

**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP  
KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL  
DAN KINERJA GURU DI KABUPATEN KENDAL**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Srgana  
Pendidikan Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh  
Sodiq Tohirudin  
34301800069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
2022**

**LEMBAR PERSTUJUAAN PEMBIMBING**

**PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP  
KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL  
DAN KINERJA GURU DI KABUPATEN KENDAL**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagaian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Srjana Pendidikan Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh  
**Sodiq Tohirudin**  
34301800069

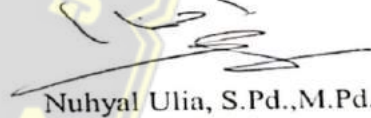
Menyetujui untuk diajukan pada sidang Skripsi

Pembimbing I



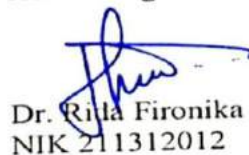
Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.  
NIK 211312012

Pembimbing II



Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.  
NIK 211315026

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.  
NIK 211312012

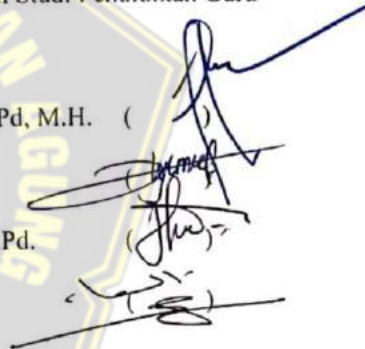
## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGARUH KREATIVITAS TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN KINERJA GURU DI KABUPATEN KENDAL

Disusun dan  
Dipersiapkan Oleh  
**Sodiq Tohirudin**  
34301800069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal  
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar


Ketua Penguji : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd, M.Pd, M.H. ( )  
NIK. 211313015  
Penguji 1 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.  
NIK 211315025  
Penguji 2 : Dr. Rida Fironika K., S. Pd., M.Pd.  
NIK 211312012  
Penguji 3 : Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd  
NIK 211315026



Semarang, 24 Mei 2022

Universitas Islam Sultan Agung  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Ketua Program Studi,



  
Wahmat, S.Pd., M.Pd  
NIK 211313011

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sodik Tohirudin

NIM : 34301800069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

### **Pengaruh Kreativitas Terhadap Literasi Digital Dan Kinerja Guru Di Kabupaten Kendal**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 22 Maret 2022

buat pernyataan



Sodik Tohirudin  
NIM. 34301800069

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“ Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu. Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”.

(HR. Muslim)

“ Ing ngarsa sung tuladha, Ing madya mangun karsa, Tut wuri handayani”

( Di depan memberi Teladan, Di tengah memberi Semangat, Di belakang memberi

Dorongan)

(Ki Hajar Dewantara)

“ Tidak ada kesuksesan tanpa Kerja Keras. Hidup itu pilihan, kejar dan raihlah apa yang kamu inginkan ”

(Sodiq Tohirudin)

### **PERSEMBAHAN**

Karya tulis skripsi ini saya dedikasikan untuk:

Bapak Kamal Amin dan Ibunda Siti Kuwiyah tercinta, yang selalu memberi doa dan kasih sayang.

## ABSTRAK

**SODIQ TOHIRUDIN. 2022.** Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Literasi Digital dan Kinerja Guru. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I Dr. Rida Fironika K S. Pd., M.Pd. Pembimbing II Nuhyal Ulia S.Pd, M.P.d. April. 2022.

