

SKRIPSI

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH IAIN PAREPARE
PADA ERA DIGITALISASI**



OLEH

**MUZAYYANAH. K
NIM. 17.1100.124**

PAREPARE

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

**KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH IAIN PAREPARE
PADA ERA DIGITALISASI**



OLEH

**MUZAYYANAH. K
NIM. 17.1100.124**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program
studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah
IAIN Parepare pada Era Digitalisasi

Nama Mahasiswa : Muzayyanah. K

Nim : 17.1100.124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam


Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
2718 Tahun 2020

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Muh. Akib D, S.AG, M.A. (......)

NIP : 196512311992031056


Pembimbing Pendamping : Rustan Efendy, S.Pd.I, M.Pd.I. (......)

NIP : 198304042011011008

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah




Dr. H. Saepudin, S. Ag., M. Pd.
NIP. 197212161999031001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare pada Era Digitalisasi

Nama Mahasiswa : Muzayyanah. K

Nim : 17.1100.124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah 2718 Tahun 2020

Tanggal Kelulusan : 16 Februari 2022

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Dr. Muh. Akib D, S.AG, M.A.	(Ketua)	(.....)
Rustan Efendy, S.Pd.I, M.Pd.I.	(Sekretaris)	(.....)
Dr. Abd. Halik, M.Pd.I.	(Anggota)	(.....)
Hasmiah Herawaty, M.Pd.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui;

Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. H. Saifuldin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197212161999031001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Maha suci Allah Subhanahu Wata'ala atas izin dan rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Serta shalawat dan salam kepada Nabi terakhir, Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa hukum halal haramnya sang pencipta Allah, sehingga kita punya panduan hidup. Dari lubuk hati terdalam, penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta H. Kamaruddin dan Hj. Tika atas didikan, dukungan, nasihat dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis menghaturkan terima kasih kepada Bapak Dr. Muh. Akib D, S.AG, M.A. dan Bapak Rustan Efendy, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku pembimbing I dan pembimbing II. Atas segala nasihat, bantuan, dan bimbingan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelolah pendidikan di IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Bapak Rustan Efendy, M.Pd.I. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Sirajuddin, S.Pd.I., S.IP, M.Pd. selaku kepala perpustakaan IAIN Parepare dan jajarannya yang telah membantu dalam mencari referensi skripsi ini.
5. Bapak Dr. Abd. Halik, M.Pd. dan Ibu Hasmiah Herawaty M.Pd. selaku dewan penguji yang memberi saran dan arahan terkait skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengajari dan membagi ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan di IAIN Parepare.
7. Saudara-saudara perempuan penulis Nur Atma Kamaruddin Amd,Keb dan Asma Kamaruddin S.Pd.I. yang telah memberi banyak dukungan dan cinta kepada penulis termasuk nasihat-nasihat yang diberikan terhadap penyelesaian skripsi ini.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi seluruh pihak dan semoga apa yang kita kerjakan di ridhoi oleh Allah Subhanahu Wata'ala.

Parepare 27 Januari 2022

Penulis,



Muzayyanah. K
Nim: 17.1100.124

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muzayyanah. K

NIM : 17.1100.124

Tempat/Tgl Lahir : Pinrang, 15 Agustus 2000

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare pada Era digitalisasi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 27 Januari 2022

Penyusun,



Muzayyanah. K
NIM. 17.1100.124

ABSTRAK

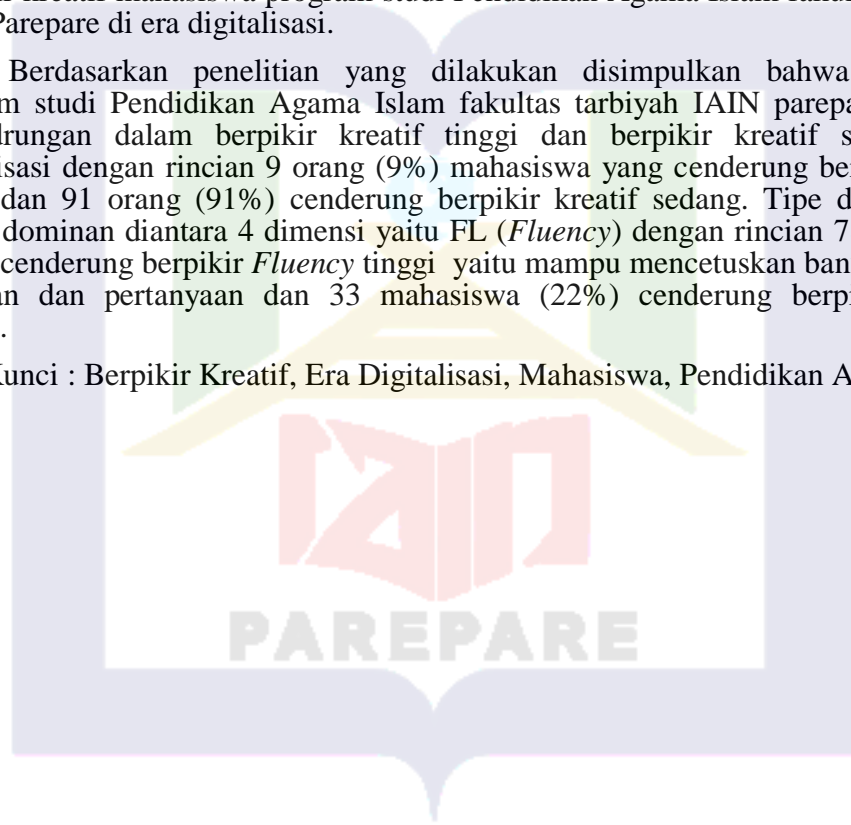
Muzayyanah. K, *Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Iain Parepare Pada Era Digitalisasi* (Dibimbing oleh Bapak Muh. Akib D dan Bapak Rustan Efendy).

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam, berdasarkan Undang-undang adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini dibutuhkan untuk melaksanakan tugas dan fungsi sebagai guru. Kreativitas juga merupakan kemampuan yang dituntut oleh dunia kerja saat ini.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, yang menjadi objek penelitian ini merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare. Peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian dan menggunakan metode model Rasch. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan berpikir kreatif mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah IAIN Parepare di era digitalisasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan disimpulkan bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam fakultas tarbiyah IAIN parepare memiliki kecenderungan dalam berpikir kreatif tinggi dan berpikir kreatif sedang di era digitalisasi dengan rincian 9 orang (9%) mahasiswa yang cenderung berpikir kreatif tinggi dan 91 orang (91%) cenderung berpikir kreatif sedang. Tipe dimensi yang paling dominan diantara 4 dimensi yaitu FL (*Fluency*) dengan rincian 78 mahasiswa (78%) cenderung berpikir *Fluency* tinggi yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan pertanyaan dan 33 mahasiswa (22%) cenderung berpikir *Fluency* rendah.

Kata Kunci : Berpikir Kreatif, Era Digitalisasi, Mahasiswa, Pendidikan Agama Islam.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
1. Kegunaan Teoretis	6
2. Kegunaan Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Relevan	8
B. Tinjauan Teori.....	11
1. Berpikir Kreatif.....	11
2. Digitalisasi.....	21
3. Pendidikan Agama Islam	24
C. Kerangka Pikir	25

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelian.....	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	31
E. Defenisi Operasional Variabel	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
B. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	62
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74
BIOGRAFI PENULIS	87

DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
1.	Perbedaan Pemikiran Vertikal Dan Lateral	11
2.	Daftar Mahasiswa Prodi PAI Iain Parepare	27
3.	Data Perhitungan Proportionate Stratified Random Sampling	29
4.	Kisi-Kisi Instrumen Berpikir Kreatif	31
5.	Skor Alternatif Jawaban	33
6.	Validitasi Soal	34
7.	Reliability Statistics	38
8.	Kriteria Outfit MNSQ yang Diterima	41
9.	Gambaran Responden Penelitian berdasarkan Strata Semester	43
10.	Gambaran responden penelitian berdasarkan jenis kelamin	44
11.	<i>Point Item Measure F</i>	45
12.	Pertanyaan <i>Point Item Measure F</i>	46
13.	<i>Point Item Measure O</i>	49
14.	Pertanyaan <i>Point Item Measure O</i>	50
15.	<i>Point Item Measure E</i>	53
16.	Pertanyaan <i>Point Item Measure E</i>	54
17.	<i>Point Item Measure FL</i>	57
18.	Pertanyaan <i>Point Item Measure FL</i>	58

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
1.	Diagram Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Strata Semester	44
2.	Diagram Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	45
3.	<i>Map Item F</i>	46
4.	Kecenderungan Responden <i>Flexibility</i>	48
5.	<i>Map Item O</i>	50
6.	Kecenderungan Responden <i>Originality.</i>	52
7.	<i>Map Item E</i>	54
8.	Kecenderungan Responden <i>Elaboration</i>	56
9.	<i>Map Item FL</i>	57
10.	Kecenderungan Responden <i>Fluency</i>	59
11.	Kecenderungan Responden Keseluruhan	60

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Gambar	Halaman
1.	Instrumen Penelitian	75
2.	Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian	79
3.	Surat Rekomendasi Penelitian	80
4.	Dokumentasi	82



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda(“).

1. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monofong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhomma	U	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
اُو	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

2. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
------------------	------	-----------------	------

نا / نِي	Fathah dan Alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
وُو	Kasrah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات : māta
رمى : ramā
قيل : qīla
يموت : yamūtu

3. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *raudah al-jannah* atau *raudatul jannah*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

4. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْم : *nu‘ima*

عُدُوْا : *‘aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الْشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy- syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

7. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

8. *Lafẓ al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاِلهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

9. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd (bukan:Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)

A. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>şallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون

صلعم	=	صلی الله علیه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan dalam kemajuan era digitalisasi menghadirkan tantangan dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut mendatangkan dampak bagi dunia pendidikan untuk bertransformasi mengikuti era digitalisasi dan memenuhi tuntutan perkembangan manusia dalam menciptakan kreativitas dan inovasi di berbagai bidang kehidupan. Akan tetapi, dengan kemajuan era digitalisasi ini, pendidikan menghadapi berbagai tantangan dan pada saat yang sama, pendidikan yang merupakan pusat pengembangan manusia diharapkan mampu memberi pemecahan dalam masalah-masalah yang dihadapi dalam pendidikan di era digitalisasi dan membimbing manusia untuk lebih mengembangkan pikiran dan tindakannya.

Dengan berkembangnya zaman maka pola pikir dan tindakan peserta didik juga ikut berkembang, dan mengharapkan pendidikan yang semakin fleksibel yakni dengan menjadikan pendidikan berpusat pada peserta didik, dengan dukungan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Fleksibilitas pada sistem pendidikan dimungkinkan dengan pemanfaatan perkembangan Teknologi Informasi yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya peserta didik yang terus berubah. Sesuai dengan pendapat *Thomas*¹, bahwa pendidikan tradisional tidak dapat lagi melibatkan peserta didik secara intens dalam proses pembelajaran dan mendidik mereka untuk mencapai keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk hidup

¹Suciati, "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital", *LPPM Universitas Terbuka*, 19.2 (2018).

di abad ke-21. Teknologi Informasi dinilai sebagai alat yang dapat membimbing peserta didik untuk mengasah kemampuan mereka dalam memecahkan masalah-masalah yang terkait pada pembelajaran serta kebutuhan-kebutuhan yang autentik sesuai zamannya, bukan hanya sebagai wadah ilmu yang diberikan oleh pendidik, guru ataupun dosen.²

Teknologi merupakan salah satu sarana yang menunjang kegiatan pembelajaran di era digitalisasi. Perkembangan teknologi harusnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran digital (digital learning). Indonesia telah memasuki era digitalisasi yang ditandai dengan perubahan kebiasaan masyarakat yang semakin instan dalam melakukan aktivitas kehidupannya.³

Greenstein, berpendapat bahwa pendidikan di abad 21 atau era digitalisasi dipandang sebagai pengembangan tiga kompetensi utama yaitu kemampuan berpikir, berperilaku, dan hidup di dunia. Keterampilan berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Kompetensi perilaku meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan literasi teknis. Sedangkan kemampuan hidup di dunia meliputi inisiatif, pengarahan diri sendiri, pemahaman global, dan tanggung jawab sosial.⁴ Era ini telah menyebabkan revolusi pendidikan seperti Pendidikan 4.0 yang membutuhkan perubahan mendasar dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat mengalihkan pembelajaran generasi ini.

²Suciati, "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital", *LPPM Universitas Terbuka*, 19.2 (2018).

³ Munir. *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017.

⁴Eka Budhi Santosa, dkk, *Literasi Digital dan Kekuatan Media Sosial: Transformasi Sosial, Budaya, Ekonomi dan Pendidikan*, Lamongan: Academia Publication, 2021.

Arah pendidikan abad 21 sudah sinkron dengan tujuan pendidikan nasional seperti yang tertera di UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif,⁵ mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.⁵

Salah satu poin tersebut yaitu menjadikan peserta didik, menjadi manusia yang memiliki kemampuan berpikir kreatif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, memiliki salah satu program studi yang dirancang untuk menciptakan guru Pendidikan Agama Islam. Dalam Undang-undang tentang pendidikan tinggi Nomor 12 Tahun 2012 menyatakan bahwa:

Perguruan tinggi memiliki fungsi mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa.⁶

Dengan demikian, salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam, berdasarkan Undang-undang diatas adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini dibutuhkan untuk melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai guru. Kreativitas inipun merupakan kemampuan yang dituntut oleh dunia kerja saat ini. Didalam Al-Qur'an juga terdapat banyak ayat yang memerintahkan manusia untuk berpikir sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S Yunus/ 10: 3.

⁵Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, *Trasmedia Pustaka, Jakarta 2007.*

⁶Undang-undang Republik Indonesia No 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, *Trasmedia Pustaka, Jakarta 2007.*

إِنَّ رَبَّكُمُ اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ فِي سِتَّةِ أَيَّامٍ ثُمَّ اسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ يُدَبِّرُ الْأَمْرَ مَا مِن شَافِعٍ إِلَّا مَن بَعَدَ إِذْنِهِ ۚ ذَٰلِكُمُ اللَّهُ رَبُّكُمْ فَاعْبُدُوهُ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ﴿٦٧﴾

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Tuhan kamu ialah Allah yang menciptakan langit dan bumi dalam enam masa, kemudian Dia bersemayam di atas 'Arsy untuk mengatur segala urusan. tiada seorangpun yang akan memberi syafa'at kecuali sesudah ada izin-Nya. (Dzat) yang demikian Itulah Allah, Tuhan kamu, Maka sembahlah Dia. Maka Apakah kamu tidak mengambil pelajaran?”⁷

Hubungan antara berpikir kreatif dan pendidikan adalah bahwa berpikir kreatif berkontribusi pada kesuksesan karir serta kesuksesan pendidikan tinggi. Berpikir kreatif berasal dari cara mahasiswa berpikir, memecahkan masalah, dan mewujudkan ide karena ada sebagian mahasiswa takut mencoba atau memulai sesuatu yang baru, tidak berani mengungkapkan bakatnya, dan memiliki bakat terpendam tetapi cenderung tidak berkembang. Dalam proses pembelajaran terdapat siswa yang pintar tetapi pemalu, tidak percaya diri, dan tidak berani mengemukakan pendapat karena takut salah.

Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, telah mengikuti perkembangan teknologi, yaitu dengan penggunaan *E-Learning* sebagai salah satu bentuk pembelajaran. Program studi Pendidikan Agama Islam telah menggunakan *E-Learning* baik dalam bentuk unggah dokumen (materi perkuliahan) maupun dalam bentuk pembelajaran secara daring seperti diskusi dan pengumpulan tugas, hal ini merupakan salah satu bentuk tanda dari perubahan dunia pendidikan yang mengarah pada era digitalisasi, yang memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk berkomunikasi dengan dosen dan mengakses lebih banyak materi

⁷Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Tajwid Warna Terjemah & Transliterasi Al-Misbah.

pembelajaran.⁸ Meskipun Teknologi Informasi memberikan kemudahan dalam banyak hal tetapi dilain sisi menyisahkan beberapa permasalahan yang berdampak terhadap mahasiswa. Kemudahan informasi yang didapatkan mahasiswa, menjadikan cenderung malas untuk menggali informasi lebih jauh, sehingga terdapat beberapa kendala yang mengakibatkan mahasiswa kurang berpikir kreatif, sedangkan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam merupakan seorang calon guru dan berpikir kreatif harusnya dibangun dari bangku perguruan tinggi.⁹

Herawati (2022) telah melakukan penelitian yang berjudul “*Critical Thinking and Meaningful Learning in Online: Do Both Make Increases*” dalam hasil penelitiannya menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran bermakna menggunakan model inkuiri yang diperoleh dari hasil uji t yang menunjukkan nilai sig.2-tailed $0.00 < 0,05$ dan t hitung. Perbedaan tersebut juga didukung oleh data deskriptif dengan rata-rata skor post-test kelas eksperimen sebesar 93,28 yang terdiri dari 93,75% responden dalam kategori sangat baik 6,25% dalam kategori nilai baik, lebih tinggi dari rata-rata skor kelas control dari 85,19.¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian yang tertera bahwa kemampuan berpikir sangat diperlukan dalam merealisasikan kreatifitas dalam pemikiran yang kritis sebagai calon guru.

⁸ Much, Fuad Saifuddin. “E-Learning dalam perspektif Mahasiswa” Universitas Ahmad Dahlan vol, 29 No, 2. 2017. 103

⁹Rina Novia, “Super Teacher Super Student: Tujuh Jalan Menciptakan Pendidikan Super”, Jakarta: Zikru Hakim, 2010.

¹⁰ Hasmiah Herawati “Critical Thinking and Meaningful Learning in Online Learning: Do Both Make Increases”. Vol 32. No. 1. 2022.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif mahasiswa program studi pendidikan agama Islam fakultas tarbiyah IAIN Parepare di era digitalisasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah berpikir kreatif mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah IAIN Parepare berpengaruh terhadap perubahan pendidikan pada era digitalisasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah, menganalisis pengaruh perubahan pendidikan pada era digitalisasi terhadap berpikir kreatif mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah IAIN Parepare

D. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian kuantitatif analisis kemampuan berpikir kreatif Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan, sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan, mahasiswa, khususnya bagi seluruh mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare

b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam mengembangkan kemampuan dalam berpikir kreatif pada era digitalisasi.

