasil belajar atau prestasi yang baik maka akan menjadi motivasi untuk mempertahankan bahkan meningkatkan prestasi belajar tetapi sebaliknya bagi peserta didik yang mengetahui hasil belajar tidak sesuai dengan harapan maka seharusnya berjiwa besar menerima kesalahan belajar dan berusaha memperbaikinya dengan belajar lebih optimal lagi. Ketujuh, pujian. Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan motivasi yang baik diberikan oleh pendidik bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas di sekolah maupun di rumah. Pujian dapat membesarkan jiwa seseorang sehingga bergairah untuk menyelesaikan tugas tersebut. Pujian yang diberikan harus sesuai dengan hasil kerja, tidak pilih kasih dan secara merata sehingga peserta didik senang dan kagum terhadap guru tersebut.⁴²

Kedelapan, hukuman. Hukuman dapat menjadi alat motivasi apabila diberikan secara tepat dan bijak dan merupakan *reinforcement* yang negatif tetapi dapat membangun peserta didik. Kesembilan, hasrat untuk belajar. Hasrat untuk belajar pada peserta didik berarti ada unsur kesengajaan untuk belajar dengan giat dan sudah pasti peserta didik yang demikian memiliki motivasi belajar. Kesepuluh, minat. Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat, motivasi muncul karena adanya kebutuhan. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan efektif jika peserta didik berminat. Kesebelas, tujuan yang diakui. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dengan baik, akan diakui dan diterima dengan baik oleh peserta didik, ini sebagai alat motivasi yang sangat penting.⁴³

Indikator Motivasi Belajar

Setelah mengetahui cara menumbuhkan motivasi pada peserta didik, maka pendidik perlu mengetahui indikator motivasi belajar. Menurut Sardiman yang dikutip oleh Nasrah, A.

⁴¹Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 92-93.

⁴²Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 163-164.

⁴³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 94-95.

Muafiah, indikator motivasi belajar sebagai berikut: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan kepada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah-masalah soal-soal.⁴⁴ Karena penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Agama Kristen (PAK), maka penulis membahas tentang Pendidikan Agama Kristen.

Pendidikan Agama Kristen (PAK)

E.G. Homrighausen dalam bukunya *Pendidikan Agama Kristen* mengatakan: Pendidikan Agama Kristen berpangkal pada persekutuan umat Tuhan di dalam Perjanjian Lama. Jadi pada hakekatnya dasar-dasarnya sudah dimulai dari sejarah suci purbakala, Pendidikan Agama Kristen dimulai ketika Allah memanggil Abraham menjadi nenek moyang umat pilihan Tuhan, bahkan PAK itu berpusat pada Allah sendiri karena Allah menjadi pendidik bagi umat-Nya.⁴⁵

Pengertian Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Pendidikan Kristen bukanlah sebatas pengajaran agama Kristen (*religious instruction*), tetapi lebih dari itu. Pendidikan Kristen Agama Kristen mencakup pengasuhan orang tua terhadap anak berdasarkan iman Kristen, juga berhubungan dengan pembelajaran di kelas yang dikelola oleh guru dalam konteks sekolah dan dosen pada perguruan tinggi dengan mengajarkan iman dan etika serta karakter Kristen, selain itu pendidikan Kristen juga berlangsung di Gereja.⁴⁶ Menurut Daniel Nuhamara, PAK adalah suatu usaha Pendidikan, yang artinya merupakan usaha secara sadar, sistematis, dan berkesinambungan, apapun bentuknya. Jadi Pendidikan di sini bukan hanya terbatas pada sekolah formal baik di sekolah maupun di gereja melainkan Pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan sosialisasi yang disengaja.⁴⁷

Menurut Warner C. Graedorf, (1976) menyatakan, PAK merupakan proses pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, dan bergantung kepada Roh Kudus, yang membimbing setiap pribadi melalui pengajaran masa kini ke arah pengenalan pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengalaman rencana dan kehendak Allah di dalam dan berpusat pada Kristus sebagai Guru Agung memperlengkapi setiap orang percaya menjadi dewasa dalam setiap aspek kehidupan bagi pelayanan yang efektif. Pengertian pendidikan agama Kristen adalah kegiatan politis bersama pada peziarah dalam waktu yang secara sengaja bersama mereka memberi perhatian pada kegiatan Allah di masa kini kita, pada cerita komunitas iman Kristen, dan visi kerajaan Allah, benih-benih yang telah hadir diantara kita.⁴⁸

⁴⁴ A. Muafiah Nasrah, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–213.

⁴⁵ I.H. Enklaar dan E.G. Homrighausen, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011), 1.

⁴⁶ Binsen S. Sidjabat, *Pendidikan Kristen Konteks Sekolah* (Bandung: Kalam Hidup, 2018), 20-25.

⁴⁷ Daniel Nuhamara, *Pembimbing Pendidikan Agama Kristen* (Bandung: Jurnal Info Media, 2007), 25.

⁴⁸ *Ibid.*, 4.

Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Adapun tujuan akhir Pendidikan Agama Kristen (PAK) menurut James D. Smart dalam bukunya *The Teaching Ministry of the church* yang dikutip Daniel Nuhamara menyatakan bahwa melalui pengajaran yang diajarkan, Allah dapat bekerja di hati setiap murid yang diajar dan benar-benar menjadi murid yang meyakinkan melalui kata-kata dan perbuatan di tengah-tengah dunia. Sedangkan menurut Werner C. Graendorf dalam bukunya *Introduction to Biblical Christian Education* yang dikutip oleh Daniel Nuhamara mengatakan tujuan PAK adalah untuk membimbing individu-individu pada semua tingkat perkembangannya, dengan cara kontemporer, yaitu menuju pengenalan dan pengalaman akan rencana Allah dalam setiap aspek kehidupan orang percaya dan memperlengkapi untuk pelayanan yang efektif.⁴⁹ Menurut Paulus Lilik Kristianto, tujuan PAK adalah mendewasakan murid Kristus artinya menjadikan murid dewasa dan bertumbuh sesuai dengan kepenuhan Kristus berdasarkan Efesus 4:11-13 dan tujuan ini harus dicapai selama murid-murid Kristus hidup dalam dunia ini.⁵⁰

Jadi tujuan PAK adalah membimbing setiap orang percaya kepada pengenalan akan Tuhan Yesus Kristus, dengan pengajaran yang berpusat pada Kristus sehingga mencapai pertumbuhan iman yang benar dan mengerti rencana dan kehendak Tuhan dalam kehidupannya yang pada akhirnya terlibat aktif dalam pelayanan kepada Tuhan dan dapat menjadi berkat bagi semua orang.

Tugas Pendidikan Agama Kristen

Tugas PAK seperti yang terkandung pada Matius 28:19-20 yaitu "Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah Kuperintahkan kepadamu. Dan ketahuilah, Aku menyertai kamu senantiasa sampai kepada akhir zaman." Berdasarkan ayat tersebut, maka perintah Tuhan Yesus kepada murid-muridNya dapat dilihat dari beberapa kata perintah yaitu "pergilah," "jadikanlah," "baptislah," dan "ajarlah." Jadi ada tiga hal yang harus dilakukan oleh murid-murid Tuhan Yesus yaitu memberitakan Injil, membaptis dan mengajar, kata mengajar berarti menjadikan semua orang murid Kristus.⁵¹ Amanat Agung merupakan panggilan bagi para pendidik Kristen lintas budaya dengan pengajaran Alkitab yang dikaitkan dengan kehidupan dan merupakan alat yang berharga untuk penginjilan.⁵²

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menurut Sugiyono, merupakan model konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Konteks yang dimaksud untuk kerangka penelitian. Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* yang dikutip Sugiyono, kerangka berpikir merupakan model konseptual

⁴⁹Nuhamara, *Pembimbing Pendidikan Agama Kristen*, 30-31.

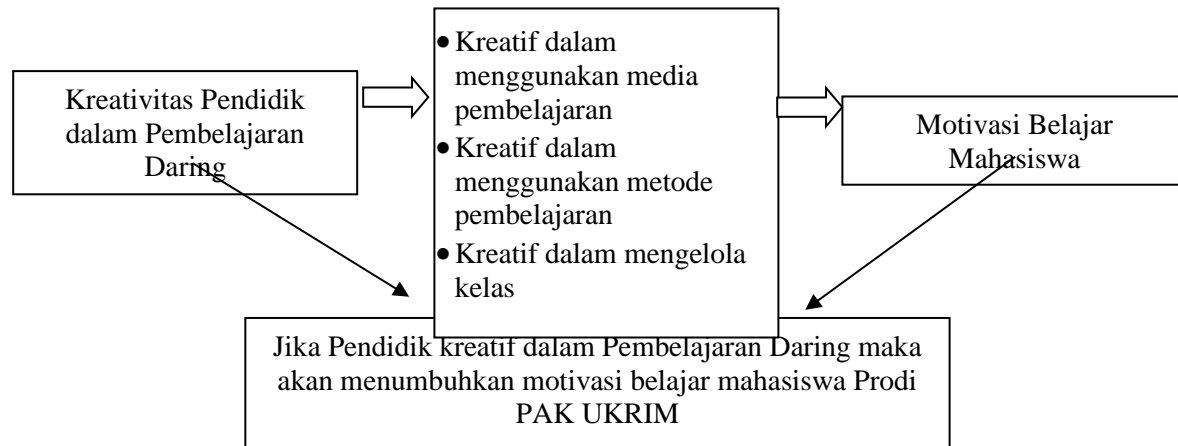
⁵⁰Kristianto, *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen: Penuntun bagi Mahasiswa Teologi & PAK, Pelayanan Gereja, Guru Agama dan Keluarga Kristen*, 2-4.

⁵¹Ibid., 7.

⁵²Lois Lebar, *Education That Is Christian*, pen., Jeffrey Tanalessy dan Suhadi Yeremia, peny., Tjuk S. Kaihatu (Malang: Penerbit Gandum Mas, 2006), 14.

tentang bagaimana teori berhubungan satu dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dalam melakukan sebuah penelitian yang membutuhkan kerangka berpikir, alangkah lebih baiknya jika hal tersebut mampu menjelaskan secara teoritis. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan hubungan antara variabel yang diangkat. Jadi peneliti bisa menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Setelah sintesa atau kesimpulan sementara dirumuskan maka langkah selanjutnya menyusun kerangka berpikir.⁵³ Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir



Perumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan atau didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan fakta-fakta empiris melalui pengumpulan data. Dengan kata lain hipotesis adalah jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, dan belum jawaban empirik.⁵⁴

Hipotesis dibedakan ada dua yaitu hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, sedangkan hipotesis statistik adalah dugaan yang diberlakukan kepada seluruh populasi, jadi hipotesis statistik hanya untuk penelitian yang menggunakan sampel.⁵⁵ Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka pengertian hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian bukan hanya berdasarkan teori yang relevan tetapi melalui fakta-fakta secara empirik.