Penelitian ini di latar belakang dalam pendidikan secara keseluruhan yang menjadi sorotan dan figure di pendidikan adalah guru, sebagai seorang pendidik dimana perannya untuk menjalankan tugas sebagai pendidik dan mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap kecerdasan peserta didik. Peran guru dalam membangun Pendidikan sangatlah berpengaruh terutama pada proses belajar mengajar. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan diperoleh data, terdapat beberapa guru yang kurang kreatif dalam memberikan metode pembelajaran, seperti mengirim materi mengambil dari video Youtube dan memberikan pembelajaran hanya dari buku saja. Selain itu juga kemampuan literasi guru serta sarana prasarana untuk menerapkan literasi digital di SD tersebut belum memadai. Tidak ada program mengenai literasi digital sehingga siswa tidak dapat berlatih tentang literasi digital di sekolah. Dengan latar belakang tersebut peneliti ingin meneliti apakah ada pengaruh kreativitas guru terhadap literasi digital dan kinerja guru di Kabupaten Kendal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*ex post facto*”. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*, lebih tepatnya *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini ialah observasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan berupa uji Normalitas kemudian analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini, uji normalitas nilai signifikan dari 3 variabel, pertama nilai signifikan kreativitas guru 0,028. Kedua nilai signifikan literasi digital guru 0,179. Dan ketiga nilai signifikan kinerja guru 0,021. maka data uji normalitas ini dapat disimpulkan normal (valid). Kemudian hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh pengaruh kreativitas guru terhadap Literasi digital guru diperoleh nilai F hitung sebesar 0,000 dengan tingkat signifikan  $0,989 > 0,05$ . Koefisien determinasi ( R Square ) diperoleh adalah 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara kreativitas guru dengan literasi digital guru. Hasil analisis regresi linear sederhana kreativitas guru terhadap kinerja guru diperoleh nilai F hitung sebesar 9,846 dengan tingkat signifikan  $0,006 < 0,05$ . Koefisien determinasi ( R Square ) diperoleh adalah 0,381 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Kreativitas guru dengan kinerja guru.

Berdasarkan dari penelitian yang telah di laksanakan dapat di simpulkan, Tidak ada pengaruh kreativitas guru terhadap literasi digital guru. Ada pengaruh kreativitas guru terhadap kinerja guru.

**Kata kunci:** Kreativitas Guru, Literasi Digital Guru, Kinerja guru.

## ABSTRAK

**SODIQ TOHIRUDIN. 2022.** The Effect of Teacher Creativity on Digital Literacy and Teacher Performance. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Sultan Agung Islamic University, Semarang. Advisor I Dr. Rida Fironika K S. Pd., M.Pd. Advisor II Nuhyal Ulia S.Pd, M.P.d. April. 2022.

The background of this research is in education as a whole which is in the spotlight and the figure in education is the teacher, as an educator where his role is to carry out his duties as an educator and has a great responsibility for the intelligence of students. The teacher's role in building education is very influential, especially in the teaching and learning process. Based on interviews and observations that have been carried out, data is obtained, there are some teachers who are less creative in providing learning methods, such as sending material taken from Youtube videos and providing learning only from books. In addition, the literacy skills of teachers and infrastructure suggestions for implementing digital literacy in elementary schools are not sufficient. There is no program on digital literacy so students cannot practice digital literacy at school. With this background, researchers want to examine whether there is an influence of teacher creativity on digital literacy and teacher performance in Kendal Regency.

This type of research is quantitative research. The design used in this research is "ex post facto". The sampling technique uses probability sampling, more precisely cluster sampling. The data collection techniques of this research are observation and questionnaires. The data analysis technique used was normality test and then simple linear regression analysis. The results of this study, the normality test of the significant value of 3 variables, the first significant value of teacher creativity is 0.028. The second significant value of teacher digital literacy is 0.179. And the three significant values of teacher performance are 0.021. then this normality test data can be concluded normal (valid). Then the results of a simple linear regression analysis obtained the influence of teacher creativity on teacher digital literacy, the calculated F value was 0.000 with a significant level of  $0.989 > 0.05$ . The coefficient of determination (R Square) obtained is 0.000, so it can be concluded that there is no influence between teacher creativity and teacher digital literacy. The results of the simple linear regression analysis of teacher creativity on teacher performance obtained a calculated F value of 9.846 with a significant level of  $0.006 < 0.05$ . The coefficient of determination (R Square) obtained is 0.381, so it can be concluded that there is an influence between teacher creativity and teacher performance.

Based on the research that has been carried out, it can be concluded that there is no influence of teacher creativity on teacher digital literacy. There is an influence of teacher creativity on teacher performance.