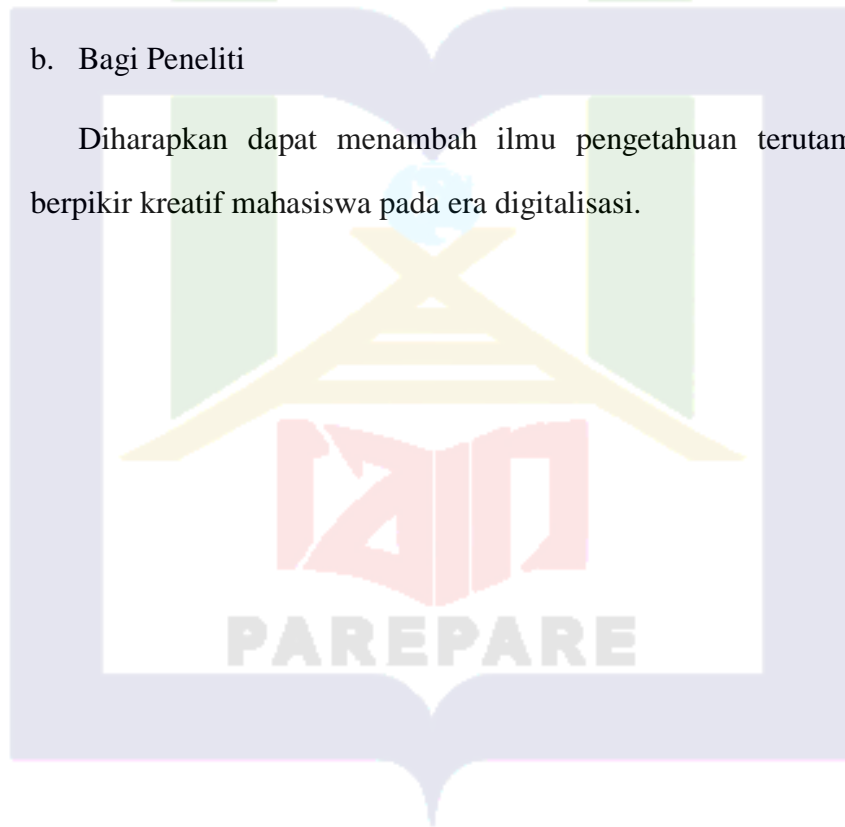
2. Manfaat praktis

a. Bagi Kampus

Diharapkan memberikan sumbangan khasanah pengetahuan tentang berpikir kreatif mahasiswa pada era digitalisasi. Serta sebagai pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terutama mengenai berpikir kreatif mahasiswa pada era digitalisasi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berikut ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa penelitian yang dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

1. Yulvinamaesari dan Eka Pratiwi Tenriawara, Program Studi Fisika Fakultas SAINS Universitas Cokroaminoto Palopo Tahun 2017 dengan judul “ Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Fisika Ditinjau dari Perbedaan Multiple Intelligence”.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dan kualitatif dengan analisis data pada penelitian kuesioner (angket) dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan skor rata-rata untuk setiap aspek dalam kemampuan berpikir kreatif pada mahasiswa fisika dapat dilihat dari empat aspek tersebut yaitu aspek kelancaran, aspek keluwesan, aspek kebaruan, dan aspek elaborasi. pada penelitian ini diperoleh data bahwa dari 19 responden aspek kelancaran ada 5 orang responden dengan persentase 26,3%, untuk aspek keluwesan 7 orang responden dengan persentase sebesar 36,8%, untuk aspek kebaruan 4 orang responden dengan persentase 21,1%, untuk aspek

elaborasi dengan jumlah responden 3 orang dengan persentase sebesar 15,8%.¹¹

2. Skripsi yang disusun oleh Zakiatun Nufus, Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2021 dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa MTsN”.

Dalam Penelitian ini bersifat deskriptif eksploratif dengan subjek penelitian adalah 4 siswa MTsN 13 Pidie, yang dikelompokkan menjadi 1 tinggi. Dan 3 rendah . Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah lembar jawaban hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang dipandu oleh pedoman wawancara. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan mengoreksi hasil tes tulis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif yang akan diukur dan melakukan wawancara. Analisis data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan berpikir kreatif matematika memiliki rata- rata 74,37%. Berdasarkan data yang di dapat indikator yang masih rendah adalah indikator *flexibility*, dan *originality*. Adapun factor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif adalah, faktor lupa, jarang berlatih, guru jarang memberikan tugas, tidak berani mencoba hal yang baru, terlalu berpaku pada buku cetak.¹²

¹¹Eka Pratiwi Tenriawa dan Yulvinamaesari, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Fisika Ditinjau dari Perbedaan Multiple Intelligence”, Skripsi, Fakultas SAINS Universitas Cokroaminoto Palopo, 2017.

¹²Zakiatun Nufus, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa MTsN”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021.

3. Skripsi yang disusun oleh Feldi Ismail, Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tahun 2019 dengan judul “Analisis tingkat kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Ditinjau dari Perbedaan Gender dalam Menyelesaikan Soal Matematika.”

Dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini merupakan tes kemampuan berpikir kreatif matematis dengan disertai indikator kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Subjek penelitian adalah siswa dari kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya dari masing-masing Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis berdasarkan perbedaan gender. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu (1) Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif matematis peserta didik laki-laki yaitu: 4 siswa (sangat kreatif), siswa tersebut mampu menunjukkan indikator kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan, 3 siswa (kreatif), siswa tersebut mampu menunjukkan indikator kefasihan dan fleksibilitas, 1 siswa (kurang kreatif), peserta didik hanya mampu menunjukkan indikator kefasihan, (2) Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis peserta didik perempuan yaitu: 4 siswa (sangat kreatif), yang menunjukkan indikator kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan, 3 siswa (kreatif), siswa yang mampu menunjukkan indikator kefasihan dan fleksibilitas, 2 siswa (cukup kreatif), peserta didik yang mampu menunjukkan indikator fleksibilitas dan

kebaruan, dan 1 siswa (kurang kreatif) yang hanya mampu menunjukkan indikator kefasihan.¹³

B. Tinjauan Teori

1. Berpikir Kreatif

a. Berpikir

Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk yang berpikir, namun manusia memiliki tingkat berpikir yang berbeda-beda. Berpikir merupakan aktivitas yang dilakukan dan mengarah pada inovasi yang berorientasi pada tujuan. Berpikir melibatkan informasi dan mengubahnya menjadi memori. Seseorang saat berpikir maka dituntut untuk menciptakan konsep, berpikir kritis, berpikir kreatif, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.¹⁴

Pada Kamus besar Bahasa Indonesia berpikir berarti menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan serta menetapkan sesuatu.¹⁵ Menurut *Roach, Mosen, Rosenzwing*, dan *Arendt* dari Rahmat, berpikir adalah proses abstraksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Kemudian *Hannah* berpendapat bahwa simbol-simbol tersebut ialah bahasa. Namun, menurut Aristoteles, bahasa digunakan setelah proses berpikir selesai. Dari dua perspektif ini, kita dapat menyimpulkan bahwa bahasa dan pemikiran terkait erat dan sama pentingnya. Kita membutuhkan bahasa untuk mendapatkan informasi dan mengingatnya. Dengan menggunakan bahasa, seseorang memperoleh informasi yang akan memperkaya khasanah pikirannya.

¹³Feldi Ismail, "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Perbedaan Gender dalam Menyelesaikan Soal Matematika" Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwang, 2019.

¹⁴John W Sanroc, Psikologi Pendidikan, *Jakarta: Kencana*, 2011.

¹⁵KBBI Daring, 2021.

Berpikir merupakan penyajian atau memanipulasi keadaan-keadaan atau pengalaman secara lebih lengkap dan rinci, misalkan mereka mengingat kembali informasi-informasi atau membayangkan dan mempertimbangkan sesuatu.

Berpikir adalah proses dinamis, yang berarti secara aktif memecahkan hal-hal yang abstrak. Ketika manusia berpikir mereka akan memiliki informasi baru atau yang telah diketahui, lalu disimpan dalam memori. Berpikir adalah apa yang menghubungkan bagian-bagian dari pengetahuan. Ketika manusia berpikir, proses kerja terjadi di otak.¹⁶ berdasarkan teori bisosiasi, belahan otak kanan manusia lebih bersifat lateral serta divergen sedangkan belahan otak kiri manusia lebih kevertikal dan konvergen. menurut Debono pada Evans, bahwa pemikiran lateral ialah inovasi ide-ide baru sedangkan vertikal artinya penggalian lubang yang sama tetapi lebih dalam.

Tabel 2.1 Perbedaan pemikiran Vertikal dan Lateral¹⁷

Pemikiran vertikal	Pemikiran lateral
<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan proses logis dengan langkah bijaksana menuju penyelesaian. - Memilih pendekatan tunggal yang terbaik - Menghindari pengaruh luar - Menyesuaikan diri dengan 	<ul style="list-style-type: none"> - Bersifat serampangan dengan melompat-lompat untuk mengembakan pendekatannya dengan penyelesaian akhir - Meciptakan banyak pendekatan dan penyelesaian - Secara aktif mencari gagasan.

¹⁶Syaifu Bahri Djamarah, Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

¹⁷ Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M. Pd., Dr. Masri Kudrat Umar, M. Pd., Dr. Keysar Panjaitan, M. Pd., Variabel penelitian dalam pendidikan dan pembelajaran, Jakarta: Ina publikatama, 2014.

pola-pola yang mapan	– Mencari pola-pola mapan
----------------------	---------------------------

Allah didalam Al-Qur'an telah memerintahkan kita untuk berpikir. Hal ini terdapat di beberapa ayat, salah satunya dalam Q.S Al-Baqarah/59: 266

أَيُّودٌ أَحَدُكُمْ أَنْ تَكُونَ لَهُ جَنَّةٌ مِّنْ نَّخِيلٍ وَأَعْنَابٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ لَهُ فِيهَا مِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ وَأَصَابَهُ الْكِبَرُ وَلَهُ ذُرِّيَّةٌ ضُعَفَاءُ فَأَصَابَهَا إِعْصَارٌ فِيهِ نَارٌ فَاحْتَرَقَتْ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢٦٦﴾

Terjemahnya:

Apakah ada salah seorang di antaramu yang ingin mempunyai kebun kurma dan anggur yang mengalir di bawahnya sungai-sungai; Dia mempunyai dalam kebun itu segala macam buah-buahan, kemudian datanglah masa tua pada orang itu sedang Dia mempunyai keturunan yang masih kecil-kecil. Maka kebun itu ditiup angin keras yang mengandung api, lalu terbakarlah. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepada kamu supaya kamu memikirkannya.¹⁸

Dalam ayat diatas artinya bentuk perumpamaan dari seorang yang menafkahkan hartanya sebab riya, berbangga-bangga menggunakan pemberiannya kepada orang lain serta mengakibatkan seseorang sakit hati terhadapnya. Di ayat tadi juga, mengandung dua hal keadaan yaitu, yang pertama, melihat kebun dengan kondisi yang pohonnya bebuah lebat, pohonnya teduh yang dibawahnya ada sungai yang mengalir serta pohon tadi beraneka ragam jenis buah-buahnya. Sedangkan yang kedua yaitu keadaan kebun tadi sudah berubah sebab diterpanya angin keras yang mengandung api kemudian membakar segala bentuk ketenangan serta kesenangan didalam kebun tersebut. Penghadiran kedua keadaan inilah yang menjadi objek pikir. Dilain ayat dalam Al-Qur-an Allah berfirman pada Q.S. Ar-Rum/30: 8

¹⁸ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an Tajwid Warna Terjemah & Transliterasi Al-Misbah.

أَوَلَمْ يَتَفَكَّرُوا فِي أَنفُسِهِمْ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا إِلَّا بِالْحَقِّ وَأَجَلٍ مُّسَمًّى ۗ وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ النَّاسِ بِلِقَائِ رَبِّهِمْ لَكٰفِرُونَ ﴿١٩﴾

Terjemahnya:

Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menjadikan langit dan bumi dan apa yang ada diantara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan waktu yang ditentukan. dan Sesungguhnya kebanyakan di antara manusia benar-benar ingkar akan Pertemuan dengan Tuhannya.¹⁹

Pada ayat diatas Allah menggambarkan bahwa manusia harusnya memikirkan keadaanya sendiri serta pula makhluk-makhluk dan benda ciptaan Allah pada alam ini. Ayat ini mendorong manusia supaya senantiasa berpikir agar menjauhkan manusia dari sifat kurang pandai dan lengah yang mendekati sifat kebinatangan, sebab manusia merupakan makhluk ciptaan Allah yang spesial dibandingkan dengan yang lainnya.

Anugrah yang sudah diberikan Allah kepada manusia yang membedakannya dengan binatang yaitu akal. Sebagai akibatnya manusia mampu menganalisis dan menghasilkan membentuk inovasi-inovasi yang akan berguna bagi masyarakat. Dari kemampuan manusia ini menjadikannya sebagai makhluk yang diberi amanat oleh Allah untuk beribadah serta bertanggung jawab akan hal-hal yang sudah manusia itu pilih.²⁰

b. Kreativitas

Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kemampuan untuk mencipta.²¹ Kreativitas mempunyai definisi yang beragam oleh para pakar.

¹⁹Kementrian Agama RI, Al-Qur'an Tajwid Warna Terjemah & Transliterasi Al-Misbah.

²⁰Musfir bin said Az-Zahra, *Konseling Terapi*, Jakarta: Gema Insani, 2005.

²¹KBBI Daring, 2021.

Seperti James Gallagher berkata bahwa, *creativity is a mental process by which individuals create new ideas and products a recombine existing ideas and product.* Yang berarti James Gallagher menyatakan bahwa kreativitas ialah proses mental setiap individu, serta melalui proses tersebut manusia mampu untuk membentuk ide-ide baru serta mampu mengkombinasikannya.

Menurut David Campbell, kreativitas artinya aktivitas yang mendatangkan hasil yang bersifat baru, inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan, bermanfaat, serta bisa dimengerti.²² Menurut Munandar, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, atau memunculkan ide-ide baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, atau untuk melihat korelasi baru antara elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya.²³ Kreativitas dapat dilihat dari perilaku seseorang atau aktivitas kreatif yang dilakukan. Menurut Slameto, yang penting dalam kreativitas bukanlah inovasi yang belum pernah dilakukan sebelumnya melainkan sesuatu yang baru bagi diri sendiri tetapi tidak harus baru bagi orang lain pada umumnya.²⁴

Kreativitas ialah sesuatu yang bisa dikembangkan menggunakan cara menciptakan kondisi yang; (a) memungkinkan individu termotivasi, serta (b) rasa aman berbuat sehingga berkembang gagasan-gagasan baru. Diantaranya, penyebab termotivasinya seseorang dengan terpenuhinya kebutuhan. Kebutuhan ini bisa dilihat dari kebutuhan dasar manusia. Kebutuhan dasar manusia disebutkan oleh Maslow ialah sebagai berikut; (a) kebutuhan psikologi, (b) kebutuhan keamanan serta

²²David Campbell, Mengembangkan Kreativitas, *Yogyakarta: Kanisius*, 1986.

²³Utami Munandar, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, *Jakarta: Gramedia Widiasrana Indonesia*, 2012.

²⁴Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi, *Jakarta: Rineka Cipta*, 2010.

keselematan, (c) kebutuhan cinta, (d) kebutuhan penghargaan, serta (e) kebutuhan pribadi.

Menurut Rogers, Selain keamanan dan kebebasan, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas. Menurut Rogers, individu harus merasa dirinya tanpa syarat dan bebas dari penilaian yang dibuat sebelum waktunya atau bersifat mengintimidasi.²⁵

c. Berpikir Kreatif

Menurut Ahmad Susanto, berpikir kreatif adalah proses mengenali masalah, kekurangan atau kesenjangan dalam pengetahuan yang tidak ada solusi yang dipelajari, mengimpor informasi dari penyimpanan memori atau sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi elemen yang hilang, mencari solusi, menebak, menciptakan alternatif pemecahan masalah, kemudian memperbaiki dan mengkomunikasikan hasilnya.²⁶ Munandar menyatakan bahwa berpikir kreatif dapat pula disebut sebagai berpikir divergen sebab memberikan macam-macam kemungkinan jawaban sesuai informasi yang diberikan menggunakan fokus keberagaman jumlah serta kesesuaian.²⁷

Berpikir kreatif mempunyai keterkaitan dengan kreativitas. Dengan berpikir kreatif membentuk pemikiran kreatif serta pemikiran kreatif inilah yang dianggap kreativitas. Menurut Hilgard “berpikir kreatif” ialah suatu bentuk pemikiran, yang berusaha menemukan korelasi-korelasi baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara-cara baru dalam menanggapi suatu persoalan, atau menghasilkan

²⁵Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M. Pd., Dr. Masri Kudrat Umar, M. Pd., Dr. Keysar Panjaitan, M. Pd., Variabel penelitian dalam pendidikan dan pembelajaran, *Jakarta: Ina publikatama*, 2014.

²⁶Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran, *Jakarta: Kencana*, 2013.

²⁷Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, *Jakarta: Rineka Cipt*, 2010.

bentuk-bentuk artistik baru. Menurut Schwartz, berpikir kreatif ialah menemukan suatu cara yang baru yang lebih baik untuk mengerjakan segala sesuatu. Berpikir kreatif artinya suatu proses yang dipergunakan saat mengajukan suatu gagasan baru. Kriteria baru ini bergantung pada pandangan individu, kelompok atau masyarakat disekitarnya. Sedangkan menurut Harriman, berpikir kreatif merupakan suatu pemikiran yang berusaha untuk menciptakan gagasan baru.²⁸ Berpikir kreatif bisa juga diartikan sebagai bentuk aktivitas yang melibatkan mental seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan yang baru. Halpern mengemukakan bahwa berpikir kreatif bisa juga disebut berpikir divergen, yang berarti bahwa dapat memberi jawaban yang bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama.²⁹ Sedangkan Pehkonen (1997) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kombinasi dari berpikir logis serta divergen yang berdasar pada intuisi akan tetapi masih dalam kesadaran. Munandar (1999) menyebutkan bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan menemukan banyak jawaban dari satu permasalahan, yang menekankan pada kuantitas, ketepatan serta keberagaman. berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka bisa disimpulkan bahwa berpikir kreatif ialah bentuk berpikir secara logis serta divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Mackinnon mengemukakan tiga hal penting dari berpikir kreatif yaitu (a) melibatkan respon atau gagasan yang baru, (b) dapat memecahkan masalah secara realistik serta (c)

²⁸Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M. Pd., Dr. Masri Kudrat Umar, M. Pd., Dr. Keysar Panjaitan, M. Pd., Variabel penelitian dalam pendidikan dan pembelajaran, *Jakarta: Ina publikatama*, 2014.