Adapun hipotesis penelitian di sini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM. Sedangkan hipotesis statistik terdiri dari hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

⁵³Sugyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 63-63.

⁵⁴Ibid., 64.

⁵⁵Sugyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 64-65.

Ho: $\rho = 0$, artinya tidak ada hubungan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM.

Ha: $\rho \neq 0$, artinya nilai korelasi antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dapat lebih besar atau kurang dari nol.

ρ = nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan di sini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugyono, metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, dalam mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan.⁵⁶ Menurut Siyoto dan Sodik, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data, analisis data dan penampilan data. Sedangkan menurut Malhotra, penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengukur data yang dikumpulkan dan menggunakan beberapa jenis analisis data statistik terhadap sampel penelitian yang diteliti.⁵⁷

Jadi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena peneliti hendak memperoleh data dengan skala pengukuran interval untuk melihat seberapa besar tingkatan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Metode Korelasi

Menurut Fraenkel dan Wallen yang dikutip Baharuddin, menyebutkan penelitian korelasi ke dalam penelitian deskripsi karena penelitian tersebut merupakan usaha menggambarkan kondisi yang sudah terjadi. Penelitian korelasi adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.⁵⁸ Leny dan Qamariah menyatakan penelitian korelasi adalah penelitian yang mengungkapkan hubungan atau korelasi satu variabel penelitian dengan variabel yang lainnya.⁵⁹

Tujuan penelitian korelasi atau korelasional untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Selain itu penelitian korelasional bertujuan untuk memahami hubungan antar sifat/karakteristik orang atau entitas lainnya. Secara khusus, tujuan penelitian korelasional adalah: pertama, untuk mencari bukti terdapat tidaknya hubungan (korelasi) antar variabel; kedua, bila sudah ada hubungan, untuk melihat tingkat keeratan hubungan antar variabel; ketiga, untuk memperoleh kejelasan dan kepastian apakah hubungan tersebut berarti (meyakinkan/significant) atau tidak berarti (insignificant).⁶⁰

⁵⁶Ibid., 8

⁵⁷Hardani Ahyar dkk., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Ed., Husnu Abadi (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 236.

⁵⁸Andi Ibrahim dan lainnya, *Metodologi Penelitian*, Ed., H. Ilyas Ismail (T.t: Gunadarma Ilmu, 2018), 78.

⁵⁹Leny Nofianti dan Qomariah, *Penelitian Survei* (Pekan Baru: T.P., 2017), 24.

⁶⁰Ibrahim dan lainnya, *Metodologi Penelitian*, 79-80.

Untuk membedakan penelitian korelasi atau korelasional dengan penelitian lainnya, maka perlu mengetahui ciri utama penelitian korelasional yang dikutip oleh Baharuddin dari A. Muri Yusuf, sebagai berikut: pertama, penelitian korelasional tepat digunakan apabila variabel-variabel yang diteliti kompleks, dan tidak dapat diteliti dengan metode eksperimen, serta tidak dapat dimanipulasi. Kedua, penelitian korelasional memungkinkan pengukuran beberapa variabel sekaligus, saling hubungannya dan latar realistic (*realistic setting*). Ketiga, apa yang diperoleh dalam penelitian adalah kadar (*degree*) hubungan, bukan ada atau tidak adanya pengaruh di antara variabel yang diteliti, terkecuali apabila menggunakan teknik analisis lebih kompleks sehingga dapat dicari pengaruh dari antar variabel yang diteliti.⁶¹

Jadi berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka peneliti menggunakan metode korelasi untuk menguji teori-teori dan hipotesis yang sudah dikemukakan terlebih dahulu. Ada pengujian hipotesis untuk melihat seberapa besar hubungan antara variabel x tentang kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap variabel y yaitu motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM.

Survei Literatur

Untuk dapat menjaga keaslian penelitian ini, maka perlu mengadakan studi literatur. Menurut Supardi menyatakan survei literatur adalah untuk mencermati, mengenali dan membahas rencana penelitian secara teoritik, konseptual, dan menemukan variabel-variabel penelitian serta hubungannya dengan membandingkan hasil penelitian terdahulu.⁶¹ Jadi survei literatur diadakan untuk melihat keoriginalitas penelitian ini dan menghindari plagiat. Adapun survei penelitian ini dilakukan terhadap beberapa penelitian sejenis atau relevan sebagai berikut:

Pertama, skripsi dengan judul “Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 3 Pare Kediri” oleh Novia Nida Nabila tahun 2021. Penelitian ini memiliki kesamaan membahas tentang kreativitas guru/pendidik dalam pembelajaran daring dan motivasi belajar, tetapi perbedaannya penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPS dengan responden siswa SMPN 3 Pare dan tujuannya meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada mahasiswa sebagai sampel di Program Studi Pendidikan Agama Kristen Universitas Kristen Immanuel dan menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasilajar mahasiswa.