**Keywords:** Teacher Creativity, Teacher Digital Literacy, Teacher Performance.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji syukur kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan, kekuatan, dan kesabaran dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “ Pengaruh Kreativitas Terhadap Literasi Digital Dan Kinerja Guru Di Kabupaten Kendal”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M. Hum. Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberi kesempatan belajar di program studi S1 PGSD FKIP
3. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd. Ketua program studi S1 PGSD FKIP, sekaligus banyak memberi pengetahuan.
4. Ibu Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing I yang banyak memberi bimbingan dan pengetahuan.
5. Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd. Dosen pembimbing II yang banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna memberikan bimbingan dan pengarahan.



6. Segenap Dosen Penguji Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan.
7. Bapak Ngudiarto selaku Kepala SD Negeri 3 Singorojo yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
8. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 3 Singorojo yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Bapak Ngadiono selaku Kepala SD Negeri 1 Ngareanak memberikan izin penelitian kepada penulis.
10. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 1 Ngareanak yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu guru SD Negeri 1 Bebengan yang telah membantu demi kelancaran penelitian ini.
12. Kedua orang tuaku tersayang, Bapak Kamal Amin dan Ibu Siti Kuwiyah yang telah membantu dalam segala hal yang diperlukan selama ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu namun telah banyak membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Dalam skripsi ini, penulis sadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu penulis berharap kepada pembaca guna memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga hasil peneliti ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah-Nya dan inayah-Nya. Semoga skripsi sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

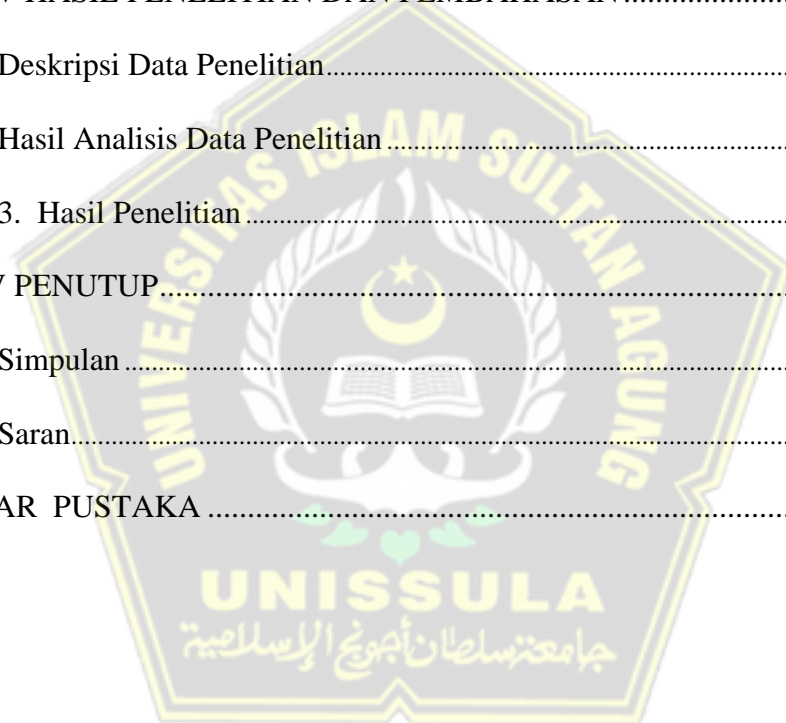
Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSTUJUAAN PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar belakang.....	1
2. Identifikasi Masalah .....	5
3. Pembatasan Masalah .....	5
4. Rumusan Masalah.....	6
5. Tujuan Penelitian.....	6
6. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
1. Kajian Teori.....	8
a. Pengertian Kreativitas Guru .....	8

b.	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi kreativitas Guru .....	10
c.	Aspek – Aspek Kreativitas Guru .....	11
d.	Pengertian Literasi Digital.....	12
e.	Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Digital Guru.....	15
f.	Aspek – Aspek Dalam Literasi Digital.....	15
g.	Dampak Literasi Digital .....	16
h.	Pengertian Kinerja Guru.....	17
i.	Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru .....	18
j.	Manajemen Kinerja Guru .....	21
k.	Indikator Kinerja Guru .....	22
2.	Penelitian yang Relevan .....	24
3.	Kerangka Berpikir .....	25
4.	Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
1.	Desain Penelitian .....	28
2.	Populasi Dan Sample .....	29
a.	Populasi .....	29
b.	Sample .....	29
3.	Teknik Pengumpulan Data .....	30
a.	Kuesioner (Angket) .....	30
b.	Observasi .....	30
4.	Instrumen Penelitian .....	31
a.	Lembar angket kreativitas.....	31