²⁹Vicky Fidyawati, Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan tugas pengajuan Soal, *Surabaya: UNESA*, 2009.

mempertahankan insight yang asli. Kebaruan, realistis serta orisinalitas artinya hal penting dalam berpikir kreatif.³⁰

Berpikir kreatif yakni kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa gagasan ataupun karya konkret, dalam bentuk ciri-ciri aptitude juga non aptitude, pada karya baru juga kombinasi menggunakan hal-hal yang telah ada, serta semuanya relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Adapun ciri-ciri kemampuan dari berpikir kreatif yaitu menurut Ahmad Susanto ciri-ciri anak yang kreatif dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek kognitif serta efektif.

d. Karakteristik berpikir kreatif

Berpikir kreatif merupakan suatu bentuk pemikiran yang berusaha untuk menghasilkan sesuatu yang dengan menggabungkan hal-hal yang ada dalam pikiran seseorang melalui proses. Menurut teori Walls proses berpikir ini memiliki empat tahap yaitu: (a) persiapan, (b) inkubasi, (c) iluminasi, dan (d) verifikasi. Tahap persiapan merupakan tahap berpikir kreatif, dengan cara mempersiapkan diri menghadapi dan memecahkan masalah dengan cara belajar, berpikir, berdiskusi, mencari jawaban ataupun bertanya. Yang kedua yaitu tahap inkubasi yaitu tahap berpikir kreatif dengan cara seolah-olah melepaskan diri sementara waktu dari masalah yang dihadapi. Yang ketiga yaitu tahap iluminasi yaitu tahap berpikir kreatif dengan memunculkan gagasan atau ide baru sebagai bentuk pemecahan masalah. Dan yang terakhir yaitu tahap verifikasi, tahap berpikir kreatif ini merupakan bentuk

³⁰Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M. Pd., Dr. Masri Kudrat Umar, M. Pd., Dr. Keysar Panjaitan, M. Pd., Variabel penelitian dalam pendidikan dan pembelajaran, *Jakarta: Ina publikatama*, 2014.

pengujian dari ide atau kreasi baru yang dimunculkan. Pada tahap ini akan memunculkan gagasan yang dapat dilaksanakan atau tidak.³¹

Teori Walls ini merupakan teori yang dikemukakan oleh Graham Wallas. Pemikiran-pemikiran Graham Wallas juga dikenal publik dari karya-karya yang telah ia hasilkan. Salah satu karya Graham Wallas yaitu mengenai kreativitas dalam buku yang berjudul *The Art Of Thought*. Didalam buku ini, Graham Wallas banyak membahas mengenai kreativitas dan salah satu teori berpikir kreatif yang cukup terkenal seperti yaitu teori berpikir kreatif Walls.³²

Berpikir kreatif kedua yaitu dikemukakan oleh Guilford. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah Guilford lakukan mengenai kreativitas. Guilford bahwa keberhasilan dari hal-hal kreatif ditentukan oleh dua aspek yaitu aspek intelektual dan aspek kepribadian individu. Menurut Guilford ciri-ciri intelektual yang perlu dikembangkan atau yang dimiliki yaitu: (a) kepekaan dan sensitivitas dalam pengamatan, sehingga mampu melihat masalah dari: (1) kekurangan, (2) kelemahan, dan (3) kesalahan pada suatu objek atau institusi, (b) lancar berpikir, yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan atau ide mengarah untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah, (c) fleksibilitas berpikir, yaitu mampu memberikan ide-ide yang mencerminkan fleksibel atau berpemikiran bebas dari kekakuan, (d) Originalitas, yaitu mampu memberi jawaban-jawaban yang luar biasa, yang jarang diberikan orang lain, dapat melihat asosiasi-asosiasi yang jauh lebih logis dan melepaskan diri dari keterikatan pada objek atau situasi, (e) redefinition yaitu mampu memberi arti atau merumuskan hal baru pada satu objek, dengan melepaskan

³¹Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M. Pd., Dr. Masri Kudrat Umar, M. Pd., Dr. Keysar Panjaitan, M. Pd., Variabel penelitian dalam pendidikan dan pembelajaran, *Jakarta: Ina publikatama*, 2014.

³²Graham Wallas, *The Art Of Thought*, *England: Penguin Books*, 1970.

interpretasi yang lama untuk menghasilkan sesuatu yang baru. (f) elaborasi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan suatu ide dengan tujuan untuk memperkayanya dengan memperhatikan detail-detailnya.

Selanjutnya yaitu menurut Akbar, menyebutkan lima macam berpikir kreatif; (a) berpikir lancar, yaitu (1) memutuskan banyak gagasan, penyelesaian masalah dan jawaban, (2) memberikan banyak saran dalam melakukan suatu hal, dan (3) selalu memberi lebih dari satu jawaban. (b) berpikir luwes, yaitu; (1) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (2) melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, (3) mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, dan (4) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran, (c) berpikir rasional, yaitu; (1) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, (2) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan, dan (3) membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian atau unsur-unsur. (d) merinci (mengelaborasi), yaitu; (1) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan (2) menambah atau merinci suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik, (e) menilai, yaitu; (1) menentukan patokan penilaian sendiri dan dapat menentukan kebenaran pertanyaan, rencana atau tindakan, (2) mampu mengambil keputusan disituasi terbuka, dan (3) dapat melaksanakan gagasannya.

Dari teori dan definisi diatas, maka yang dimaksud dengan berpikir kreatif adalah bentuk kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yang dapat diukur melalui beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif mahasiswa yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Adapun yang dimaksud dengan:

- 1) Fluency adalah kemampuan mahasiswa dalam memberikan sebuah ide yang relevan dan penyelesaian benar.
- 2) Flexibility adalah kemampuan mahasiswa dalam menjawab lebih dari satu cara pemecahan masalah.
- 3) Originality adalah kemampuan mahasiswa membuat gagasan baru dan unik terhadap penyelesaian masalah secara tak lazim.
- 4) Elaboration kemampuan mahasiswa dalam merincikan penyelesaian masalah secara detail.³³

2. Digitalisasi

Industri 4.0 ditandai dengan peningkatan digitalisasi manufaktur, didorong oleh empat faktor: (1) peningkatan volume data, kekuatan komputasi, serta konektivitas; (2) munculnya analisis, kemampuan, serta kecerdasan usaha; (3) terjadinya bentuk hubungan baru antara manusia menggunakan mesin; serta (4) perbaikan instruksi transfer digital ke dunia fisik, seperti robotika serta 3D printing. Lifter dan Tschienner menyatakan, Prinsip utama Industri 4.0 adalah mengintegrasikan mesin, alur kerja, dan sistem dengan menerapkan jaringan cerdas di sepanjang rantai dan proses produksi untuk saling mengontrol secara mandiri. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa Revolusi Industri 4.0 berarti era di mana aktivitas manusia menggunakan mesin, dimulai dari alur kerja, hingga sistem penggunaan.

Herman, menambahkan terdapat empat desain prinsip industri 4.0. Pertama, saling ketergantungan adalah kemampuan mesin, perangkat, sensor, dan orang untuk

³³Dennis, K. dan Filasaime, Menguak Rahasia berpikir Kritis dan Kreatif, *Jakarta: Prestasi Pustakaraya*, 2008.

berkomunikasi dan terhubung satu sama lain melalui *Internet of Things* (IoT) atau *Internet of People* (IoP). Prinsip-prinsip ini membutuhkan kerja sama, keamanan, dan standar. Kedua, transparansi informasi mengacu pada kemampuan sistem informasi untuk memperkaya sampel digital dengan data sensor, termasuk analisis data dan penyediaan informasi, untuk membuat salinan virtual dari dunia fisik.. Ketiga, bantuan teknis yg mencakup; (a) kemampuan sistem bantuan untuk mendukung manusia dengan menggabungkan serta mengevaluasi informasi secara sadar untuk menghasilkan keputusan yang sempurna serta memecahkan persoalan mendesak dalam waktu singkat; (b) kemampuan sistem untuk mendukung manusia dengan melakukan aneka macam tugas yang tidak menyenangkan, terlalu melelahkan, atau tidak aman; (c) meliputi bantuan visual serta fisik. Keempat, keputusan terdesentralisasi yang merupakan kemampuan sistem fisik maya untuk menghasilkan keputusan sendiri serta menjalankan tugas seefektif mungkin. Empat desain revolusi industri ini sangat di butuhkan untuk memberikan yang optimal. Industri 4.0 dikatakan era disrupsi teknologi sebab otomatisasi serta konektivitas pada sebuah bidang akan membuat pergerakan global industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. salah satu ciri unik dari industri 4.0 ialah pengaplikasian kecerdasan buatan atau artificial intelligence untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 ini dibutuhkan kemampuan serta keterampilan yang mumpuni baik pengajar serta pula peserta didik.³⁴

Era berkelimpahan membawa tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan. Salah satu peluang yang terbuka di dunia pendidikan adalah integrasi teknologi ke

³⁴ Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B, Design principles for industrie 4.0 Scenarios, System Sciences (HICSS) 49th, *Hawaii International Conference*, 2016.

dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar menjadi lebih efektif. Mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran mengarah pada digitalisasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Di era yang kaya informasi ini, akan sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran baik pendidik maupun peserta didik. Pertama, pembelajaran tidak lagi hanya dapat dilakukan di ruang kelas yang ada, tetapi juga dapat dicapai melalui ruang kelas maya (*virtual*). kedua, dengan kekayaan informasi dan alat belajar yang tersedia, tidak lagi sulit untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda. Ketiga, dunia pendidikan harus lebih kreatif dan inovatif dalam menemukan perkembangan terkait kurikulum, media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya dalam rangka persiapan menghadapi era kelimpahan yang berdampak pada digitalisasi pembelajaran. Namun, pergeseran kebiasaan lama dari sulit mendapatkan informasi menjadi sulit menyaring informasi juga menimbulkan masalah baru. Oleh karena itu, diperlukan literasi media yang dapat mengasimilasi informasi secara bijak di era kelimpahan.³⁵ Sumber daya manusia yang berkualitas berasal dari kurikulum yang berkualitas dimana peserta didik dibekali untuk mampu menggunakan keterampilan-keterampilan untuk memecahkan masalah, menemukan alternatif solusi untuk memecahkan masalah, serta berpikir reflektif dan evaluatif.³⁶

³⁵Thadi, R., Literasi Media Khalayak Di Era Keberlimpahan Informasi Di Media Massa *Jurnal Ilmiah Syi'ar*,19.1, (2019).

³⁶Putri Anjarsari, Pentingnya Melatih *Keterampilan Berpikir (Thinking Skills)* dalam Pembelajaran IPA SMP. Makalah disampaikan dalam PPM “*Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013 dengan Workshop Pengembangan LKS IPA Berpendekatan Guided-Inquiry untuk Mengembangkan Thinking Skills dan Sikap Ilmiah Siswa*” (2014).

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata didik dengan awalan men, menjadi mendidik yaitu kata kerja yang berarti memelihara dan memberi ajaran. Pendidikan sebagai kata benda berarti proses usaha untuk merubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.³⁷ Menurut Rechey dalam buku *Planing for Teaching, and Introduction*, mengatakan bahwa, Pendidikan adalah istilah yang berkaitan dengan fungsi yang lebih luas untuk memelihara dan meningkatkan kehidupan masyarakat, untuk mengemban tugas dan tanggung jawabnya.

Secara terminologi, para ahli mengenal kata pendidikan dalam berbagai tinjauan. Menurut Hasan Langgulung, pendidikan ditinjau sebagai suatu fungsi, yaitu: pertama, dari sudut pandang masyarakat, pendidikan adalah suatu usaha untuk mewariskan suatu kebudayaan dari generasi ke generasi agar kehidupan masyarakat dapat berlanjut. Kedua, ditinjau dari kepentingan pribadi, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya mengembangkan potensi yang terpendam dalam diri manusia.

Sedangkan definisi pendidikan berdasarkan makna, aspek dan ruang lingkupnya, menurut Ahmad D. Marimba, Pendidikan adalah bimbingan sadar pendidik untuk perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju karakter utama. Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui pembinaan, pendidikan, dan pelatihan untuk

³⁷KBBI Daring,2021.

peran-peran di masa depan.³⁸ Dari sudut pandang ini dapat dilihat bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan yang disengaja di mana berbagai unsur saling berhubungan membentuk suatu sistem yang saling mempengaruhi.

b. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan menurut Abdul Majid, dan Dian Andayani dalam buku “Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi” bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar mempelajari, memahami, menghayati, dan meyakini ajaran agama Islam.³⁹

Menurut Ahmad Supardi bahwa Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang didasarkan pada ajaran atau petunjuk Islam dalam membentuk karakter manusia yang beriman dan bertakwa.⁴⁰ Dalam hal ini, pendidikan Islam adalah membimbing kelahiran umat Islam sesuai dengan ajaran yang terkandung dalam ajaran Islam.

Dengan demikian, pendidikan agama Islam adalah usaha sadar pendidik untuk mempersiapkan peserta didik agar meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pendidikan atau latihan yang dilakukan untuk mencapai tujuannya.

C. Kerangka Pikir

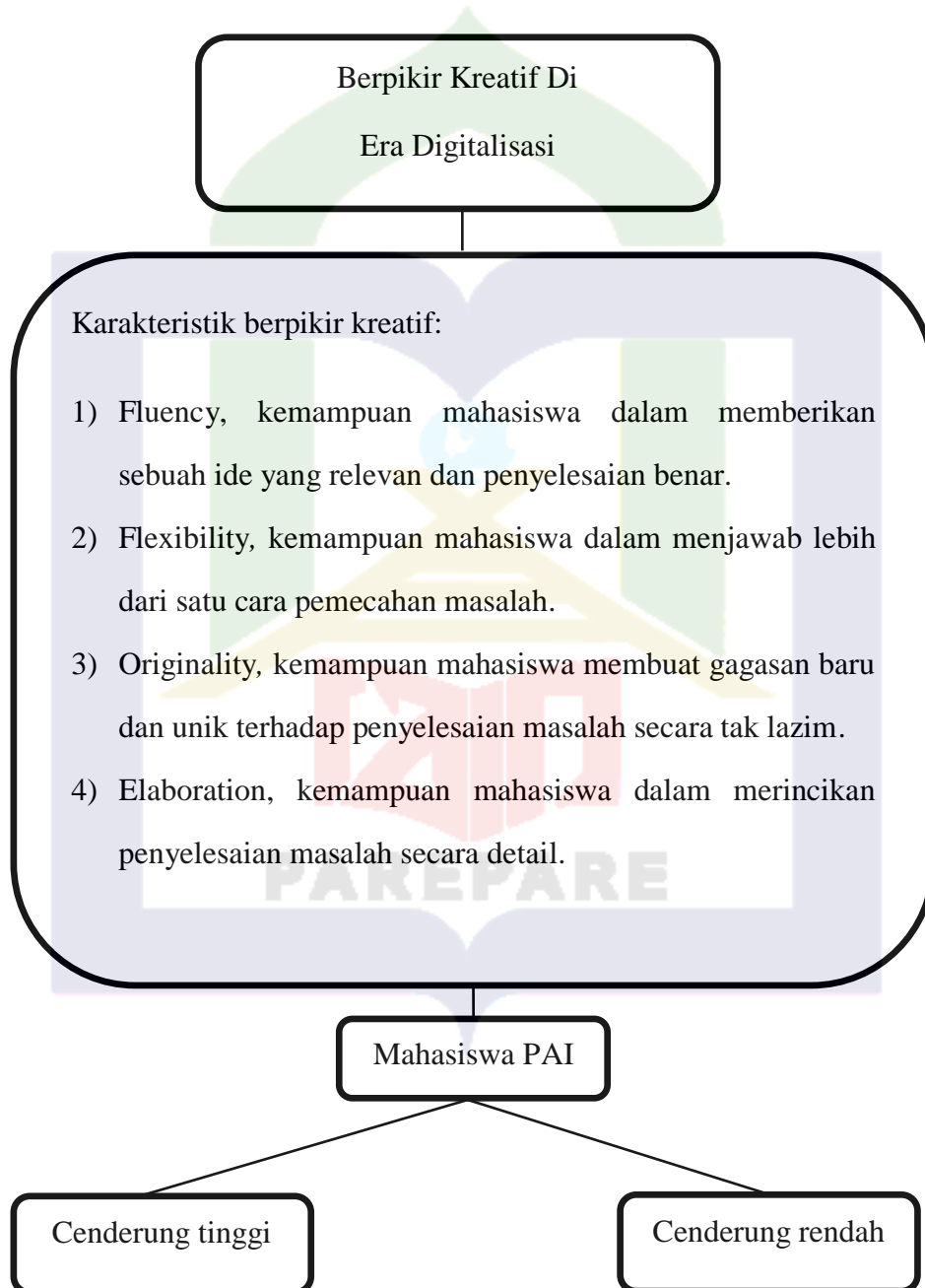
Kerangka berpikir merupakan konseptual mengenai bagaimana suatu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang telah diidentifikasi penting terhadap masalah penelitian. Dalam kerangka ini dideskripsikan bahwa Berpikir Kreatif

³⁸Ahmad Tafsir, dkk, Cakrawala Pemikiran Pendidikan Islam, *Bandung: Mimbar Pustaka*, 2004.

³⁹Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2004.

⁴⁰Ahmad Tafsir, dkk, Cakrawala Pemikiran Pendidikan Islam, *Bandung: Mimbar Pustaka*, 2004.

menghasilkan beberapa indikator. Kemudian dari indikator-indikator tersebut akan digunakan sebagai bahan dalam menganalisa kemampuan berpikir kreatif Mahasiswa Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Iain Parepare pada era digitalisasi.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif yang bersifat “*expost facto*”. Metode penelitian kuantitatif adalah kegiatan mengumpulkan, mengelolah, menganalisis, dan menyajikan data berdasarkan jumlah atau banyaknya yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu masalah atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.⁴¹ Sedangkan *expost facto* merupakan penelitian yang meneliti peristiwa yang telah terjadi dan meruntut untuk mengetahui faktor penyebab terjadinya kejadian tersebut.⁴²

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan peristiwa yang telah terjadi dalam bentuk angka-angka.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare, yang beralamat di Jl. Amal Bhakti No.8, Bukit Harapan, Kecamatan Soreang, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah karena perguruan tinggi islam relatif banyak dan beragam

⁴¹Nikolaus Duli, Metodologi Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS, Yogyakarta: Deepublish, 2019.

⁴²Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2012.

karakteristiknya, diantaranya adalah karakteristik asal daerah, suku, latar belakang pendidikan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴³

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang kuliah di program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare. Adapun jumlah keseluruhan Mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah di IAIN Parepare adalah 423 orang dengan karakteristik sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Mahasiswa Prodi PAI IAIN Parepare

NO.	Semester	Jumlah
1.	Semester I	136
2.	Semester III	86
3.	Semester V	90
4.	Semester VII	111
Jumlah		423

⁴³Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, *Bandung: Alfabeta*, 2015.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti.⁴⁴ Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi.

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare. Teknik penelitian ini adalah teknik *Probability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi. Teknik sampel ini menggunakan jenis *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu teknik pengambilan dilakukan sampel bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional.

Peserta didik yang akan dijadikan sasaran sampel penelitian menggunakan taraf nyata 10%. Untuk menghitung penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan, maka pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin. Perhitungan pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N.(d^2)+1}$$

Dimana:

n = Ukuran sampel

N = Populasi

d^2 = Taraf nyata (presisi)⁴⁵

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.

⁴⁵Firdaus, M.M., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Riau: DOPTLUS Publisher, 2021.