Kedua, skripsi dengan judul “Upaya Kreativitas Guru untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Kelas IV MI Al-Makmur Tanggamus,” oleh Shely Krismandara tahun 2021. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengkaji kreativitas pendidik dan motivasi belajar, perbedaannya adalah pada responden yaitu penelitian Shely pada peserta didik kelas IV MI, sedangkan penelitian ini pada mahasiswa program studi Pendidikan Agama Kristen. Kemudian jenis penelitian yang dilakukan Shely Krismandara adalah penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penelitian ini dilakukan dengan penelitian kuantitatif dan metode korelasional.

⁶¹“Survei Literatur,” <https://www.coursehero.com/>, diakses 16 Maret 2022.

Jadi dari kedua penelitian sebelumnya di atas menunjukkan ada perbedaan dalam membahas kreativitas guru/pendidik dan motivasi belajar. Kreativitas yang dibahas peneliti di sini adalah kreativitas pendidik dalam proses pembelajaran secara daring, sehingga jika pendidik kreatif dalam proses pembelajaran, maka diharapkan peserta didik dalam hal ini mahasiswa dapat termotivasi dalam belajar.

Sumber dan Cara Penentuan Data

Dalam mengumpulkan data ada dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer merupakan data yang peneliti peroleh langsung dari populasi atau sampel penelitian. Sedangkan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Data primer sangat diperlukan dalam mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono, pengertian sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data atau peneliti.⁶² Demikian juga menurut Umi Narimawati yang dikutip oleh Nunung Indah Pratiwi menyatakan, data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Artinya data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file, karena data ini diperoleh melalui narasumber atau responden.⁶³ Jadi data primer yang dimaksud di sini adalah data-data yang diperoleh langsung dari sumber data yaitu responden penelitian. Data primer dalam penelitian ini adalah data yang langsung diperoleh peneliti dari responden yaitu mahasiswa prodi PAK.

Data Sekunder menurut Sugiyono adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, seperti data dari orang lain atau melalui dokumen-dokumen. Data sekunder bersifat data yang mendukung keperluan data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen jurnal.⁶⁴ Jadi data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti tidak secara langsung dari sumber data tetapi dari orang lain ataupun dokumen-dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang peneliti peroleh melalui jurnal-jurnal dan berbagai literatur.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan kuesioner sebagai berikut:

Observasi/pengamatan menurut Sproull yang dikutip oleh Andreas B. Subagyo adalah peneliti mengamati (tanpa intervensi) subyek penelitian dalam suatu situasi dan mencatat hasil pengamatan tersebut.⁶⁵ Sutrisno Hadi yang dikutip Sugiyono mengatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis, dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁶⁶

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 137.

⁶³Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017): 212.

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 137.

⁶⁵Andreas B. Subagyo, *Pengantar Riset Kuantitatif & Kualitatif* (Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2004), 227.

⁶⁶Ibid., 145.

Jadi observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam suatu situasi terhadap subyek penelitian dengan mencatat proses yang terjadi.

Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁶⁷ Menurut Sproull, wawancara adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada subyek penelitian baik secara perorangan maupun berkelompok, untuk mendapatkan informasi tentang variabel penelitian.⁶⁸ Jadi wawancara merupakan tehnik pengumpulan data dalam penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada subyek penelitian.

Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun tipe pertanyaan dalam angket dapat terbuka dan tertutup. Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.⁶⁹ Kuesioner adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁷⁰

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan tehnik sampling yang digunakan untuk pengambilan sampel penelitian. Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷¹ Populasi adalah keseluruhan daripada unit-unit analisis yang memiliki spesifikasi atau ciri-ciri tertentu.⁷² Demikian juga menurut Margono, populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.⁷³ Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan objek penelitian atau totalitas kelompok subjek, baik manusia, gejala, nilai, benda-benda hingga peristiwa yang menjadi sumber data suatu penelitian. Sedangkan Gulo menyebutkan populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan dari satuan analisis yang merupakan sasaran penelitian.⁷⁴ Jadi populasi adalah obyek atau subyek yang memiliki spesifikasi tertentu yang dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi PAK sebanyak 72 orang.

⁶⁷Ahyar dkk., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. 137.

⁶⁸Subagyo, *Pengantar Riset Kuantitatif & Kualitatif*, 227.

⁶⁹Ibid., 142-143.

⁷⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 142..

⁷¹Ibid., 80.

⁷²Yulius Slamet, *Metode Penelitian Sosial* (Solo: LPP UNS, 2006), 40.

⁷³Ahyar dkk., *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. 236.

⁷⁴T.P., "Pengertian Populasi dan Sampel," <https://penerbitbukudeepublish.com/populasi-dan-sampel/>, diakses 21 Maret 2022.

Menurut Arikunto, sampel merupakan sebagai bagian atau wakil dari populasi yang diteliti.⁷⁵ Sampel adalah suatu *subset* atau bagian dari populasi. Sampel harus dipandang sebagai perkiraan dari keseluruhan dan bukan keseluruhan itu sendiri. Banyak usaha-usaha yang bersifat statistik untuk membuat estimasi terhadap nilai populasi melalui nilai-nilai sampel. Menurut Sugyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁷⁶ Teknik sampling (pengambilan sampel) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan memberikan peluang yang sama bagi semua unsur populasi dengan *simple random sampling*, di mana pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁷⁷ Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 orang mahasiswa Prodi PAK UKRIM.