b. Lembar angket literasi digital.....	33
c. Lembar angket Kinerja guru.....	33
5. Teknik Analisis Data.....	34
a. Uji Normalitas .....	34
b. Analisis Regresi Linear Sederhana.....	35
6. Jadwal Penelitian.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
1. Deskripsi Data Penelitian.....	37
2. Hasil Analisis Data Penelitian.....	37
3. Hasil Penelitian.....	40
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>49</b>
1. Simpulan.....	49
2. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>



## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kategori skala likert.....	32
Table 3.2 Kisi - kisi angket kreativitas.....	32
Table 3.3 Kisi - kisi angket literasi digital.....	33
Table 3.4 Kisi - kisi angket kinerja.....	34
Table 3.5 Jadwal penelitian.....	36
Table 4.6 Uji validitas.....	39
Table 4.7 Pedoman pensekoran.....	39
Table 4.8 Test normality.....	42
Table 4. 9 Variable entered.....	43
Table 4. 10 Analisis regresi liner sederhana.....	43
Table 4. 11 Uji anova.....	44
Table 4. 12 Variable entered.....	44
Table 4.13 Analisis regresi linear sederhana.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema kerangka berfikir.....26



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat penelitian.....	55
Lampiran 2 Surat penelitian.....	56
Lampiran 3 Surat penelitian.....	57
Lampiran 4 Lembar validasi angket.....	58
Lampiran 5 Lembar validasi angket.....	60
Lampiran 6 Lembar validasi angket.....	62
Lampiran 7 Lembar validasi angket.....	64
Lampiran 8 Lembar validasi angket.....	66
Lampiran 9 Lembar validasi angket.....	68
Lampiran 10 Lembar validai angket.....	70
Lampiran 11 Lembar validasi angket.....	72
Lampiran 12 Lembar validasi angket.....	74
Lampiran 13 Rekap data penelitian.....	76
Lampiran 14 Lembar angket.....	79
Lampiran 15 Lembar angket.....	113
Lampiran 16 Lembar angket.....	151

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar belakang**

Pendidikan adalah proses hakiki bagi manusia, yang berlangsung secara berkesinambungan sepanjang usia, tujuannya adalah untuk mendapatkan kecakapan hidup dan memperbaiki kualitas hidup. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan hidup untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia. Perkembangan pendidikan dalam masyarakat akan membawa pengaruh terhadap perkembangan nilai dan konsep di dunia pendidikan. Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberikan dasar - dasar pengetahuan, keterampilan, keahlian bertahan hidup dan pengalaman belajar yang membangun integritas sosial serta mewujudkan karakter nasional. Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan khususnya disekolah memiliki peran yang penting dalam menyerdaskan bangsa (Darlis A, 2017).

Pendidikan adalah salah satu bentuk kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan untuk kesenjangan hidup di masa depan yang sangat dibutuhkan. Pendidikan dibutuhkan manusia sejak usia dini sampai dengan usia lanjut. Tanpa pendidikan yang di embannya, manusia akan sulit menjalankan kehidupan, karena banyak permasalahan yang bersifat formal dan terstruktur. Kegiatan diwajibkan belajar 12 tahun untuk menggali ilmu



dan wawasan yang jauh dan lebih berpengalaman. Seperti dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia melalui intruksi Presiden Nomor 7 tahun 2014 telah menginstruksikan kepada Menteri, Kepala Lembaga Negara, dan Kepala Pemerintahan Daerah untuk melaksanakan program Keluarga Produktif melalui Program Simpanan Keluarga Sejahtera ( PSKS ) , Program Indonesia Sehat (PIS) dan Program Indonesia Pintar (PIP) (Mila Z dan Elly, 2018).