Maka dengan jumlah populasi 423 orang dan presisi sebesar 10%, maka dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N.(d^2)+1} = \frac{423}{423.(0.1^2)+1} = \frac{423}{4.23} = 100 \text{ Orang.}$$

Berdasarkan data populasi dari mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka pengambilan sampel juga harus dihitung setiap unsur jenjang. Perhitungan pengambilan sampel menggunakan teknik proportionate stratified random sampling, dengan penyajian sebagai berikut:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Dimana:

N_i = Jumlah populasi menurut startum

N = Jumlah poulasi seluruhnya

n_i = Jumlah sampel menurut startum

n = Jumlah sampel seluruhnya

Tabel 3.2 Data Perhitungan proportionate stratified random sampling

NO.	Semester	Jumlah	Perhitungan	Hasil
1.	Semester I	136	$\frac{136}{423} \times 100$	32
2.	Semester III	86	$\frac{86}{423} \times 100$	21
3.	Semester V	90	$\frac{90}{423} \times 100$	21
4.	Semester VII	111	$\frac{111}{423} \times 100$	26
Jumlah				100

D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Angket

Angket diartikan sebagai kumpulan perlengkapan pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan pertanyaan secara kepada responden kemudian di jawab dengan tertulis pula.⁴⁶ Dalam metode angket peneliti akan memperoleh informasi dari responden mengenai kemampuan berpikir kreatif.

Pada penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu suatu angket yang meminta responden untuk memberikan jawaban dengan memilih jawaban yang paling sesuai dari beberapa alternatif jawaban yang tersedia. Dalam angket tertutup, responden tidak diberi kesempatan untuk memberikan jawaban selain alternatif jawaban yang telah tersedia.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi diartikan sebagai pengumpulan data dengan cara mengalir atau mengambil data dari sebuah dokumentasi, catatan, dan administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh melalui dokumen atau arsip yang diteliti.⁴⁷

E. Defenisi Operasional Variabel

Berpikir kreatif adalah skor yang diperoleh setelah merespon instrumen berpikir kreatif yang dikembangkan dengan menggunakan frekuensi skala lima pilihan yaitu

⁴⁶Esty Aryanti Safithry, *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes, Purwokerto: IRDH, 2017.*

⁴⁷ M. Taufan B, *Sosiologi Hukum Islam Kajian Empirik Komunitas Sempala, Yogyakarta: Deepublish, 2016.*

(SS) Sangat Sering, (S) Sering, (J) Jarang (TP) Tidak Pernah. Yang memuat indikator berpikir kreatif, berupa:

1. Fluency adalah kemampuan mahasiswa dalam memberikan sebuah ide yang relevan dan penyelesaian benar.
2. Flexibility adalah kemampuan mahasiswa dalam menjawab lebih dari satu cara pemecahan masalah.
3. Originality adalah kemampuan mahasiswa membuat gagasan baru dan unik terhadap penyelesaian masalah secara tak lazim.
4. Elaboration kemampuan mahasiswa dalam merincikan penyelesaian masalah secara detail.⁴⁸

F. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket/kuesioner sebagai alat untuk mengetahui gambaran dan perbedaan berpikir kreatif mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Parepare. Instrumen dari penelitian ini berjumlah 26 pertanyaan yang dibagi dalam dua kriteria yaitu pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. yang dirinci sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen berpikir kreatif

No	Aspek yang diukur	Indikator berpikir kreatif	Nomor Butir	
			(+)	(-)
1.	Flexibility	➤ Menghasilkan gagasan,	1, 2	3, 4

⁴⁸Dennis, K. dan Filasaime, Menguak Rahasia berpikir Kritis dan Kreatif, Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2008.

		<p>jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.</p> <p>➤ Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.</p>	5	6
2.	Originality	<p>➤ Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik</p> <p>➤ Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri</p> <p>➤ Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah-masalah</p>	7, 8 10 12	9 11 13, 14
3.	Elaboration	<p>➤ Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara aktif dan bersemangat</p> <p>➤ Berani menyelesaikan atau melaksanakan tugas yang berat</p> <p>➤ Senang mencari metode yang lebih praktis</p> <p>➤ Kritis dan agresif dalam bertanya dan menyelesaikan pekerjaan</p>	15 18 19 21	16, 17 18 20 22, 23

4.	Fluency.	➤ Mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan pertanyaan.	24, 25	16
Jumlah			13	13

Alternatif jawaban untuk mengukur, peneliti menggunakan skala pengukuran *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert menggunakan secara pasti baik dan buruk yang diberi tanda positif dan negative yang dapat berupa kata-kata antara lain.⁴⁹

Tabel 3.4 Alternatif Jawaban⁵⁰

Jawaban positif		Jawaban negatif	
Alternatif jawaban	Skor pertanyaan	Alternatif jawaban	Skor pertanyaan
Sangat sering	5	Sangat sering	1
Selalu	4	Selalu	2
Kadang-kadang	3	Kadang-kadang	3
Jarang	2	Jarang	4
Tidak pernah	1	Tidak pernah	5

⁴⁹Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, *Bandung: Alfabeta*, 2015.

⁵⁰ Ridawan dan Akdon, Rumus dan Data dalam Analisis Stastika, Cet II, *Bandung: Alfabeta*, 2007.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas data

Sebelum angket digunakan, terlebih dahulu angket diuji coba, yaitu dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas merupakan alat ukur untuk mengetahui tingkat keshahihan dari suatu instrumen.⁵¹

Rumus yang digunakan yaitu korelasi product moment.⁵²

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi product moment.

n = Jumlah responden.

x_i = skor setiap item pada percobaan pertama.

y_i = Skor setiap item pada percobaan selanjutnya.

Jika menggunakan SPSS, butir item dengan signifikan 0,05 (two tail), dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir item tersebut tidak valid.

Tabel 3.5 validitasi soal.

Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Kondisi	Keterangan
1	0,456	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid

⁵¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

⁵²Fraenkel, J. R., Wallen, dan N. E., Hyun, H. H., *How to Design and Evaluate Research in Education* Eight Edition, New York: Mc Graw Hill, 2012.

2	0,536	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
3	0,494	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
4	0,589	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
5	0,670	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
6	0,842	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
7	0,730	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
8	0,730	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
9	0,511	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
10	0,730	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
11	0,647	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
12	0,437	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
13	0,521	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
14	0,693	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid

15	0,777	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
16	0,453	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
17	0,565	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
18	0,560	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
19	0,471	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
20	0,552	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
21	0,847	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
22	0,624	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
23	0,476	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
24	0,556	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
25	0,589	0,423	Rhitung > Rtabel	Valid
26	0,162	0,423	Rhitung < Rtabel	Tidak Valid

Pada tabel tersebut, hasil pengujian validasi dari pertanyaan menunjukkan bahwa dari 26 pertanyaan terdapat satu butir pertanyaan yang tidak valid. Pada butir

pertanyaan 21 diperoleh nilai tertinggi r_{hitung} sebanyak 0,847 dari r_{tabel} 0,423, sedangkan pada butir pertanyaan 26 diperoleh nilai terendah r_{hitung} 0,162 dari r_{tabel} 0,423, dan butir pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji reliabilitas instrumen

Selain uji validitasi, instrumen juga harus diuji reliabilitas (konsisten). Adapun rumus untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus KR 20 sebagai berikut:⁵³

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Dimana:

r_i = Realibilitas internal instrumen

k = Jumlah item soal dalam instrumen

p_i = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal.

q_i = 1- p_i

S_t^2 = Variasi total

Jika instrumen sudah dipastikan memiliki tingkat kesulitan yang sama untuk setiap item soal, maka untuk pengujian selanjutnya yaitu menggunakan rumus KR 21, yaitu sebagai berikut:

⁵³Sugiyono, Statistika untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2014.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{M(k-M)}{k(S_t^2)} \right\}$$

Dimana:

r_i = Realibilitas internal instrumen

K = Jumlah item soal dalam instrumen

M = Rata-rata skor total

S_t^2 = Variasi total

Adapun hasil dari uji reliabilitas instrumen penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.6 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.918	.924	26

Istrumen dikatakan reliabel apabila nilai koefien reliabilitas KR lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$).⁵⁴ Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 0,918 dari 0,70. Maka instrumen ini reliabel.

⁵⁴Fraenkel, J. R., Wallen, dan N. E., Hyun, H. H., How to Design and Evaluate Research in Education Eight Edition, *New York: Mc Graw Hill*, 2012.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data Model Rasch. Model ini merupakan model item response theory (IRT) satu parameter yang mengandaikan setiap satu item wujud parameter kesulitan saja. Model ini juga menyusun kemampuan (*ability*) dan item berdasarkan kesulitan. Model Rasch juga mengkonversi data mentah (raw data) kepada data interval yang sama nilai antara unit dengan unit yang lain.⁵⁵

Prinsip dasar yang mendasari model Rasch adalah probabilit responden untuk menjawab item mana saja dengan betul berdasarkan kesulitan item dan kemampuan responden.⁵⁶ Berikut analisis dengan model Rasch:

1. Reliabilitas Item dan responden (*Item and Person Reliability*)

Menurut Linacre indeks reliabilitas item bermakna kesulitan item adalah sama kepada sampel lain yang mempunyai kemampuan yang setara. Sedangkan indeks reliabilitas responden bermakna kemampuan individu dalam sampel ini konsisten walaupun diberi instrumen lain yang mengukur konstruk yang sama. Nilai indeks reliabilitas maksimal adalah satu. Nilai ini menunjukkan reliabilitas yang tinggi. Indeks reliabilitas item dan responden yang diterima adalah ≥ 0.80 . Ini sesuai dengan pendapat Fischer bahwa indeks reliabilitas item dan responden yang diterima baik adalah > 0.80 . Seterunya Fischer (2007) membagi kriteria reliabilitas yaitu < 0.67

⁵⁵ Bond, T.G & Fox, C.M. Applying the Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences. Edisi Ke-3. New York: Routledge, 2015.

⁵⁶ Andrich D., Marais I. Person Proficiency Estimates In The Dichotomous Rasch Model When Random Guessing Is Removed From Difficulty Estimates Of Multiple Choice Items. *Applied Psychological Measurement* 36, h. 432-449, (2014).

(lemah), 0.67 – 0.80 (cukup), 0.81-0.90 (bagus), 0.91 -0.94 (sangat bagus) dan > 0.94 (istimewa).⁵⁷

2. Indeks Pengasingan Stratum (*Item Separation*)

Indeks pengasingan stratum item (item separation) menunjukkan pengasingan bagi tahap kesulitan item dan indeks pengasingan responden.⁵⁸ Indeks pengasingan responden menunjukkan bilangan strata kemampuan yang diketahui dalam kelompok sampel. Nilai indeks pengasingan bagi menjelaskan kemampuan item dan responden yang diterima dalam hal ini membagi pengasingan stratum responden dan item yaitu 2 atau < 2 (lemah), 2-3 (cukup), 3-4 (bagus), 4-5 (sangat bagus), > 5 (istimewa).

3. Polariti Item atau (Point Measure Correlation)

Analisis polariti atau kesesuaian item adalah indikator yang digunakan untuk menunjukkan item-item yang digunakan bergerak dalam satu arah yang dimaksudkan oleh konstruk yang diukur. Analisis polariti menggunakan teknik analisis point measure correlation (PMC) atau titik ukur korelasi yaitu teknik untuk menghasilkan item-item yang benar-benar sesuai dengan konstruk yang diukur. Nilai PMC 1.0 menunjukkan bahwa semua responden dengan abiliti rendah menjawab item dengan salah dan semua responden dengan kemampuan tinggi menjawab item dengan benar. Indeks nilai PMC yang diterima ialah antara 0.4 hingga 0.85. Sedangkan, Alagumalai et al. (2005) mengkategorikan nilai PMC menjadi lima iaitu: > 0.4

⁵⁷Linacre.J.M. What do Infit and Outfit, Mean-square and Standardized mean? Rasch Measurement Transactions 16, h. 2.878, (2002).

⁵⁸Smith, E. & Smith, R., Eds..Introduction to Rasch Measurement. Maple Grove, MN: JAM, 2004.

(istimewa), 0.3 – 0.39 (bagus), 0.20 – 0.29 (cukup), 0.00 – 0.19 tidak dapat membedakan, dan < 0.00 (perlu pemeriksaan kembali item).

4. Kesesuaian Item (*Item Fit Order*)

Pemeriksaan item fit dilakukan dengan analisis infit mean square (MNSQ). Nilai ideal MNSQ adalah satu. Untuk melihat kriteria kesesuaian item dapat ditentukan dari indeks outfit Mean Square.⁵⁹ Nilai outfit MNSQ yang diterima ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7 Kriteria Outfit MNSQ yang Diterima

Wright, B. D., & Linacre, J. M. (1994)	MNSQ	Keterangan
	0.8 – 2.0	MCQ (High stakes)
	0.7 – 1.3	MCQ (Run of mill)
	0.6 – 1.4	Rating Scale (Surve)
	0.5 – 1.7	Clinical Observation
	0.4 – 1.2	Judged (Agreement encouraged)
Borg & Fox (2015)	0.7 – 1.3	(Model fit/good fit)
	< 0.7	(Misfit sangat rendah/ model kurang/over fit)

⁵⁹ Azrilah A.A., Mohd Saidudin M. & Azami Z. Asas Model Pengukuran Rasch: Pembentukan Skala dan Struktur Pengukuran. *Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia*, 2013.

	$> + 1.30$	Misfit terlalu luas/ underfit
Fischer., W.P. Jr. (2007)	< 0.33	(Lemah)
	0.34 – 2.9	(Cukup)
	0.50 – 2.0	Bagus
	0.70-1.4	Sangat bagus
	0.77 – 1.3	Istimewa

Penelitian ini menggunakan data politomi (*rating scale*), maka peneliti mengikut kepada pendapatnya Linacre (2002) di mana interval outfit MNSQ yang diterima adalah 0.6 - 1.4.

5. Mengesan Konstruk Tunggal (*Dimensionality Item*)

Unidimensi beranggapan bahwa item-item dalam ujian mengukur satu abiliti yang tunggal (Alagumalai et al. 2005). Model ini menyediakan prosedur ringkas untuk memeriksa unidimensi hasil pengukuran. Pengukuran unidimensi dapat dilakukan dengan PCA (*Principal component analysis*). Tabel berikut menunjukkan dimensionaliti mengikut kriteria.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Gambaran Responden Penelitian

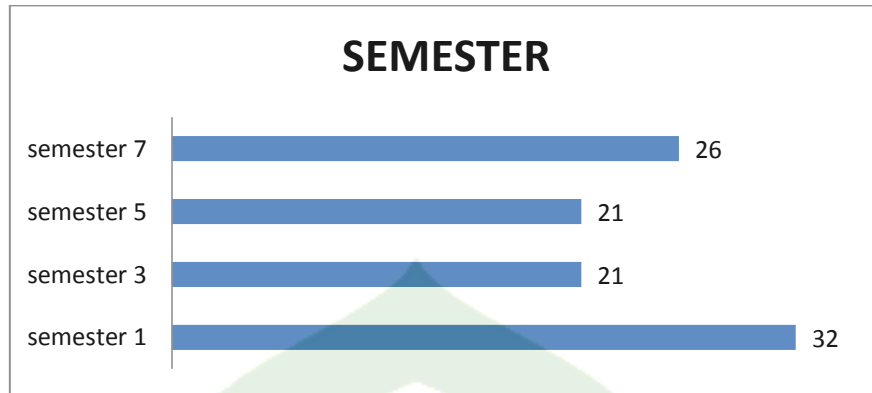
Profil responden penelitian digambarkan dari data demografi yang terkumpul adalah sebagai berikut:

a. Gambaran responden penelitian berdasarkan strata semester

Tabel 4.1 Gambaran Responden Penelitian berdasarkan Strata Semester

Semester	Jumlah	Hasil
semester 1	136	32
semester 3	86	21
semester 5	90	21
semester 7	111	26
Total	423	100

Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 100 orang berdasarkan strata semester yang pembagiannya menggunakan teknik proportionate stratified random sampling. Dengan hasil pembagian semester 1 berjumlah 32 orang, semester 3 berjumlah 21 orang, semester 5 berjumlah 21 orang dan semester 7 berjumlah 26 orang. Berikut adalah proporsi responden penelitian berdasarkan strata semester yang digambarkan dalam bentuk diagram:



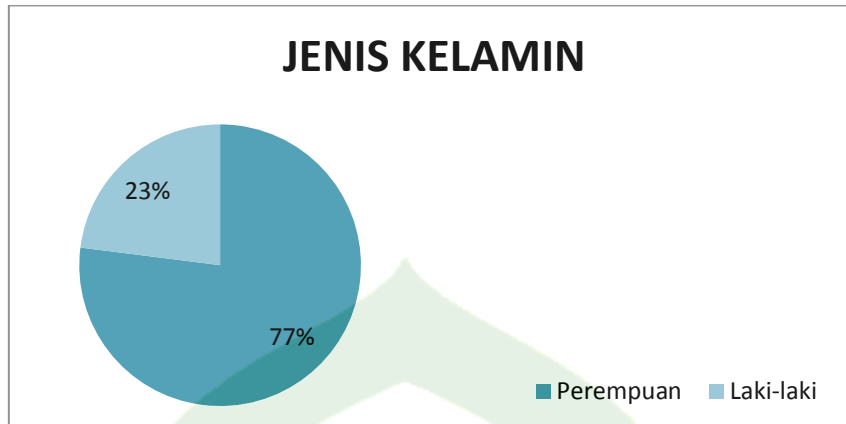
Gambar 1. Diagram Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Strata Semester

b. Gambaran responden penelitian berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.2 Gambaran Responden Penelitian berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Perempuan	77	77%
Laki-laki	23	23%
Total	100	100%

Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 100 responden dengan pembagian berdasarkan jenis kelamin, yaitu 77 responden perempuan dan 23 responden laki-laki. Berikut adalah proporsi responden penelitian jenis kelamin dalam bentuk diagram:



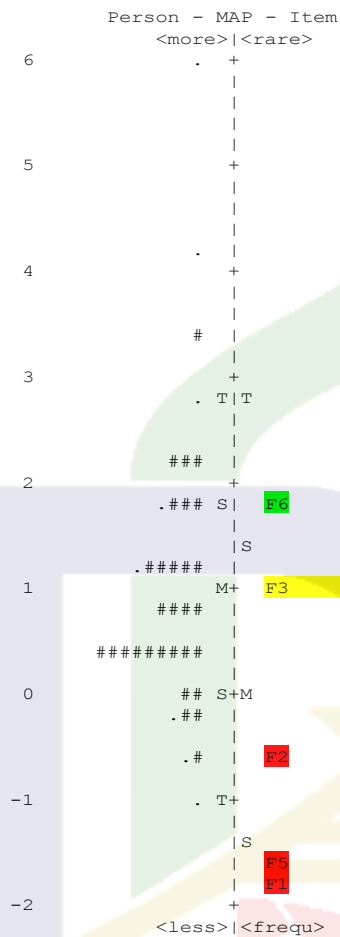
Gambar 2. Diagram Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