Rancangan Analisis Data

Untuk memperoleh data dalam sebuah penelitian maka langkah yang harus dilakukan adalah mengumpulkan data secara ilmiah, kemudian menguji instrumen yaitu Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Validitas item ditunjukkan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap item total (skor total), perhitungan dilakukan dengan cara mengorelasikan antara skor item dengan skor total item.⁷⁸

Menurut Priyatno, analisis validitas dengan menggunakan *corrected item-total correlation*, dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total dan melakukan koreksi terhadap nilai koefisien korelasi yang over estimasi. Hal ini dikarenakan agar tidak terjadi koefisien item total yang over estimasi (estimasi nilai yang lebih tinggi dari yang sebenarnya). Pengujian validitas dapat menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut: Pertama, jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen atau item-item/pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Kedua, jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).⁷⁹ Selain uji validitas ada uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang.⁸⁰ Uji Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang terhadap pernyataan tersebut konsisten.⁸¹ Menurut Sekaran yang dikutip oleh Dwi Priyatno mengatakan bahwa reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, 0,7 dapat diterima sedangkan di atas 0,8 adalah baik. Ada juga pernyataan yang mengatakan suatu instrumen

⁷⁵Ibid.

⁷⁶Sugyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, 80-81.

⁷⁷Ibid., 82.

⁷⁸Dwi Priyatno, *Mandiri Belajar SPSS* (Yogyakarta: Mediakom, 2009), 16.

⁷⁹Ibid., 18.

⁸⁰Ibid., 25.

⁸¹Ghozali, *Aplikasi Analisis 10.0 Multivariate dengan Program SPSS*, 41.

dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari r kritis/tabel *product moment*, pada taraf signifikansi 0,05.⁸²

Untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini, maka akan dilakukan dengan uji korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi.⁸³

Menurut Sugyono, pedoman interpretasi korelasi sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = sangat rendah

0,20 - 0,399 = rendah

0,40 - 0,599 = sedang

0,60 - 0,799 = kuat

0,80 - 1,000 = sangat kuat⁸⁴

Jadi untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji korelasi agar dapat mengetahui seberapa jauh hubungan antara variabel kreativitas pendidik dengan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran daring.

Rancangan Pemecahan Masalah

Rancangan pemecahan masalah adalah serangkaian prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan tahapan yang terstruktur secara sistematis, sehingga penelitian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Adapun yang menjadi rancangan penelitian ini sebagai berikut:

Tahap 1 : Mengadakan studi pendahuluan dengan studi lapangan yaitu mengobservasi masalah dan wawancara, mengidentifikasi masalah dan membuat rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian dan studi literatur untuk menyusun landasan teori. Tahap II : Menyusun instrument penelitian yaitu kuesioner, menyebarkan kuesioner pre test untuk menguji validitas dan reliabilitas jika belum valid dan reliabel maka Menyusun Kembali kuesioner dan membagikan kembali kuesioner yang sebenarnya.

Tahap III: Setelah memperoleh data dari responden, maka data dianalisis dengan uji korelasi untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini.

LAPORAN HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini penulis akan membahas laporan hasil penelitian yang sudah dilakukan baik secara studi kepustakaan atau literatur maupun melalui analisis data dengan menggunakan program SPSS. Adapun tujuan-tujuan penelitian yang dibahas sebagai berikut: Tujuan penelitian pertama, mendeskripsikan kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring. Secara teori, peneliti melakukan studi kepustakaan dan menyimpulkan bahwa kreativitas pendidik adalah kemampuan berpikir atau daya mencipta khususnya dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pembelajaran dan mampu mencari jalan keluar dari masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tersebut. Karena pembelajaran di masa pandemi masih dilakukan secara daring, maka pembelajaran daring adalah model pembelajaran jarak jauh yang digunakan sebagai sarana

⁸²Priyatno, *Mandiri Belajar SPSS*, 26.

⁸³Ibid., 53.

⁸⁴Sugyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 184.

pembelajaran di masa pandemi. Pembelajaran daring melibatkan unsur pendidik dan peserta didik, di mana ada usaha secara sadar dari peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan gawai atau perangkat elektronik sehingga berjalan dengan efektif.

Adapun bentuk-bentuk kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring yaitu:

Pertama, kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Agar peserta didik dapat menangkap pesan atau dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, maka pendidik harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan yaitu tujuan pemilihan dan bahan/materi ajar, karakteristik media harus sesuai dengan kematangan peserta didik, alternatif pemilihan maksudnya sewaktu menyajikan media dengan tepat artinya metode penggunaan harus sesuai serta memperlihatkan jenis media sesuai dengan waktu, tempat dan situasi yang tepat. Kedua, kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Prinsip-prinsip menggunakan metode pembelajaran yaitu metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, metode sebagai strategi pembelajaran, metode sebagai alat mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, kreatif dalam mengelola kelas. Pengelolaan kelas merupakan keterampilan pendidik dalam kelas pembelajaran. Pengelolaan kelas adalah salah satu tugas pendidik yang tidak boleh ditinggalkan, tetapi selalu dilaksanakan sebagai tugas dan tanggungjawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Prinsip-prinsip pengelolaan kelas yaitu: hangat dan antusias, tantangan, bervariasi, keluwesan, penekanan pada hal-hal yang positif, penanaman disiplin diri.