Dalam pendidikan secara keseluruhan yang menjadi sorotan dan figure di pendidikan adalah guru, sebagai seorang pendidik dimana peranya untuk menjalankan tugas sebagai pendidik dan mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap kecerdasan peserta didik. Peran guru dalam membangun Pendidikan sangatlah berpengaruh terutama pada proses belajar mengajar. Kualitas pembelajaran itu sendiri bisa diwujudkan apabila guru mampu mendongkrak kualitas pembelajaran dengan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan sumber belajar secara efektif dan inovatif. Mengembangkan kreativitas para peserta didik secara aktif dan terarah, Mengembangkan kecerdasan emosi peserta didik secara menyeluruh, serta mendisiplinkan peserta didik secara sempurna. Dengan demikian kualitas pembelajaran akan dicapai secara maksimal (Firmansyah dan Rukmana, 2017).

Kreativitas guru dianggap memiliki peranan strategis dalam menjawab arus perubahan yang terjadi, menimbulkan berbagai tudingan ditengah masyarakat.

kreativitas guru adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya yaitu, semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Sebagian guru dianggap sekedar menggugurkan kewajiban dalam bertugas, sebagai guru seharusnya memiliki metode yang inovatif, berkontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran sering berada pada ranah impian. Padahal keberadaan guru kreatif merupakan jawaban atas tuntutan guna mewujudkan generasi berkompetensi tingkat tinggi berkarakter dan literasi untuk menjawab tantangan era Revolusi Industri 4.0. Menurut Iskandar diantara 5,6 juta guru di Indonesia, baru sekitar 2% guru yang inovatif, artinya 98% guru tidak inovatif (Merpati T, Lonto A.I dan Bringan J. 2018).

Pendidikan senantiasa dituntut mengadakan penyesuaian dan perubahan sesuai dengan perkembangan jaman. Teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat dan cepat. Adanya perkembangan teknologi ini memiliki pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan. Literasi digital sendiri diharapkan dapat menjadi tolak ukur dan faktor pendukung dalam pengembangan pengetahuan peserta didik. Literasi digital dalam pendidikan di sekolah dapat diakses dengan media-media digital disekitar lingkungannya seperti, handphone, komputer, laptop, dll. Literasi digital yaitu sebuah kemampuan memanfaatkan teknologi serta informasi dengan

menggunakan perangkat berbasis digital dalam mencari pengetahuan yang diinginkan. Media literasi digital adalah sebuah media yang dapat mengantarkan peserta didik mempunyai sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam media tersebut (Darlis, 2017).

Gerakan literasi sekolah merupakan sebuah gerakan dalam upaya menumbuhkan budi pekerti yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 yang bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca dan menulis sehingga terciptanya pembelajaran sepanjang hayat. Kinerja guru berpengaruh terhadap faktor utama dalam pencapaian tujuan pengajaran. kinerja guru merupakan kemampuan guru secara mumpuni dalam mengajar sehingga guru mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan maksimal, serta memiliki kompetensi sesuai dengan kriteria guru profesional, dan profesinya itu telah menjadi mata pencahariannya. (Safitri I, Marsidin S dan Subandi A. 2020). Guru di tuntut untuk memiliki kinerja yang tinggi, guru harus bisa menyesuaikan pembelajaran dengan metode pembelajaran masa kini. Yang sesuai dengan pola pikir siswa masa kini. Sebagai tenaga profesional, guru harus mempunyai kemampuan literasi digital yang baik. karena guru harus mampu mengimbangi bahkan melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dari wawancara kepala sekolah SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak, SD Negeri 1 Bebengan di Kabupaten Kendal pada tanggal 16 desember 2021. Terdapat beberapa masalah yang ada di dalam SD tersebut. Terdapat beberapa guru yang kurang kreatif dalam memberikan metode pembelajaran, seperti mengirim materi

mengambil dari video Youtube dan memberikan pembelajaran hanya dari buku saja. Selain itu juga kemampuan literasi guru serta saran prasarana untuk menerapkan literasi digital di SD tersebut belum memadai. Tidak ada program mengenai literasi digital sehingga siswa tidak dapat berlatih tentang literasi digital di sekolah. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui tentang pengaruh kreativitas terhadap kemampuan literasi digital dan kinerja guru dengan tempat SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebenan sebagai tempat penelitian yang berada di Kabupaten Kendal.