2. Deskripsi Penelitian Berpikir Kreatif Di Era Digitalisasi

a. Flexibility

Tabel 4.3 *Point Item Measure F*

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL		INFIT		OUTFIT		PT-MEASURE		EXACT MATCH		Item
				S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%		
6	273	100	1.83	.14	1.32	2.2	1.41	2.8	.58	.60	46.5	48.0	F6	
4	313	100	1.06	.14	.75	-1.9	.82	-1.3	.66	.56	65.7	51.9	F4	
3	314	100	1.04	.14	.80	-1.5	1.03	.2	.60	.56	68.7	51.9	F3	
2	383	100	-.65	.18	.94	-.3	.89	-.6	.51	.48	71.7	65.4	F2	
5	409	100	-1.53	.19	1.21	1.3	1.19	1.1	.29	.45	72.7	69.3	F5	
1	415	100	-1.76	.19	.65	-2.5	.63	-2.6	.44	.45	80.8	68.6	F1	
MEAN	351.2	100.0	.00	.16	.95	-.5	.99	-.1			67.7	59.2		
S.D.	53.8	.0	1.38	.02	.24	1.7	.25	1.7			10.6	8.8		



Gambar 3. Map Item F

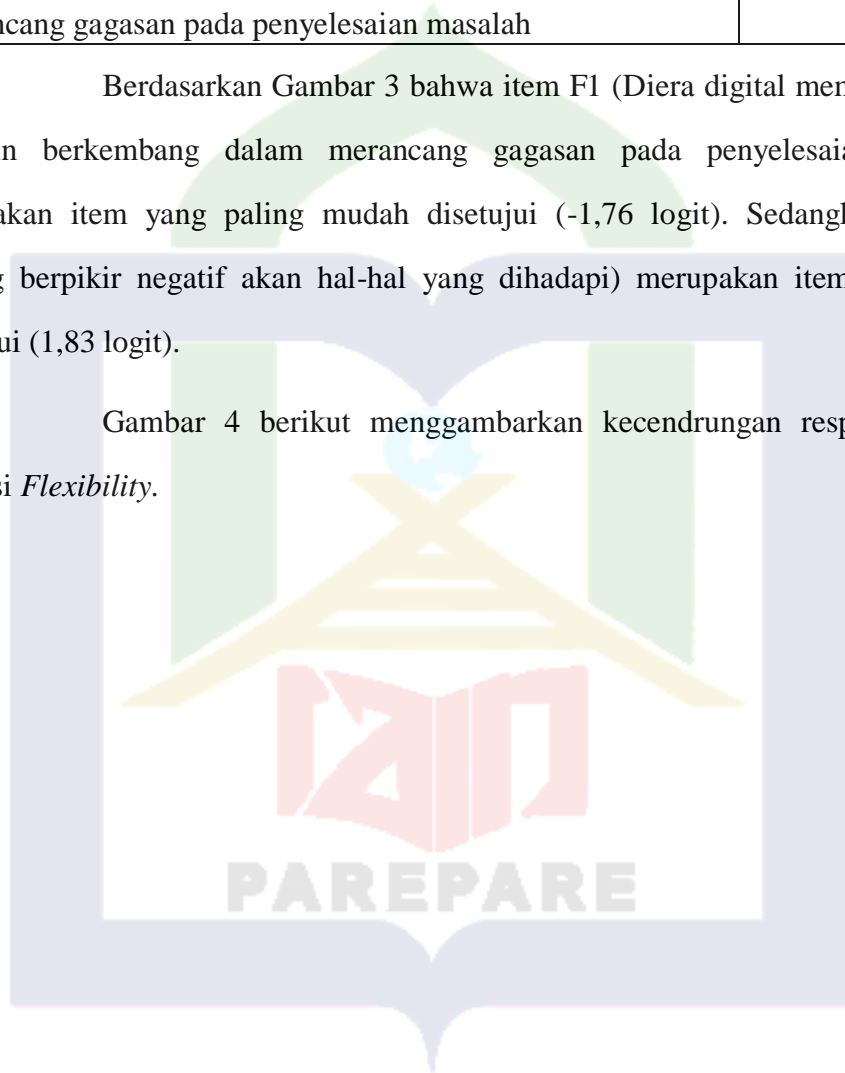
Tabel 4.4 Pertanyaan *Point Item Measure*

Pertanyaan	Item	Measure
Sering berpikir negatif akan hal-hal yang dihadapi	F6	1,83
Tidak mampu menghasikan penyelesaian masalah dari tugas yang diberikan pada materi yang dipelajari melalui google classroom.	F4	1,06
Pembelajaran digital, tidak bermanfaat bagi pengembangan diri dalam menghasilkan ide-ide dan penyelesaian masalah.	F3	1,04
Sistem pendidikan digital (Google Classroom, Zoom dan	F2	-0,65

semacamnya) mampu membantu dalam menghasilkan ide-ide yang cemerlang.		
Penggunaan media sosial mampu menjadikan mahasiswa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	F5	-1,53
Di era digital membantu untuk semakin berkembang dalam merancang gagasan pada penyelesaian masalah	F1	-1,76

Berdasarkan Gambar 3 bahwa item F1 (Diera digital membantu untuk semakin berkembang dalam merancang gagasan pada penyelesaian masalah) merupakan item yang paling mudah disetujui (-1,76 logit). Sedangkan item F6 (Sering berpikir negatif akan hal-hal yang dihadapi) merupakan item yang sukar disetujui (1,83 logit).

Gambar 4 berikut menggambarkan kecendrungan responden pada dimensi *Flexibility*.





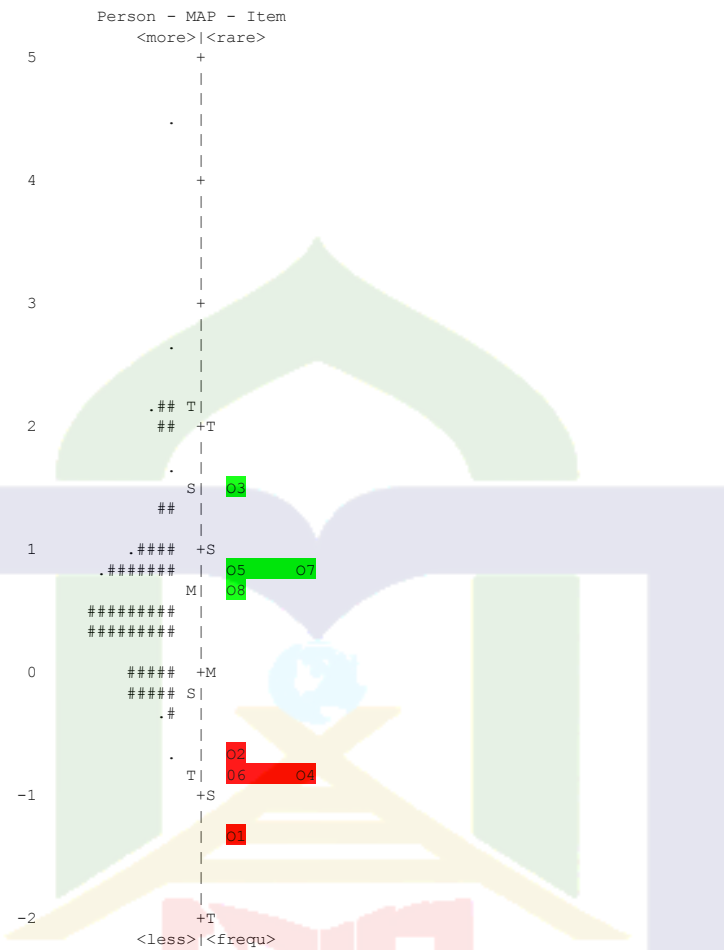
Berdasarkan gambar 4 responden (mahasiswa prodi PAI) 14 mahasiswa (14%) cenderung berpikir *Flexibility* tinggi yaitu dapat Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi dan Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Dan 83 mahasiswa (83%) yang cenderung berpikir

Flexibility sedang, Sedangkan, 2 mahasiswa (2%) orang yang cenderung berpikir *Flexibility* rendah.

b. Originality

Tabel 4.5 Point Item Measure O

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL		INFIT		OUTFIT		PT-MEASURE		EXACT MATCH		Item
				S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%		
3	259	100	1.56	.13	1.06	.5	1.10	.8	.55	.49	53.0	45.9	03	
7	299	100	.88	.13	1.11	.9	1.21	1.5	.43	.47	56.0	50.1	07	
5	306	100	.76	.13	.80	-1.5	.83	-1.3	.65	.46	59.0	50.5	05	
8	312	100	.65	.13	1.00	.0	1.01	.1	.61	.46	53.0	50.7	08	
2	378	100	-.69	.15	1.07	.5	1.14	1.0	.28	.41	61.0	55.9	02	
6	384	100	-.83	.15	1.23	1.5	1.25	1.6	.24	.41	46.0	56.6	06	
4	387	100	-.91	.16	.80	-1.4	.87	-.8	.20	.40	72.0	57.7	04	
1	407	100	-1.41	.16	.65	-2.6	.65	-2.6	.42	.38	73.0	61.1	01	
MEAN	341.5	100.0	.00	.14	.96	-.3	1.01	.0			59.1	53.6		
S.D.	50.3	.0	1.01	.01	.18	1.3	.20	1.4			8.8	4.7		



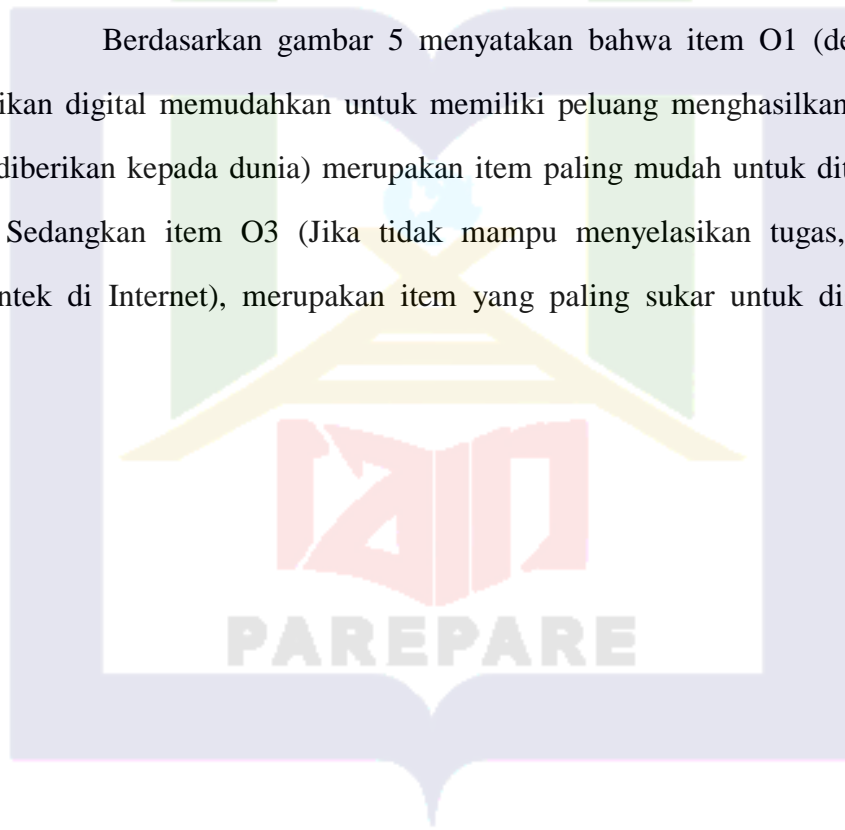
Gambar 5. Map Item O

Tabel 4.6 Pertanyaan Point Item Measure O

Pertanyaan	Item	Measure
Jika tidak mampu menyelesaikan tugas, maka akan menyontek di Internet	O3	1,56
Ketika ulangan menyontek dari aplikasi-aplikasi belajar (Brainly dan semacamnya)	O7	0,88
Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran tidak memungkinkan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki	O5	0,76
Malas mengerjakan tugas ketika tugas tersebut dikirim	O8	0,65

melalui E-Mail, Whatsapp, Telegram dan platform sejenisnya		
Media sosial membantu dalam memikirkan ide-ide yang tidak lazim dan unik	O2	-0,69
Memiliki kemauan keras untuk menyelesaikan tugas ketika menuliskannya di microsoft word dibandingkan menuliskannya secara langsung di kertas.	O6	-0,83
Memiliki cara berpikir yang lain daripada orang lain	O4	-0,91
Dengan sistem pendidikan digital memudahkan untuk memiliki peluang untuk menghasilkan suatu karya untuk diberikan kepada dunia	O1	-1,41

Berdasarkan gambar 5 menyatakan bahwa item O1 (dengan sistem pendidikan digital memudahkan untuk memiliki peluang menghasilkan suatu karya untuk diberikan kepada dunia) merupakan item paling mudah untuk ditetui (-1,41 logit). Sedangkan item O3 (Jika tidak mampu menyelesaikan tugas, maka akan menyontek di Internet), merupakan item yang paling sukar untuk disetujui (1,56 logit).





Gambar 6. Kecenderungan Responden *Originality*.

Berdasarkan Gambar 6, responden (mahasiswa PAI) 11 mahasiswa (11%) cenderung berpikir *Originality* tinggi yaitu Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan

mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah-masalah. Dan 89 mahasiswa (89%) yang cenderung berpikir *Originality* sedang.

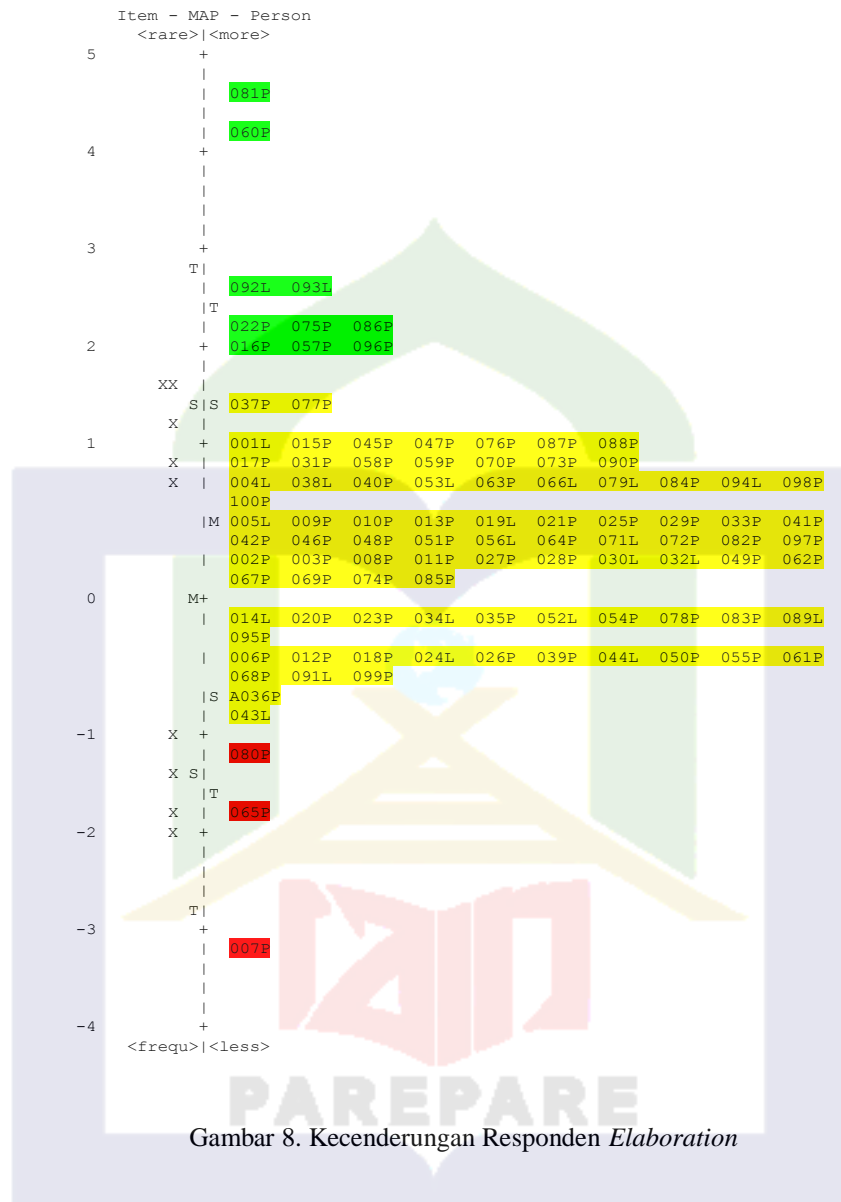
c. Elaboration

Tabel 4.7 *Point Item Measure E*

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL		INFIT		OUTFIT		PT-MEASURE		EXACT MATCH		Item
				S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%		
8	246	100	1.67	.14	1.18	1.3	1.20	1.5	.50	.55	51.0	50.1	E8	
9	247	100	1.65	.14	1.18	1.3	1.30	2.1	.40	.55	65.0	50.0	E9	
2	272	100	1.17	.14	1.02	.2	1.04	.3	.66	.54	58.0	49.9	E2	
6	288	100	.86	.14	.87	-.9	.88	-.9	.63	.54	57.0	51.3	E6	
3	297	100	.68	.14	1.02	.2	1.05	.4	.62	.54	57.0	52.1	E3	
1	372	100	-.96	.16	1.11	.8	1.11	.7	.51	.50	62.0	57.4	E1	
7	389	100	-1.40	.16	1.00	.0	1.11	.8	.34	.49	64.0	61.9	E7	
4	401	100	-1.73	.17	.69	-2.2	.67	-2.3	.49	.48	74.0	63.9	E4	
5	408	100	-1.94	.17	.62	-2.9	.60	-3.0	.51	.47	77.0	64.1	E5	
MEAN	324.4	100.0	.00	.15	.97	-.2	1.00	.0			62.8	55.6		
S.D.	63.5	.0	1.40	.01	.19	1.4	.22	1.6			7.9	5.9		

bosan.		
E-book membuat malas untuk mencari dan menghasilkan ide serta jawaban-jawaban.	E6	0,86
Sistem pendidikan digital berdampak negatif terhadap keaktifan belajar.	E3	0,68
Dengan adanya platform belajar online (Ruang guru, Zenius, Quipper) menjadikan semakin aktif dan bersemangat di dalam kelas.	E1	-0,96
Penggunaan sistem E-Learning pada perkuliahan membantu lebih agresif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.	E7	-1,40
Mampu menciptakan inovasi yang memberikan kontribusi bagi pendidikan di era digitalisasi	E4	-1,73
Pemanfaatan media pembelajaran berupa google classroom dan sebagainya, menjadikan lebih mudah dalam mencari metode-metode praktis dalam menyelesaikan tugas.	E5	-1,94

Berdasarkan Gambar 7 menyatakan bahwa item E5 (Pemanfaatan media pembelajaran berupa google classroom dan sebagainya, menjadikan lebih mudah dalam mencari metode-metode praktis dalam menyelesaikan tugas) merupakan item yang paling mudah untuk disetujui (-1,94 logit). Sedangkan item E8 (Penggunaan smartphone yang terlalu lama menjadikan lebih pasif dalam mengerjakan tugas) merupakan item yang paling sukar untuk disetujui (1,67 logit).