Jadi yang dimaksud kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring adalah bagaimana pendidik kreatif menggunakan baik media, metode dan mengelola kelas secara pembelajaran daring atau jarak jauh. Dalam menggunakan media pembelajaran, diharapkan dosen Prodi PAK dapat menggunakan media yang dapat menolong mahasiswa memahami materi ajar dengan baik seperti menggunakan PPT, aktif menggunakan *chat room* yang sudah tersedia pada aplikasi *Google meet* dan *Zoom meet*, serta aplikasi lainnya. Selain media, dosen juga diharapkan dapat kreatif menggunakan metode pembelajaran

Tujuan penelitian kedua adalah mendeskripsikan motivasi belajar mahasiswa Secara teori, peneliti melakukan studi kepustakaan dan menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah perubahan energi atau daya yang menggerakkan seseorang untuk bersemangat melakukan belajar baik dari dalam maupun dari luar dirinya sehingga dapat mencapai tujuan tertentu. Ada dua jenis motivasi dalam belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi itu intrinsik jika tujuannya sesuai dengan situasi belajar dan kebutuhan serta tujuan peserta didik dalam belajar serta menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah rangsangan atau dorongan dari luar diri peserta didik, yang menumbuhkan semangat dalam belajar dan mencapai tujuan tertentu seperti ingin mencapai angka tertinggi, gelar dan kehormatan dan lainnya..

Cara menumbuhkan motivasi belajar, memberi angka, memberi hadiah, mengadakan kompetisi, menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, memberi pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat. Dan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dengan baik. Indikator motivasi belajar meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa,

lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan kepada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah-masalah soal-soal.

Jadi yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar diri peserta didik atau mahasiswa untuk bergairah dan semangat belajar agar dapat mencapai keberhasilan belajar. Ada dua jenis motivasi belajar yaitu motivasi ingtrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pendidik perlu memperhatikan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar dan indikator-indikator motivasi belajar supaya dapat menjadi motivator bagi peserta didik atau mahasiswa dalam pembelajaran daring.

Tujuan penelitian yang ketiga adalah mendeskripsikan hubungan kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM di Masa Pandemi *Covid 19*. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif, yang terdiri dari hipotesis penelitian dan hipotesis statistic. Hipotesis penelitian di sini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM di Masa Pandemi *Covid 19*. Sedangkan hipotesis statistik terdiri dari hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

Ho: $\rho = 0$, artinya tidak ada hubungan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM Masa Pandemi *Covid 19*.

Ha: $\rho \neq 0$, artinya nilai korelasi antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dapat lebih besar atau kurang dari nol.

ρ = nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan.

Untuk menjawab hipotesis di atas, maka peneliti melakukan analisis data dengan uji korelasi sebagai berikut:

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis assosiatif (hubungan) adalah menggunakan tehnik korelasi. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji korelasi. Uji korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi.⁸⁵ Menurut Sugyono, pedoman interpretasi korelasi sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = sangat rendah; 0,20 – 0,399 = rendah; 0,40 – 0,599 = sedang; 0,60 – 0,799 = kuat; 0,80 – 1,000 = sangat kuat.⁸⁶

Hasil Uji Korelasi
Tabel 4.1. Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Kreativitas Pendidik	Motivasi Belajar
Kreativitas Pendidik	Pearson Correlation	1	.607**

⁸⁵Ibid., 53.

⁸⁶Ibid., 184.

Motivasi Belajar	Sig. (2-tailed)		.000
	N	40	40
	Pearson Correlation	.607**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	40	40
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil uji korelasi sederhana (r) di atas, maka diperoleh hasil uji korelasi sebagai berikut: ada korelasi antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen sebesar 0,607. Hal ini menunjukkan terjadi hubungan yang kuat antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM di Masa Pandemi *Covid 19*.

Berdasarkan hasil uji korelasi dapat disimpulkan sebagai berikut: pertama, hipotesis penelitian terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM di Masa Pandemi *Covid 19*.

Kedua, hipotesis statistik dalam penelitian ini berdasarkan hasil uji statistik adalah: pertama, menolak hipotesis nol (H_0) karena nilai korelasi (r) sebesar 0,607 berarti ada hubungan yang kuat antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM; kedua, hipotesis alternatif (H_a), dijawab bahwa ada hubungan yang kuat sebesar 0,607 antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM.

Implikasi Penelitian

Adapun yang menjadi implikasi dalam penelitian ini adalah secara teori, sebagai pendidik memperoleh pengetahuan tentang kreativitas dalam pembelajaran daring dan bagaimana mengembangkan kreativitas seperti kreatif dalam menggunakan media, metode dan mengelola kelas pembelajaran selama perkuliahan yang dilakukan secara daring. Selain itu secara praktis, pendidik pada program studi PAK UKRIM harus menerapkan kreativitas dalam pembelajaran daring seperti menggunakan media yang menarik yaitu ketika pendidik memberi pertanyaan, maka peserta didik atau mahasiswa wajib menjawab di ruang *chat*. Penerapan metode pembelajaran seperti diskusi akan menjadi efektif walaupun secara daring, jika pendidik mewajibkan kelompok lain menanggapi kelompok yang sedang presentasi contohnya kelompok sebelumnya. Dalam mengelola kelas pembelajaran daring, pendidik harus aktif meminta mahasiswa membuka kamera (*on cam*), sehingga meminimalkan mahasiswa melakukan kegiatan lain selain kegiatan pembelajaran. Demikianlah tujuan penelitian sudah dideskripsikan dalam pada bab II, peneliti telah melakukan penelitian dan melaporkan pada bab IV ini.