## **2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya yaitu :

1. Kreativitas guru dalam model pembelajaran berbasis literasi digital.
2. Seorang pendidik harus bisa mengembangkan kreativitas diri untuk mengikuti perkembangan pembelajaran di era digital ini.
3. Tantangan guru dalam mendesain model pembelajaran berbasis literasi digital.
4. Kinerja guru terhadap kemampuan literasi digital.

## **3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti ini dibatasi pada kinerja guru terhadap kemampuan literasi digital di 3 sekolah yaitu SD Negeri

3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan Kabupaten Kendal.

#### **4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh kreativitas terhadap kemampuan literasi digital guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan Kabupaten Kendal?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas terhadap kinerja guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan Kabupaten Kendal?

#### **5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh kreativitas terhadap kemampuan literasi digital guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD negeri 1 Bebengan Kabupaten Kendal.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh kreativitas terhadap kinerja guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan Kabupaten Kendal.

## 6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu membuktikan Pengaruh Kreativitas kemampuan literasi digital guru dan kinerja guru.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru

Manfaat praktis bagi guru yaitu untuk membangkitkan kreativitas kemampuan digital dan kinerja guru.

#### b. Bagi sekolah,

Manfaat bagi sekolah yaitu sebagai bahan referensi dan meningkatkan kreativitas kemampuan literasi digital dan kinerja semua guru.

#### c. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti yaitu mendapatkan pengalaman langsung dalam melaksanakan kreativitas terhadap kemampuan literasi digital dan kinerja guru.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1. Kajian Teori**

##### **a. Pengertian Kreativitas Guru**

Kreativitas adalah suatu kemampuan dalam menciptakan, menghasilkan, merencanakan sarana dan memberikan ide-ide yang kreatif inovatif untuk menyelesaikan suatu masalah agar lebih mudah diselesaikan. Dalam menciptakan kreativitas yang tinggi akan memunculkan ide dan gagasan atau sebuah keinginan yang baru dari pemikiran yang memiliki kemampuan untuk menciptakan tindakan sesuatu yang bermanfaat. Dalam pembelajaran kreativitas seorang guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, mengembangkan bakat yang ada pada diri siswa serta dapat mempertahankan kompetensi yang ada pada dirinya (Relisa, Murdiyaningrum Y, Lismayanti S. 2019).

Menurut Asep (2013), membangun kreativitas guru membutuhkan suatu proses atau tahapannya. Seperti: pertama, belajar dari pengalaman mengajar, baik diperoleh dari pengalaman sendiri maupun dari pengalaman guru lain. Guru dapat belajar dan merefleksikan perjalanan proses belajar mengajarnya kedalam praktik pembelajaran bersama siswa. Kedua, rasa cinta dan kasih sayang yang mendalam terhadap murid – muridnya. Sehingga terjalin hubungan psikologis antara siswa dan guru. Ketiga,

adannya rasa tanggung jawab yang tinggi. Keempat, guru giat belajar untuk

meningkatka kualitas pengetahuan, kepribadian dan keterampilannya yang berhubungan dengan tugas dan tanggung jawab sebagai guru (Relisa, Murdiyaningrum Y dan Lismiyanti S. 2019).

H.J Pentury (2017) mengemukakan guru kreatif adalah guru yang mampu mengembangkan kemampuan pedagogik, mengembangkan ketrampilan hidup, meningkatkan nilai dan membangun serta mengembangkan sikap profesional. Kreativitas guru dapat dilihat dalam hal menyediakan bahan ajar,metode mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas dan pemanfaatan media pembelajaran. Kreativitas guru merupakan istilah yang banyak digunakan, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. guru yang kreatif akan memiliki sikap kepekaan, inisiatif, cara baru dalam mengajar, kepemimpinan serta tanggungjawab yang tinggi dalam pekerjaan dan tugasnya sebagai seorang pendidik (Nasir, wan, dkk. 2020).