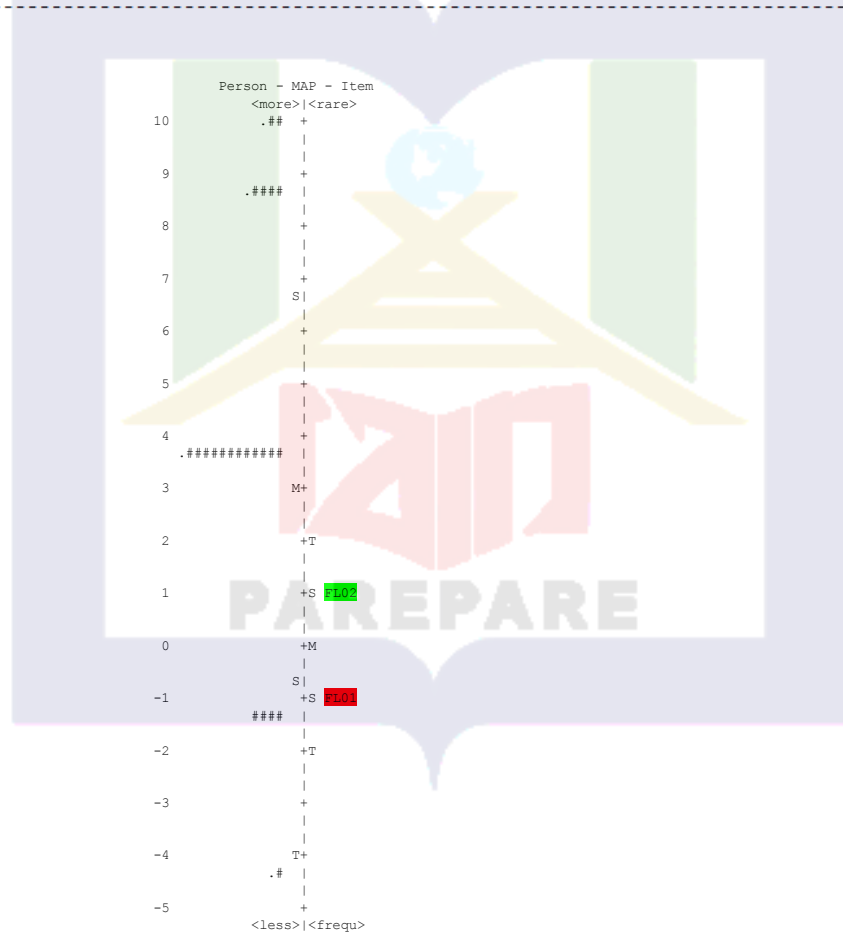
Berdasarkan Gambar 8 responden (Mahasiswa PAI) 10 mahasiswa (10%) cenderung berpikir *Elaboration* tinggi yaitu mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara aktif dan bersemangat, berani menyelesaikan atau melaksanakan tugas yang berat, Senang mencari metode yang lebih praktis dan kritis dan agresif dalam bertanya dan menyelesaikan pekerjaan. Dan 87 mahasiswa (87%) berpikir

Elaboration sedang. Sementara terdapat 3 mahasiswa (3%) cenderung berpikir *Elaboration* rendah.

d. Fluency

Tabel 4.9 *Point Item Measure FL*

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL		INFIT		OUTFIT		PT-MEASURE		EXACT MATCH		Item
				S.E.		MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	
2	396	100	1.04	.34	.99	.0	.96	.1	.90	.85	87.6	88.0	FL02	
1	415	100	-1.04	.35	1.01	.1	.97	.1	.78	.84	87.6	88.1	FL01	
MEAN	405.5	100.0	.00	.35	1.00	.1	.96	.1			87.6	88.0		
S.D.	9.5	.0	1.04	.00	.01	.0	.00	.0			.0	.1		

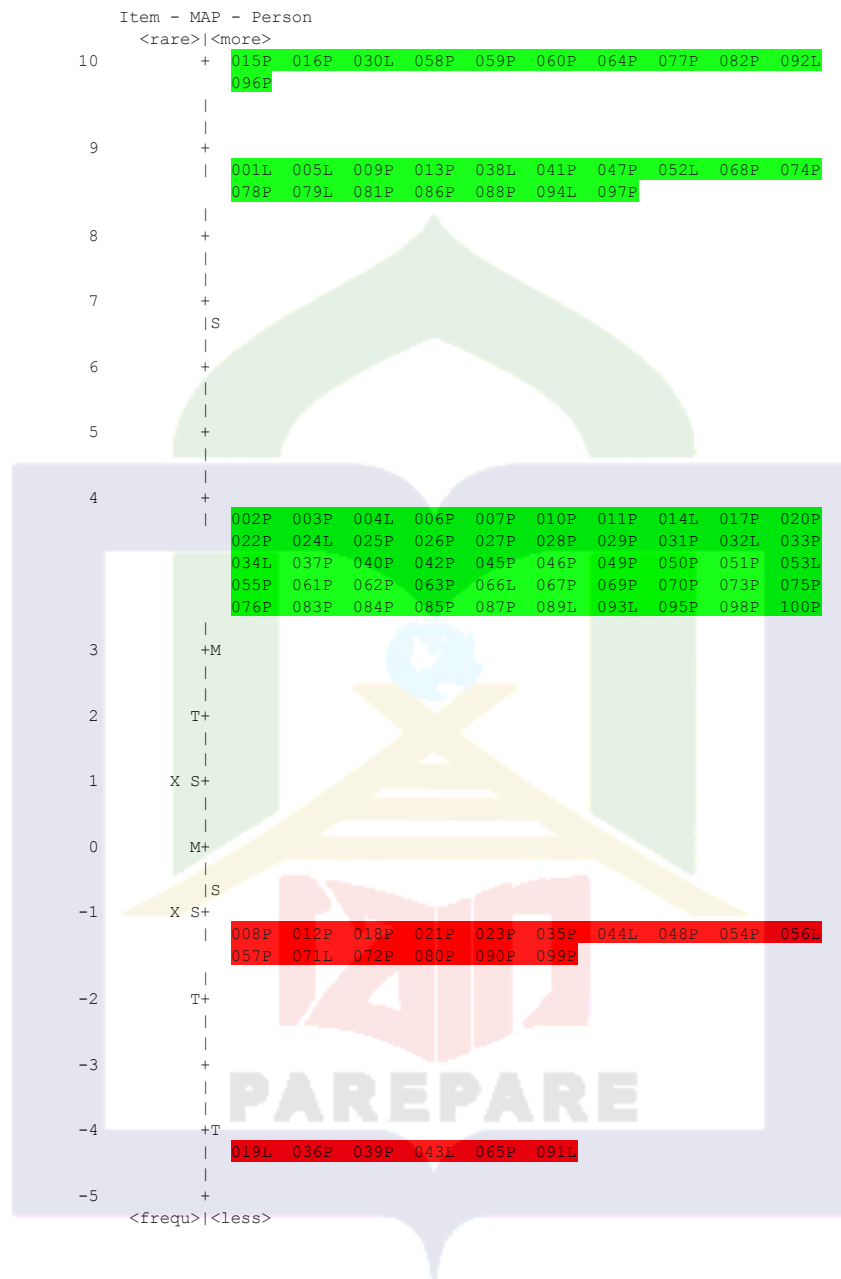


Gambar 9. *Map Item FL*

Tabel 4.10 Pertanyaan *Point Item Measure* FL

Pertanyaan	Item	Measure
Pembelajaran yang menggunakan Power Point mampu membantu dalam menghasilkan banyak pertanyaan.	FL02	1,04
Perangkat digital dapat membantu membuka wawasan secara luas akan dunia dan menghasilkan banyak gagasan dan jawaban.	FL01	-1,04

Berdasarkan Gambar 9, menyatakan bahwa item FL01 (Perangkat digital dapat membantu membuka wawasan secara luas akan dunia dan menghasilkan banyak gagasan dan jawaban) merupakan item yang paling mudah disetujui (-1,04). Sedangkan item FL02 (Pembelajaran yang menggunakan Power Point mampu membantu dalam menghasilkan banyak pertanyaan) merupakan item yang sukar untuk disetujui (1,04 logit).

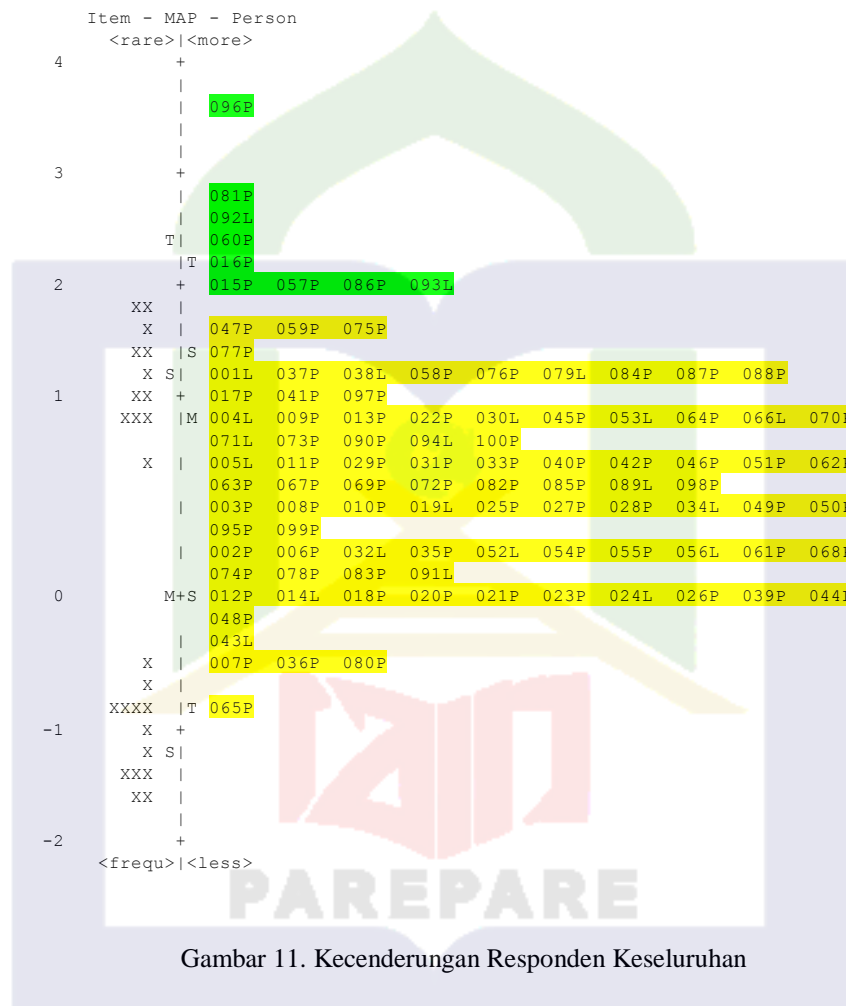


Gambar 10. Kecenderungan Responden *Fluency*

Berdasarkan gambar 10, responden (Mahasiswa PAI) 78 mahasiswa (78%) cenderung berpikir *Fluency* tinggi yaitu mencetuskan banyak gagasan,

jawaban dan pertanyaan. Dan 22 mahasiswa (22%) cenderung berpikir *Fluency* rendah.

e. Keseluruhan



Berdasarkan Gambar 11, dari akumulasi jawaban responden (mahasiswa PAI) 9 mahasiswa (9%) cenderung berpikir kreatif tinggi. Dan ada sebanyak 91 mahasiswa (91%) cenderung berpikir kreatif sedang. Yang diantaranya 6 mahasiswa perempuan dan 2 mahasiswa laki-laki yang cenderung berpikir kreatif

tinggi. Dan 71 mahasiswa perempuan dan 21 mahasiswa laki-laki yang cenderung berpikir kreatif sedang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti menjelaskan tentang kecenderungan berpikir kreatif mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang mana dimensinya dibagi atas empat bagian yaitu *Flexibility*, *Originality*, *Elaboration* dan *Fluency*.

Pentingnya memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari adalah untuk mengaktualisasi diri, mengembangkan kemampuan melihat beberapa kemungkinan pemecahan masalah, memberikan kepuasan diri, dan meningkatkan kualitas kehidupan. Kreativitas merupakan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan mendatang yang tidak menentu. Berpikir kreatif merupakan unsur untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil atau pendidikan bermutu dan keberhasilan dalam kehidupan

Maka dari itu jika dilihat pada kondisi mahasiswa fakultas tarbiyah, untuk memberikan perhatian yang cukup besar dalam berpikir kreatif. Atas fenomena dilapangan membuktikan bahwa mahasiswa dengan kemajuan teknologi sekarang ini dimudahkan untuk mengakses berbagai hal sehingga dapat selalu mengembangkan kemampuannya.

Berpikir kreatif meliputi mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan pertanyaan, mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah-masalah,

menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara aktif dan bersemangat, berani menyelesaikan atau melaksanakan tugas yang berat, senang mencari metode yang lebih praktis, serta kritis dan agresif dalam bertanya dan menyelesaikan pekerjaan. Hal ini jugalah yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam melihat kecenderungan berpikir kreatif mahasiswa prodi PAI IAIN Parepare di era digitalisasi melalui observasi langsung.

Penelitian ini dilakukan di IAIN Parepare pada mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam pada semester 1, 3, 5, dan 7. Peneliti mengambil 100 mahasiswa sebagai sampel dari 423 mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan kuesioner yang telah dibagikan sebelumnya untuk menjawab permasalahan penelitian berdasarkan penilaian menggunakan model Rasch.

Peneliti menemukan bahwa item F yaitu *Flexibility* yang meliputi (Diera digital membantu untuk semakin berkembang dalam merancang gagasan pada penyelesaian masalah). ditemukan sebanyak 14 mahasiswa (14%) dari 100 responden cenderung berpikir *Flexibility* tinggi, dan 83 mahasiswa (83%) yang cenderung berpikir *Flexibility* sedang. Sedangkan, 2 mahasiswa (2%) orang yang cenderung berpikir *Flexibility* rendah.

Flexibility adalah kemampuan mahasiswa dalam menjawab lebih dari satu cara pemecahan masalah.⁶⁰ Menurut Fajriah dan Asiskawati bahwa indikator keluwesan dalam berpikir kreatif berhubungan dengan banyaknya gagasan yang dapat ditimbulkan oleh mahasiswa dan jawaban tersebut bervariasi. Dimana sebagai

⁶⁰ Dennis, K. dan Filasaime, Menguak Rahasia berpikir Kritis dan Kreatif, .Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2008.

seorang calon pengajar kelak akan memiliki peserta didik dengan kecenderungan yang berbeda merupakan kebutuhan yang harus dilatih terus menerus. Kemampuan berpikir *Flexibility* yang terlatih akan menjadikan mahasiswa pada kemampuan tertinggi dalam memberi evaluasi pembelajaran secara maksimal, karena terbiasa dalam menggunakan berbagai macam perspektif dan opsi sebelum memutuskan sesuatu.⁶¹ Maka dari itu, kita dapat melihat berpikir kreatif pada indikator *Flexibility* cenderung sedang. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat mahasiswa dengan berpikir *Flexibility* cenderung rendah untuk selalu dapat mengembangkan dirinya sebagai mahasiswa calon guru.

Item O yaitu *Originality* yang meliputi (Media sosial yang membantu mahasiswa dalam memikirkan ide-ide yang tidak lazim dan unik). ditemukan sebanyak 11 mahasiswa (11%) dari 100 responden cenderung berpikir *Originality* tinggi, dan 89 mahasiswa (89%) yang cenderung berpikir *Originality* sedang.

Originality adalah kemampuan mahasiswa membuat gagasan baru dan unik terhadap penyelesaian masalah secara tak lazim.⁶² Pendapat Samura bahwa keaslian merupakan keterampilan mahasiswa dalam menuntaskan masalah dengan caranya sendiri atau dengan kata lain cara yang tidak terpikirkan sebelumnya.⁶³ Sebagai mahasiswa generasi milenial, berpikir *Originality* sangat dibutuhkan untuk menjawab berbagai tantangan zaman. Khususnya, sebagai calon guru dituntut mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan masalah-

⁶¹Ahmad Baedowi, Calak Edu: Esai-Esai Pendidikan jilid 2, Jakarta: Pustaka Alvabet, 2012.

⁶² Dennis, K. dan Filasaime, "Menguak Rahasia berpikir Kritis dan Kreatif", Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2008.

⁶³Samura, A. Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *MES: Journal of Mathematics and Science*, 5(1), 20–28. (2019).

masalah. Sebagai calon guru pula diharapkan mampu menghasilkan produk yang baru ataupun memodifikasi dari produk yang sudah ada.

Item E yaitu *Elaboration* yang meliputi (Pemanfaatan media pembelajaran berupa google classroom dan semacamnya, menjadikan lebih mudah dalam mencari metode-metode praktis dalam menyelesaikan tugas). ditemukan sebanyak 10 mahasiswa (10%) dari 100 responden cenderung berpikir *Elaboration* tinggi, dan 87 mahasiswa (87%) yang cenderung berpikir *Elaboration* sedang. Sementara terdapat 3 mahasiswa (3%) cenderung berpikir *Elaboration* rendah.

Elaboration kemampuan mahasiswa dalam merincikan penyelesaian masalah secara detail.⁶⁴ Mahasiswa diharapkan agar mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara aktif dan bersemangat, berani menyelesaikan atau melaksanakan tugas yang berat, dan mencari metode yang lebih praktis. Hal ini akan melatih mahasiswa untuk menjadi calon pendidik yang lebih bermutu.

Fluency adalah kemampuan mahasiswa dalam memberikan sebuah ide yang relevan dan penyelesaian benar.⁶⁵ Untuk item FL peneliti menemukan bahwa, *Fluency* yang meliputi (Perangkat digital dapat membantu membuka wawasan secara luas akan dunia dan menghasilkan banyak gagasan dan jawaban). ditemukan sebanyak 78 mahasiswa (78%) dari 100 responden cenderung berpikir *Fluency* tinggi. Sementara terdapat 22 mahasiswa (22%) cenderung berpikir *Fluency* rendah.

Berpikiri *Fluency* yang dimiliki mampu menumbuhkan gagasan dan ide baru. Febrianti mengemukakan bahwa mahasiswa yang memiliki kemampuan

⁶⁴Dennis, K. dan Filasaime, Menguak Rahasia berpikir Kritis dan Kreatif, .Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2008.

⁶⁵Dennis, K. dan Filasaime, Menguak Rahasia berpikir Kritis dan Kreatif, .Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2008.

berpikir lancar adalah mahasiswa yang dapat mengajukan beberapa pertanyaan, mahir menyampaikan gagasan atau ide serta memiliki kemampuan berpikir yang cepat dari mahasiswa pada umumnya.⁶⁶

Adapun perhitungan keseluruhan dari semua item, peneliti menemukan bahwa dari 80 total responden, terdapat 9 mahasiswa (9%) cenderung berpikir kreatif tinggi. Dan ada sebanyak 91 mahasiswa (91%) cenderung berpikir kreatif sedang. Yang diantaranya 6 mahasiswa perempuan dan 2 mahasiswa laki-laki yang cenderung berpikir kreatif tinggi. Dan 71 mahasiswa perempuan dan 21 mahasiswa laki-laki yang cenderung berpikir kreatif sedang.