PENUTUP

Setelah melakukan penelitian ini, maka peneliti akan menyimpulkan beberapa hal berhubungan dengan penelitian yang berjudul "Kreativitas Pendidik dalam Pembelajaran Daring

terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Kristen (PAK) UKRIM di Masa Pandemi Covid 19” sebagai berikut:

Kreativitas pendidik adalah kemampuan berpikir atau daya mencipta khususnya dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pembelajaran dan mampu mencari jalan keluar dari masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tersebut. Karena pembelajaran di masa pandemi masih dilakukan secara daring, maka pembelajaran daring adalah model pembelajaran jarak jauh yang digunakan sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi. Pembelajaran daring melibatkan unsur pendidik dan peserta didik, di mana ada usaha secara sadar dari peserta didik untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan gawai atau perangkat elektronik sehingga berjalan dengan efektif.

Adapun bentuk-bentuk kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring yaitu: Pertama, kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Agar peserta didik dapat menangkap pesan atau dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, maka pendidik harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan yaitu tujuan pemilihan dan bahan/materi ajar, karakteristik media harus sesuai dengan kematangan peserta didik, alternatif pemilihan maksudnya sewaktu menyajikan media dengan tepat artinya metode penggunaan harus sesuai serta memperlihatkan jenis media sesuai dengan waktu, tempat dan situasi yang tepat. Kedua, kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Prinsip-prinsip menggunakan metode pembelajaran yaitu metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, metode sebagai strategi pembelajaran, metode sebagai alat mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, kreatif dalam mengelola kelas. Pengelolaan kelas merupakan keterampilan pendidik dalam kelas pembelajaran. Pengelolaan kelas adalah salah satu tugas pendidik yang tidak boleh ditinggalkan, tetapi selalu dilaksanakan sebagai tugas dan tanggungjawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Prinsip-prinsip pengelolaan kelas yaitu: hangat dan antusias, tantangan, bervariasi, keluwesan, penekanan pada hal-hal yang positif, penanaman disiplin diri.

Motivasi belajar adalah perubahan energi atau daya yang menggerakkan seseorang untuk bersemangat melakukan belajar baik dari dalam maupun dari luar dirinya sehingga dapat mencapai tujuan tertentu. Ada dua jenis motivasi dalam belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Cara menumbuhkan motivasi belajar, memberi angka, memberi hadiah, mengadakan kompetisi, menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, memberi pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat. Dan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dengan baik. Indikator motivasi belajar meliputi tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan kepada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah-masalah soal-soal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan metode penelitian korelasi adalah penelitian yang mengungkapkan hubungan atau korelasi satu variabel penelitian dengan variabel yang lainnya. Populasi penelitian adalah semua mahasiswa Prodi PAK UKRIM yang aktif ada 72 orang dan tehnik sampling (pengambilan sampel) adalah *probability sampling*,

yaitu tehnik pengambilan sampel dengan memberikan peluang yang sama bagi semua unsur populasi dengan *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara random sebanyak 40 orang.

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif, yang terdiri dari hipotesis penelitian dan hipotesis statistik. Hipotesis penelitian di sini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar mahasiswa Prodi PAK UKRIM di Masa Pandemi Covid 19. Sedangkan hipotesis statistik terdiri dari hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

Untuk menguji hipotesis, penulis menggunakan uji korelasi. Uji korelasi sederhana (*Bivariate Correlation*) digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Berdasarkan hasil uji korelasi sederhana (r) di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: pertama, hipotesis penelitian terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring dengan motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM di Masa Pandemi Covid 19. Kedua, hipotesis statistik dalam penelitian ini berdasarkan hasil uji statistik adalah: pertama, menolak hipotesis nol (H_0) karena nilai korelasi (r) sebesar 0,607 berarti ada hubungan yang kuat antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM; kedua, hipotesis alternatif (H_a), dijawab bahwa ada hubungan yang kuat sebesar 0,607 antara kreativitas pendidik dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar Program Studi Pendidikan Agama Kristen UKRIM di Masa Pandemi Covid 19.

Adapun yang menjadi implikasi dalam penelitian ini adalah secara teori, sebagai pendidik memperoleh pengetahuan tentang kreativitas dalam pembelajaran daring dan bagaimana mengembangkan kreativitas seperti kreatif dalam menggunakan media, metode dan mengelola kelas pembelajaran selama perkuliahan yang dilakukan secara daring.