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru akan lebih memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan dari suatu pembelajaran tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa. kreativitas tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Karena kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, kreativitas juga membutuhkan kemauan, motivasi dan faktor dorongan.



## **b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi kreativitas Guru**

Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut Psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Menurut Munandar (2002 : 26) Secara bersamaan tiga komponen ini dipahami sebagai faktor individu menjadi kreatif. Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Terdapat faktor - faktor eksternal yang berpengaruh terhadap pendorng potensi kreativitas guru. Faktor eksternal ini dapat dikelompokkan menjadi empat, sebagai berikut :

### **1. Latar belakang pendidikan Guru**

(Samana A, 2018) Menjelaskan untuk mewujudkan guru yang cakap dan ahli tentunya diutamakan dari lulusan lembaga pendidikan keguruan seperti PGSD (Diploma) FKIP (Universitas) atau lembaga pendidikan keguruan lainnya.

### **2. Pelatihan-pelatihan Guru dan organisasi keguruan**

Pelatihan-pelatihan dan organisasi sangat bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan pengetahuannya serta pengalamannya terutama dalam bidang pendidikan.

### **3. Pengalaman mengajar Guru**

Dalam mengatasi kesulitan kegiatan pembelajaran pengalamanlah yang mendorong guru untuk lebih kreatif lagi dalam menciptakan cara-cara baru atau suasana yang lebih edukatif dan menyegarkan

#### 4. Faktor kesejahteraan Guru

Tidak dapat dipungkiri bahwa guru adalah juga seorang manusia biasa yang takterlepas dari berbagai kesulitan hidup, baik hubungan rumah tangga, dalam pergaulan sosial, ekonomi, kesejahteraan, ataupun masalah apa saja yang akan mengganggu kelancaran tugasnya sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran (Nasir, Wan, dkk, 2020).

#### c. Aspek – Aspek Kreativitas Guru

Menurut Sund (Nur, dkk. 2008:2) aspek-aspek kreatif dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

1. Keterampilan berpikir lancar, yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
2. Keterampilan berpikir luwes, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi serta dapat melihat suatu masalah dari sudut png yang berbeda-beda.
3. Keterampilan berpikir orisinal yaitu kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, unik dan asli.

4. Keterampilan memperinci mengelaborasi yaitu kemampuan mengembangkan memperkaya atau memperinci detil-detil dari 15 suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
5. Keterampilan menilai mengevaluasi yaitu kemampuan menentukan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan suatu rencana atau suatu tindakan itu bijaksana atau tidak. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas yaitu fluency, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, redefinition (Wicaksono G. M., 2019).

#### **d. Pengertian Literasi Digital**

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Konsep Literasi Digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, merujuk serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi seperti membaca dan menulis, maupun matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, Literasi Digital merupakan kecakapan hidup (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan penggunaan perangkat TIK semata, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan sebagai insan pembelajar, maupun memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi dalam literasi digital. Literasi Digital

adalah istilah yang terkait dengan istilah *digital divide* yang telah muncul sebelumnya (Kemdikbud, 2017).

*Digital divide* adalah kesenjangan/ ketidaksetaraan ekonomi, sosial dan politik yang timbul sebagai akibat ketidaksetaraan kemampuan mengakses, memilah dan mengolah informasi yang tersebar secara global dan digital. Ketidaksetaraan ini dapat berlaku di tingkat negara, kelompok masyarakat, maupun individu. Literasi Digital berarti kemampuan dalam mengetahui sumber informasi, mengakses/me-retrieve, memilah, mengolah, memaknai dan memanfaatkan informasi digital baik yang offline maupun online untuk mencapai keunggulan ekonomi, sosial dan politik. Literasi digital mencakup literasi TIK dan literasi informasi (Kemdikbud, 2017).