Pembelajaran di era digital menuntut pendidik menggunakan fasilitas pembelajaran online seperti kegiatan diskusi, pemberian materi pembelajaran, dan pemberian tugas. Hal ini menjadi kendala bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena cenderung belajar dengan metode ceramah. Metode pembelajaran ceramah kurang efektif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif mahasiswa karena pasif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pembelajaran yang monoton selalu terfokus pada penjelasan dosen terhadap materi. Menurut Isti bahwa metode pengajaran model ceramah membuat mahasiswa pasif, lingkungan belajar cenderung melemahkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, dengan mahasiswa hanya menerima penjelasan dosen dan menjawab pertanyaan ketika dosen memberikan tugas.⁶⁷ Kondisi pembelajaran yang membuat mahasiswa nyaman atau

⁶⁶Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127.(2016).

⁶⁷Sekar, D. K. S., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G., Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV Universitas Pendidikan Ganesha, *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 3(1), 11–21, (2015).

tidak tertekan, namun tetap menantang untuk mengajukan pertanyaan terbuka agar memungkinkan mahasiswa untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka.

Pendapat Sekar, mengungkapkan bahwa fasilitas berperan penting dalam memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa, seperti buku teks, modul dan dapat dilihat bahwa tersedia fasilitas dan dukungan platform pembelajaran online seperti Zoom, E-learning ataupun Google Classroom dan masih banyak lainnya. Hal tersebut memudahkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.⁶⁸



⁶⁸ Sekar, D. K. S., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G., Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV Universitas Pendidikan Ganesha, *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 3(1), 11–21, (2015).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil keseluruhan dari semua item, peneliti menemukan bahwa dari 100 responden terdapat 9 orang (9%) cenderung berpikir kreatif tinggi. Ada sebanyak 91 (91%) cenderung berpikir kreatif sedang.

Adapun faktor yang paling dominan pada berpikir kreatif pada era digitalisasi mahasiswa program studi PAI fakultas tarbiyah IAIN Parepare adalah dimensi *fluency* dengan rincian, 67 mahasiswa (67%) cenderung berpikir *Fluency* tinggi yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan pertanyaan. Dan terdapat 22 mahasiswa (22%) cenderung berpikir *Fluency* rendah.

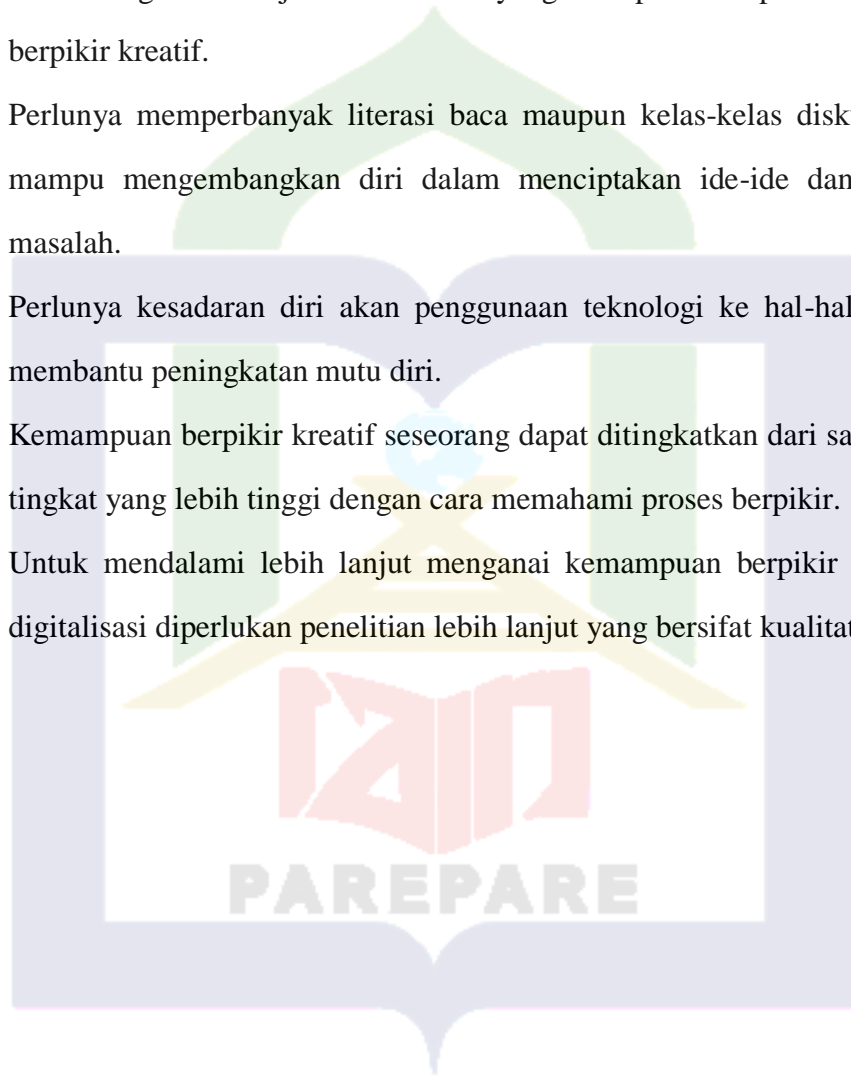
Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa calon guru Pendidikan Agama Islam, berdasarkan Undang-undang adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini dibutuhkan untuk melaksanakan tugas dan fungsi sebagai guru. Kreativitas juga merupakan kemampuan yang dituntut oleh dunia kerja saat ini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, Kemampuan berpikir kreatif harus selalu ditingkatkan karena akan berpengaruh terhadap peningkatan kinerja pendidik. Terdapat beberapa hal yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pendidik, yakni dengan mengoptimalkan berpikir dengan *Flexibility*, *Originality*, *Elabortion* dan *Fluency*. Hal ini perlu dimiliki seorang calon pendidik untuk

meningkatkan kinerja pendidik tersebut. Maka saran-sarannya adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang khidmat dan aktif, sehingga mampu mendorong diri menjadi mahasiswa yang mampu menciptakan kemampuan berpikir kreatif.
2. Perlunya memperbanyak literasi baca maupun kelas-kelas diskusi sehingga mampu mengembangkan diri dalam menciptakan ide-ide dan pemecahan masalah.
3. Perlunya kesadaran diri akan penggunaan teknologi ke hal-hal yang dapat membantu peningkatan mutu diri.
4. Kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat ditingkatkan dari satu tingkat ke tingkat yang lebih tinggi dengan cara memahami proses berpikir.
5. Untuk mendalami lebih lanjut mengenai kemampuan berpikir kreatif di era digitalisasi diperlukan penelitian lebih lanjut yang bersifat kualitatif.



DAFTAR PUSTAKA

A. SUMBER BUKU

- Al-Qur'an Al-Karim.
- Az-Zahra, Musfir bin said. (2005). *konseling terapi*. Jakarta: Gema Insani.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- A.A, Azrilah, dan M, Mohd Saidfudin, dan Z, Azami. (2013). *Asas Model Pengukuran Rasch: Pembentukan Skala dan Struktur Pengukuran*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- A, Paniagua F. (2005). *Assessing and Treating Culturally Diverse Clients: A Practical Guide. Edisi ke-3*. Thousand Oaks CA: Sage.
- A, Samura. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *MES: Journal of Mathematics and Science*, 5(1), 20–28.
- B, M Taufan. (2016). *Sosiologi Hukum Islam Kajian Empirik Komunitas Sempala*. Yogyakarta: Deepublish.
- Baedowi, Ahmad. (2012). *Calak Edu: Esai-Esai Pendidikan jilid 2*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- Budhi Eka Santosa, dkk. *Literasi Digital dan Kekuatan Media Sosial: Transformasi Sosial, Budaya, Ekonomi dan Pendidikan*. Lamongan: Academia Publication. 2021.
- Djamarah, Syaifu Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duli, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- E, Smith dan R., Smith. (2004). *Eds..Introduction to Rasch Measurement*. Maple Grove. MN: JAM.
- Fidyawati, Vicky. (2009). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan tugas pengajuan Soal*. Surabaya: UNESA.

- Firdaus, M.M. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Riau: DOPTLUS Publisher.
- Gallagher, James, dan Kirk, Samuel, dan Coleman, Mary Ruth. (2014). *Educating Exceptional Children*. Stamford USA: Chengange Learning.
- K. Dennis, dan Filasaima. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ika Meika dan Asep Sujana. 2017. *Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA*. JPPM, 10.2.
- Munandar, Utami. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak di Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasrana Indonesia.
- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar. (2010). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipt.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, Abdul, Andayani dan Dian. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novia, Rina. (2010). *Super Teacher Super Student: Tujuh Jalan Menciptakan Pendidikan Super*. Jakarta: Zikru Hakim.
- Nurdin, Ismail. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendikia.
- Prof. Uno, Hamzah B, dkk. (2014). "Variabel penelitian dalam pendidikan dan pembelajaran", Jakarta: Ina publikatama.
- Ridawan dan Akdon. (2007). *Rumus dan Data dalam Analisis Stastika, Cet II*. Bandung: Alfabeta.
- R, Fraenkel, J. Wallen, dan N. E., Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education Eight Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Busana Pustaka.
- Sanroc, John W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Safithry, Esty Aryanti. (2017). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Purwokerto: IRDH.
- Tafsir, Ahmad, dkk. (2004). *Cakrawala Pemikiran Pendidikan Islam*. Bandung: Mimbar Pustaka.
- T.G Bond, & C.M, Fox. (2015). *Applying the Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences, Edisi Ke-3*. New York: Routledge.
- Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional 2003) UU RI No. 20 Tahun 2003, Jakarta: Trasmmedia Pustaka, 2007.
- Undang-undang pendidikan tinggi RI No. 12 Tahun 2012, Jakarta: Trasmmedia Pustaka, 2007.
- Zubair Muhammad Kamal, dkk. (2020). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare Tahun 2020*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.

B. SUMBER JURNAL/SKRIPSI

- D, Andrich, dan I, Marais. 2014. *Person Proficiency Estimates In The Dichotomous Rasch Model When Random Guessing Is Removed From Difficulty Estimates Of Multiple Choice Items*: Sage Journals. Vol 38 Issue 6. 2014. <https://doi.org/10.1177/0146621614529646>
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. 2016. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang*: Jurnal Profit. 2016. Vol 3 No 1. <https://doi.org/10.36706/jp.v3i1.5561>

- Herawati Hasmiah. 2022. *Critical Thinking and Meaningful Learning in Online Learning: Do Both Make Increases*: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial. Vol 32. No 1. 2022. <https://doi.org/10.23917/jpis.v32i1.17468>
- M. Herman, Pentek, T., & Otto, B. 2016. *Design principles for industrie 4.0*: IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.488>
- Much, Fuad Saifuddin. 2017. *E-Learning dalam perspektif Mahasiswa*: Jurnal Varidika. 2017. Vol 29 No 2. <https://doi.org/10.23917/varidika.v29i2.5637>
- R. Thadi. 2019. Literasi Media *Khalayak Di Era Keberlimpahan Informasi Di Media Massa*: Jurnal Ilmiah Syi'ar. Vol 19 No 1. 2019. <http://dx.doi.org/10.29300/syr.v19i1.2268>
- Sekar, D. K. S., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. 2015. *Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV*: Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 3 No 1. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.5823>
- Suciati. 2018. *Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital*: Jurnal Pendidikan. Vol 19 No 2. <https://doi.org/10.33830/jp.v19i2.181.2018>
- Yulvinamaesari, dan Eka Pratiwi Tenriawaru. 2017. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif mahasiswa fisika ditinjau dari perbedaan Multiple Intelligence*: Jurnal Dinamika. Vol 08 No 01. 2017. <https://journal.unpc.ac.id/index.php/dinamika/article/view/653>

C. Sumber Internet

- KBBI Daring, Berpikir. Diunduh dari <https://kbbi.web.id/pikir.html>. 2021.
- KBBI Daring, Kreativitas. Diunduh dari <https://kbbi.web.id/kreativitas>. 2021.
- KBBI Daring, Pendidikan. Diunduh dari <https://kbbi.web.id/didik>. 2021.

LAMPIRAN





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 911331
Telepon (0421) 21307, Faksimile (0421) 2404
VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN
SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : MUZAYYANAH. K
 NIM/PRODI : 17.1100.124 / PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 FAKULTAS : TARBIYAH
 JUDUL : Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agam Islam Fakultas Tarbiyah Iain Parepare Pada Era Digitalisasi

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Angket / Koesioner

ANGKET PENELITIAN

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama :
 NIM :
 Semester :

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.
2. Berilah tanda ceklis (√) pada salah satu jawaban yang di anggap benar menurut anda.
3. Kejujuran saudara sangat kami harapkan dan angket ini tidak mempengaruhi prestasi atau nilai saudara dalam pembelajaran sehari-hari.
4. Kerahasiaan atas pengisian angket ini sangat kami jaga.

5. Alternatif Jawaban : SS : Sangat sering J: Jarang S : Sering
 TP : Tidak Pernah KK: Kadang-kadang

C. BUTIR-BUTIR PERTANYAAN

NO	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	Kk	J	TP
1	Di era digital membantu saya semakin berkembang dalam merancang gagasan pada penyelesaian masalah.					
2.	Sistem pendidikan digital (Google Classroom, Zoom dan semacamnya) mampu membantu saya dalam menghasilkan ide-ide yang cemerlang.					
3.	Pembelajaran digital, tidak bermanfaat bagi pengembangan diri saya dalam menghasilkan ide-ide dan penyelesaian masalah.					
4.	Saya tidak mampu menghasikan penjelasan masalah dari tugas yang diberikan pada materi yang saya pelajari melalui google classroom.					
5.	Penggunaan media sosial menjadikan saya melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.					
6.	Saya sering berpikir negatif akan hal-hal yang saya hadapi.					
7.	Saya pikir, dengan sistem pendidikan digital saya berpeluang menghasilkan suatu karya untuk diberikan kepada dunia.					
8.	Saya pikir media sosial membantu saya dalam memikirkan ide-ide yang tidak lazim dan unik.					
9.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas saya, maka saya akan menyontek di Internet.					
10.	Saya memiliki cara berpikir yang lain daripada orang lain.					

11.	Saya pikir, penggunaan media teknologi dalam pembelajaran tidak memungkinkan saya dalam mengembangkan potensi yang saya miliki.					
12.	Saya memiliki kemauan keras untuk menyelesaikan tugas ketika menuliskannya di microsoft word dibandingkan menuliskannya secara langsung di kertas.					
13.	Ketika ulangan saya menyontek dari aplikasi-aplikasi belajar (Brainly dan semacamnya)					
14.	saya menjadi malas mengerjakan tugas ketika tugas tersebut dikirim melalui E-Mail, Whatsapp, Telegram dan platform sejenisnya.					
15.	Saya pikir, dengan adanya platform belajar online (Ruang guru, Zenius, Quipper) menjadikan saya semakin aktif dan bersemangat di dalam kelas.					
16.	Pembelajaran berupa audio atau vidio membuat saya pasif dan bosan.					
17.	Sistem pedidikan digital berdampak negatif terhadap keaktifan belajar saya.					
18.	Saya pikir, saya mampu menciptakan inovasi yang memberikan kontribusi bagi pendidikan diera digitalisasi.					
19.	Saya pikir pemanfaatan media pembelejaran berupa google classroom dan semacamnya, menjadikan saya lebih mudah dalam mencari metode-metode praktis dalam menyelesaikan tugas.					
20.	Saya pikir, E-book membuat saya malas untuk mencari dan menghasilkan ide serta jawaban-jawaban.					
21.	Penggunaan sistem E-Learning pada perkuliahan membantu saya lebih agresif dalam					

	menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.					
22.	Penggunaan smartphone yang terlalu lama menjadikan saya lebih pasif dalam mengerjakan tugas.					
23.	Saya seringkali terganggu oleh smartphone saya, ketika dosen menjelaskan secara lisan materi perkuliahan.					
24.	Saya pikir perangkat digital, membantu saya membuka wawasan saya secara luas akan dunia dan menghasilkan banyak gagasan dan jawaban.					
25.	Pembelajaran yang menggunakan Power Point mampu membuat saya menghasilkan banyak pertanyaan.					
26.	Perkuliahan yang menggunakan google classroom, menjadikan saya tidak percaya diri untuk bertanya atau mengeluarkan pendapat saya.					

Parepare, 10 Januari 2022


Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Dr. Muh. Akib D, S.AG, M.A.

NIP: 196512311992031056


Rustan Eferdy, S.Pd.I,M.Pd.I.