Selain itu secara praktis, pendidik pada program studi PAK UKRIM harus menerapkan kreativitas dalam pembelajaran daring seperti menggunakan media yang menarik yaitu ketika pendidik memberi pertanyaan, maka peserta didik atau mahasiswa wajib menjawab di ruang *chat*. Penerapan metode pembelajaran seperti diskusi akan menjadi efektif walaupun secara daring, jika pendidik mewajibkan kelompok lain menanggapi kelompok yang sedang presentasi contohnya kelompok sebelumnya. Dalam mengelola kelas pembelajaran daring, pendidik harus aktif meminta mahasiswa membuka kamera (*on cam*), sehingga meminimalkan mahasiswa melakukan kegiatan lain selain kegiatan pembelajaran. Demikianlah penelitian ini dilakukan dan tujuan penelitian sudah menjawab rumusan masalah serta hipotesis penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani dkk. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Disunting oleh Husnu Abadi (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020).
- Ali Sadikin et al., "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)" 6, no. 1 (2020): 214–224.
- Ardyanto, Farakyan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan Ide Baru yang dimiliki, hot.liputan6.com/read/4450321/, diakses pada tanggal 25 Maret 2022.

- B. Subagyo, Andreas. *Pengantar Riset Kuantitatif & Kualitatif*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2004.
- Bahri Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Edisi 2. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- _____, Syaiful dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mnegajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010..
- Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Direktorat Pendidikan Lanjitan Pertama, Direktorat Pendidikan Nasional. *Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik*. Jakarta: T.P, 2004.
- Darmawan, Deni dan Dinn Wahyudin. *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Dwita Nurcahyani, "5 Aplikasi Penting untuk Guru dalam Proses Pembelajaran Daring" dalam Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id>. Diakses pada tanggal 25 Maret 2022.
- Dzulfiqar Restu Afghani, "Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19," *Journal of Informatics and Vocational Education* 3, no. 3 (2021): 70–75.
- Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 1409 - 1417
- Enklaar, I.H. dan E.G. Homrighausaen. *Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2011.
- Ghozali, H. Imam. *Aplikasi Analisis 10.0 Multivariate dengan Program SPSS*. Disunting oleh Prayogo P. Harto. Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2005.
- Ibrahim, Andi dan lainnya. *Metodologi Penelitian*,. Disunting oleh H. Ilyas Ismail. T.t: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Indah Pratiwi, Nuning. "Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi," *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, no. 2 (2017).
- Indihome. "10 Tantangan dan Halangan Belajar Daring untuk Anak Sekolah dan Kuliah," diakses pada tanggal 6 September 2021, <https://indihome.co.id/blog/10-tantangan-belajar-daring-untuk-anak-sekolah-dan-kuliah>.
- Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 113-114.
- Kelas Pintar. "5 Kendala Sekolah di Rumah," <https://www.kelaspintar.id/blog/edutech/5-kendala-sekolah-di-rumah-6125/>, diakses pada tanggal 13 Sepetember 2021.
- Khodijah, Nyanyu. *Psikologi Pendidikan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2019.
- Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan UNS, SPADA Surakarta, 2021.
- Lestari, Ika dan Linda Zakiah. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.
- Lilik Kristianto, Paulus. *Prinsip dan Praktik Pendidikan Agama Kristen: Penuntun bagi Mahasiswa Teologi & PAK, Pelayan Gereja, Guru Agama dan Keluarga Kristen*. Yogyakarta: Andi Offset, 2008.
- Lebar, Lois. *Education That Is Christian*. Diterjemahkan oleh Jeffrey Tanalessy dan Suhadi Yeremia. Disunting oleh Tjuk S. Kaihatu. Malang: Penerbit Gandum Mas, 2006.
- MP Dwi Retno Andriani, SP., "Kreativitas Dan Inovasi," *modul 6* (2012), <http://www.lycksele.se/biblioteksguiden/modul6/modul6.htm>.
- M. S. Warsono dan Hariyanto M.S. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017.
- Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Disunting oleh Risman F. Sikumbank. Bogor: Ghalia Indah, 2005.
- Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2018.
- Nofianti, Leny dan Qomariah. *Penelitian Survei*. Pekan Baru: T.P., 2017.
- Nuhamara, Daniel. *Pembimbing Pendidikan Agama Kristen*. Bandung: Jurnal Info Media, 2007.

Observasi Penulis pada Perkuliahan Daring Mata Kuliah embelajaran tanggal 1-15 September 2021.

Priyatno, Dwi. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Mediakom, 2009.

Pujiati, Wawancara dengan penulis, di Fakultas Agama Kristen, 06 September 2021.

Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.

Sidjabat, Binsan S. *Pendidikan Kristen Konteks Sekolah*. Bandung: Kalam Hidup, 2018.

Sidjabat, B. S. *Mengajar secara Profesional*. Bandung: Kalam Hidup, 2017.

Sugyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sutrisno. "Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 1, no. 1 (2021)

Syafa'at Ariful Huda. "Guru Kreatif Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Kar 5*, no. 1 (2020).

Talajan, Guntur. *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru* (Yogyakarta: Laksbang Pressindo, 2012).

Umi Chulsum dn Windy Novia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko, 2014), 395.

T.P., "Pengertian Populasi dan Sampel," <https://penerbitbukudeepublish.com/populasi-dan-sampel/>, diakses 21 Maret 2022.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.

Trimeiningrum, Eny. "Pembelajaran Daring dan Merdeka Belajar," dalam *21 Referensi Pembelajaran Daring Di Masa Darurat*, peny., F. Ridwan Sanjaya (Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2020).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar dan Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta, Bumi Aksara, 2012.