NIP: 198304042011011008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang Parepare 91132 telp (0421) 21307 Fax 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.211/In.39.5.1/PP.00.9/01/2022
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Walikota Parepare
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,-
Kota Parepare

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: Muzayyanah. K
Tempat/Tgl. Lahir	: Pinrang, 15 Agustus 2000
NIM	: 17.1100.124
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Kampung Baru Ongkoe, Kec. Paletang, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Pada Era Digitalisasi". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Januari sampai bulan Februari Tahun 2022.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 17 Januari 2022

Wakil Dekan I,




Muh. Dahlan Thalib

Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

SRN IP000054



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpmsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 54/IP/DPM-PTSP/1/2022

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 45 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
NAMA : MUZAYYANAH. K
UNIVERSITAS/ LEMBAGA : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ALAMAT : KAMP. BARU ONGKOE, KEC. PALLETEANG, KAB. PINRANG
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIIYAH IAIN PAREPARE PADA ERA DIGITALISASI


LOKASI PENELITIAN : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE

LAMA PENELITIAN : 20 Januari 2022 s.d 05 Pebruari 2022

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **24 Januari 2022**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE



Hj. ST RAHMAH AMIR ST, MM
Pangkat : Pembina, (IV/A)
NIP : 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai
Sertifikasi
Elektronik

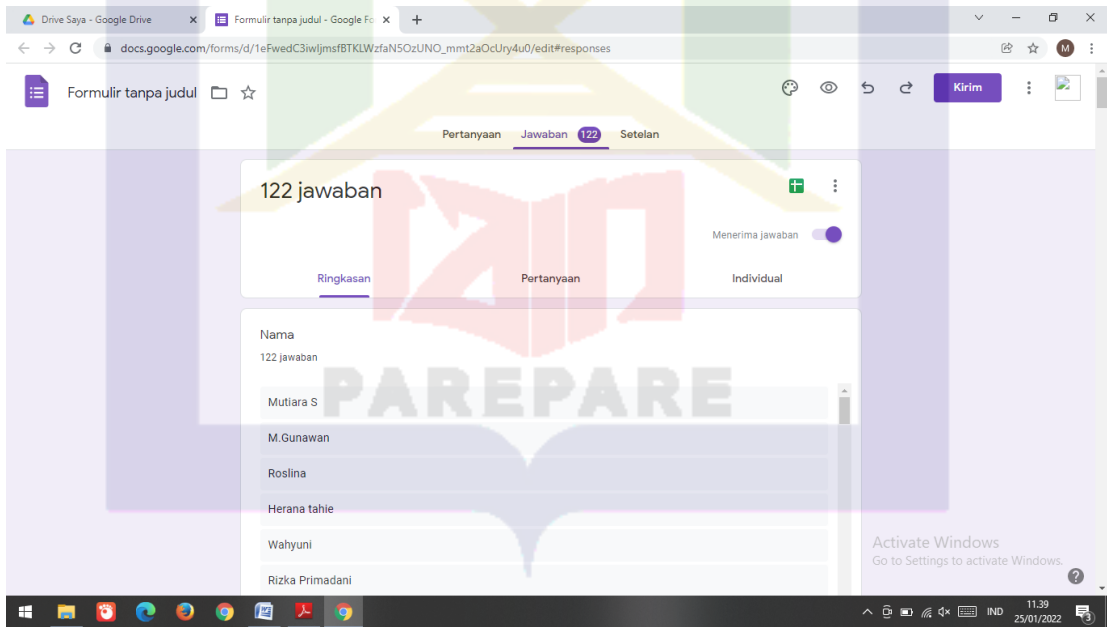
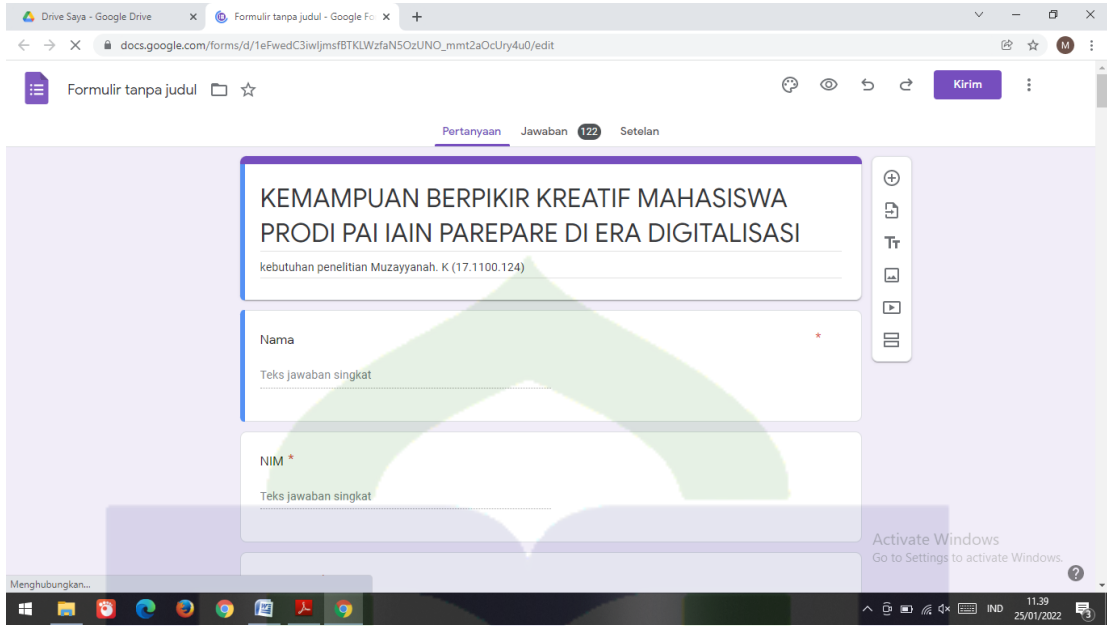


KETENTUAN PEMEGAN IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang -undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian





	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1	Nama	NIM	Semester	Jenis Kelamin	SOAL 1	SOAL 2	SOAL 3	SOAL 4	SOAL 5	SOAL 6	SOAL 7	SOAL 8	SOAL 9	SOAL 10	SOAL 11	SOAL 12	SOAL 13	SOAL 14	SOAL 15	SOAL 16	SOAL 17
2	RIALDI	2.1202E+15	Semester 1	Laki-laki	4	4	4	3	4	3	5	4	1	5	3	3	3	4	5	2	3
3	Norasriykin	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	3	2	2	4	2	4	4	3	4	2	4	3	2	4	2	3
4	Mutiara S	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	3	2	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3
5	Haslan	2.1202E+15	Semester 1	Laki-laki	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3
6	Achmad rusli	2.1202E+15	Semester 1	Laki-laki	4	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	5	3	4	4	2	2
7	A.Siti Nurhidayanti	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	5	4	3	3	5	3	4	3	2	4	3	3	3	2	4	1	2
8	Nurul Fathira	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	5	5	4	4	5	1	4	4	1	2	1	5	4	4	1	1	1
9	Jumriah Tajuddin	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	2	4	3	5	3
10	Nurhani	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	2	5	2	2	2
11	Rezky Sucianty	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	3	3	4	2	4	4	1	4	3	3	3	3	4	3	3
12	Wahyuni	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3
13	Fatmawati	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	3	2	2	4	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2
14	Zahrah Nurkarimah	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	2	3
15	Gaffar	2.1202E+15	Semester 1	Laki-laki	3	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	3	2	2	4	2	2
16	Mila Astrianti	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	5	5	4	4	5	4	5	5	2	4	3	5	5	3	4	3	3
17	ANDI ALFIAH AULIYANA	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4
18	Mailla Khaerani	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
19	AGUSMITASARI	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	4	3	3	4	2	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2
20	Malik Fajar	2.1202E+15	Semester 1	Laki-laki	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2
21	Syarifah Umi Kalsum	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	3	3	2	2	5	2	4	4	3	4	2	3	3	2	3	2	2
22	Muakhira	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	3	2	3	5	2	4	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3
23	Nurazizah Jafar	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	5	5
24	Tazkiyatun Naf'ah Pagga	2.1202E+15	Semester 1	Perempuan	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
25	Muhammad Afizat	2.1202E+15	Semester 1	Laki-laki	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	2	4					

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
43	Jusmiati	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4
44	Yogi Prasetyo	2.0202E+15	Semester 3	Laki-laki	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3
45	M.Gunawan	2.0202E+15	Semester 3	Laki-laki	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	2
46	Fitri	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4
47	Armella	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	4	3	3	4	2	5	4	2	4	3	4	2	3	4	3	4
48	Dwiyanti	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	3	5	5	4	5	4	4	2	4	4	5	2	5	4	2	4
49	PATMA SARI	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3
50	Husna	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	2
51	Nur Afni Suhardi	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	4	4	4	5	2	5	4	2	3	3	3	3	3	4	2	2
52	Isnaeni	2.0202E+15	Semester 3	Perempuan	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	3	4	3	4	4	2	3
53	Busran	2.0202E+15	Semester 3	Laki-laki	4	4	2	1	4	2	4	4	1	5	3	4	3	3	4	2	3
54	Abd. Rahman	2.0202E+15	Semester 3	Laki-laki	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	3	3	3	4	3	3
55	Nurfadillah M	191.100.009	Semester 5	Perempuan	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	2	4	2	3
56	Reski Amelia	191.100.006	Semester 5	Perempuan	4	3	3	4	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	2	3	2
57	Japar	191.100.038	Semester 5	Laki-laki	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	1	4	3	2
58	RAMLAH	191.100.044	Semester 5	Perempuan	5	4	4	3	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	4
59	Nur Islinda	191.100.065	Semester 5	Perempuan	4	3	4	5	5	1	4	5	3	2	5	3	5	1	3	1	1
60	St. Hajar	191.100.051	Semester 5	Perempuan	4	4	5	4	4	2	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	2
61	Astri Rahayu	191.100.103	Semester 5	Perempuan	5	5	2	2	5	1	5	5	5	4	5	3	1	5	5	5	5
62	Nurhaliza Hakim	191.100.054	Semester 5	Perempuan	4	4	2	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3
63	Syahruni musni	191.100.001	Semester 5	Perempuan	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3
64	SARMOIA SUHARIANI HASTI	191.100.018	Semester 5	Perempuan	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	3	3
65	Trisni Ridhayana Basir	191.100.078	Semester 5	Perempuan	5	4	1	1	4	1	4	5	4	4	3	5	4	4	5	1	3
66	Sri Purnama	191.100.058	Semester 5	Perempuan	4	1	2	4	4	3	4	4	1	4	2	5	4	4	4	1	5
67	Dermedi	191.100.055	Semester 5	Laki-laki	5	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	4					

C:\Users\WINDOWS 10\Desktop\Flexibility OUTPUT.txt

Files Edit Winsteps Help

Winsteps Control File Set-Up

TITLE= Report title is C:\Users\WINDOWS 10\Desktop\Flexibility.prn

PERSON= A data row is a Person
 NAME1= First person label column 1
 NAMELEN= Person label length 4
 Number of data rows 100
 Number of data columns 10

ITEM= A data column is a Item
 ITEM1= First item column 5
 NI= Number of Items 6
 XWIDE= columns per response 1
 CODES= Valid codes 12345

UIMEAN= Set item mean
 UPMEAN= Set person mean
 0 UIMEAN= Mean of items
 1 USCALE= Units per logit
 2 UDECIM= decimal places

Item Labels: Enter/Edit

Refresh Data Display | Data entry direction: | Remove excess rows and columns | Scan data for codes | Category labels CLFILE= | MCQ Scoring KEY1= | Rating scales & partial credit ISGROUPS= 3.68.0

Column:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Person:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Item No.:				1	2	3	4	5	6	
Label:				F	F	F	F	F	F	F6
1	0	0	1	L	4	4	4	3	4	3
2	0	0	2	P	4	3	2	2	4	2
3	0	0	3	P	4	4	3	2	4	3
4	0	0	4	L	4	4	3	3	4	3
5	0	0	5	L	4	4	4	3	2	3
6	0	0	6	P	5	4	3	3	5	3
7	0	0	7	P	5	5	4	4	5	1
8	0	0	8	P	4	4	4	3	4	2
9	0	0	9	P	4	4	4	4	4	4
10	0	1	0	P	4	4	3	3	4	2
11	0	1	1	P	4	3	3	3	4	3

Other specifications in control file: [Help for Specifications](#)

C:\Users\WINDOWS 10\Desktop\ORIGINALITY OUTPUT.txt

Files Edit Winsteps Help

Winsteps Control File Set-Up

TITLE= Report title is C:\Users\WINDOWS 10\Desktop\ORIGINALITY.prn

PERSON= A data row is a Person
 NAME1= First person label column 1
 NAMELEN= Person label length 4
 Number of data rows 100
 Number of data columns 12

ITEM= A data column is a Item
 ITEM1= First item column 5
 NI= Number of Items 8
 XWIDE= columns per response 1
 CODES= Valid codes 12345

UIMEAN= Set item mean
 UPMEAN= Set person mean
 0 UIMEAN= Mean of items
 1 USCALE= Units per logit
 2 UDECIM= decimal places

Item Labels: Enter/Edit

Refresh Data Display | Data entry direction: | Remove excess rows and columns | Scan data for codes | Category labels CLFILE= | MCQ Scoring KEY1= | Rating scales & partial credit ISGROUPS= 3.68.0

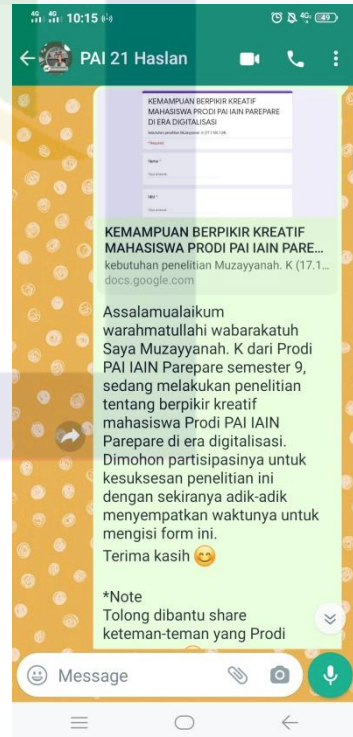
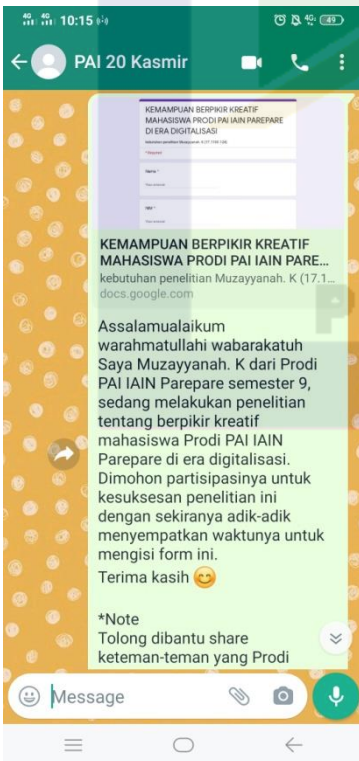
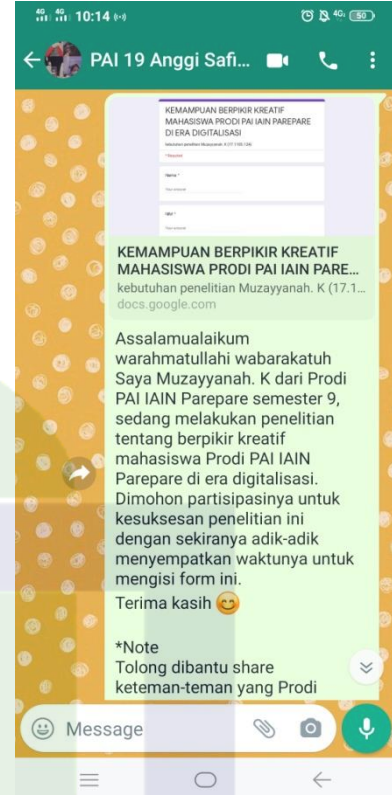
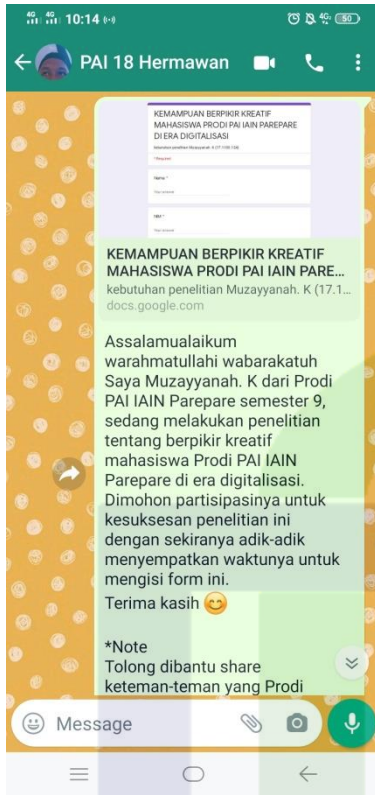
Column:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Person:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Item No.:					1	2	3	4	5	6	7	8
Label:					C	C	C	C	C	O6	O7	O8
1	0	0	1	L	5	4	1	5	3	3	3	4
2	0	0	2	P	4	4	3	4	2	4	3	2
3	0	0	3	P	4	4	2	4	3	3	3	3
4	0	0	4	L	4	4	3	4	3	4	3	3
5	0	0	5	L	4	2	3	4	3	5	3	4
6	0	0	6	P	4	3	2	4	3	3	3	2
7	0	0	7	P	4	4	1	2	1	5	4	4
8	0	0	8	P	4	4	2	4	3	4	2	4
9	0	0	9	P	4	3	2	4	3	3	2	5
10	0	1	0	P	4	4	1	4	3	3	3	3
11	0	1	1	P	4	4	3	4	3	4	4	3

Other specifications in control file: [Help for Specifications](#)

```

All data OUTPUT.txt
File Edit Diagnosis Output Tables Output Files Batch Help Specification Plots Excel/RSSST Graphs Data Setup
>-----<
| 13 .89 .0230 81 24* 3 4.55 .0176|
>-----<
| 14 .74 .0192 81 24* 3 3.80 .0148|
>-----<
| 15 .62 .0161 81 24* 3 3.18 .0124|
>-----<
| 16 .52 .0135 81 24* 3 2.66 .0104|
>-----<
| 17 .43 .0113 81 24* 3 2.23 .0087|
>-----<
| 18 .36 .0095 81 24* 3 1.87 .0073|
>-----<
| 19 .30 .0080 81 24* 3 1.56 .0061|
>-----<
| 20 .26 .0067 81 24* 3 1.31 .0052|
>-----<
| 21 .21 .0056 81 24* 3 1.10 .0043|
>-----<
| 22 .18 .0047 81 24* 3 .93 .0036|
>-----<
Calculating Fit Statistics
>-----<
Standardized Residuals N(0,1) Mean: .00 S.D.: 1.00
Time for estimation: 0:0:1.953
Processing Table 0
C:\Users\WINDOWS 10\Desktop\All data OUTPUT.txt
-----
| Person 100 INPUT 100 MEASURED INFIT OUTFIT |
| TOTAL COUNT MEASURE REALSE IMNSQ ZSTD OMNSQ ZSTD|
| MEAN 85.7 25.0 .71 .33 1.04 -.6 1.00 -.7|
| S.D. 8.1 .0 .72 .10 1.03 2.8 .93 2.7|
| REAL RMSE .35 TRUE SD .63 SEPARATION 1.82 Person RELIABILITY .77|
-----
| Item 25 INPUT 25 MEASURED INFIT OUTFIT |
| TOTAL COUNT MEASURE REALSE IMNSQ ZSTD OMNSQ ZSTD|
| MEAN 342.8 100.0 .00 .15 .96 -.4 1.00 -.1|
| S.D. 58.4 .0 1.19 .02 .26 1.9 .29 2.1|
| REAL RMSE .15 TRUE SD 1.18 SEPARATION 7.71 Item RELIABILITY .98|
-----
Output written to C:\Users\Huzayyanah\Desktop\20U527MS.TXT
CODES= 12345
Measures constructed: use "Diagnosis" and "Output Tables" menus

```



BIOGRAFI PENULIS



Muzayyanah. K, Lahir 15 Agustus 2000. Anak perempuan dari Bapak H. Kamaruddin dan Ibu Hj. Tika. Penulis memulai pendidikan pada tahun 2005 di SDN 14 Pinrang namun saat duduk di kelas 3 SD pindah sekolah ke SDN 248 Pinrang dan lulus pada tahun 2011. Penulis melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 2 Pinrang dan selesai pada tahun 2014. Setelah menyelesaikan studi menengah di SMP Negeri 2 Pinrang, penulis melanjutkan pendidikan menengah di MAN Pinrang dengan mengambil jurusan IPA dan lulus pada tahun 2017. Setelah selesai menempuh jenjang sekolah menengah, penulis melanjutkan pendidikan S1 sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri Parepare dan mengambil program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah. Akhir kata peneliti mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Iain Parepare Pada Era Digitalisasi”.