Dalam konsepsi Potter Widyastuti (Nuswantoro dan Sidhi, 2016), usaha *Digital scholarship* untuk meliterasi masyarakat berbasis digital bukan sekedar mengenalkan media digital tetapi juga menyinergikan kegiatan sehari-hari yang berujung pada peningkatan produktivitas. Menurut Sholihah literasi digital adalah upaya untuk menemukan, menggunakan maupun menyebarluaskan informasi secara efektif (Sholihah, 2016). Beetham, Littlejohn dan McGill menyebutkan ada tujuh elemen literasi digital, Tujuh elemen literasi digital tersebut meliputi:

1. *Information literacy* adalah kemampuan mencari, mengevaluasi dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif

2. adalah elemen yang mencakup partisipasi aktif pengguna media digital dalam kegiatan akademik untuk menjadikan informasi dari media digital tersebut sebagai referensi data, misalnya pada praktik penelitian atau penyelesaian tugas
3. *Learning skills* merupakan belajar secara efektif berbagai teknologi yang mempunyai fitur-fitur lengkap untuk aktivitas pembelajaran formal maupun informal
4. *ICT literacy* atau disebut dengan melek teknologi informasi dan komunikasi yang fokus pada cara-cara untuk mengadopsi, menyesuaikan dan menggunakan perangkat digital dan media berbasis TIK baik aplikasi dan layanannya. Media berbasis TIK yang dimaksud misalnya komputer atau LCD proyektor/power point yang telah didesain/dirancang sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan pemahamannya, apalagi sudah terkoneksi dengan internet sebagai basis pembelajarannya
5. *Career and identity management* berkaitan dengan cara-cara mengelola identitas online. Identitas seseorang dapat diwakili oleh sejumlah avatar berbeda yang mampu melakukan hubungan dengan lebih dari satu pihak dalam waktu yang hampir bersamaan.
6. *Communication and collaboration* merupakan bentuk partisipasi secara aktif untuk pembelajaran dan penelitian melalui jaringan digital
7. *Media literacy* atau literasi media mencakup kemampuan kritis membaca dan kreatif komunikasi akademik dan profesional dalam

berbagai media. Adanya literasi media membuat khalayak tidak mudah terperdaya oleh informasi-informasi yang secara sekilas memenuhi dan memuaskan kebutuhan psikologis dan sosialnya (Aliyah S, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

**e. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Digital Guru**

1. Sistem pendidikan sekolah dasar
2. Fasilitas sekolah
3. Pengembangan kapasitas literasi digital guru
4. Pemanfaatan literasi digital guru
5. Pengetahuan dan pemahaman tentang literasi digital guru (Aliyah S, 2019).

**f. Aspek – Aspek Dalam Literasi Digital**

Literasi digital merupakan integrasi dan aplikasi kemampuan kognitif dan teknis mencakup mengetahui, menggunakan, dan memaknai

informasi, yang dapat dikelompokkan dalam empat aspek Steve Wheeler (2012), yaitu:

1. *Access* (mengakses): pengetahuan tentang informasi dan bagaimana untuk mengumpulkan dan atau mendapatkan informasi tersebut.
2. *Manage* (mengelola): kemampuan mengelola dan menerapkan skema klasifikasi atau organisasi.
3. *Integrate* (mengintegrasikan) : kemampuan melakukan interpretasikan dan mendeskripsikan kembali informasi (membandingkan, mengklasifikasi, dan membuat ringkasan).
4. *Evaluate* (mengevaluasi): kemampuan memutuskan tentang kualitas, keterkaitan, kegunaan, atau efisiensi dari informasi (Kemdikbud, 2017).

Dari ke 4 aspek tersebut, guru dituntut harus bisa menguasainya. Tujuannya adalah untuk menunjang dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan keadaan masa kini. sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

#### **g. Dampak Literasi Digital**

1. Terbentuknya masyarakat digital (*digital citizenship*)

yaitu kelompok masyarakat yang anggotanya tersebar di seluruh pelosok dunia, namun saling terhubung dan informasi terkirim dari

satu anggota ke anggota lain tanpa adanya kendala ruang dan waktu. Informasi yang mengalir di dalamnya bersifat multimedia. Dampak positifnya adalah penyebaran informasi yang cepat dan masif (viral). Dampak negatif dari kecepatan dan masifnya informasi yang beredar adalah terkendalanya proses penyaringan informasi.

2. Perlunya penekanan dalam etika berkomunikasi lebih.

untuk menghindari kesalahpahaman akan substansi informasi yang dikirimkan. Penulisan berita yang salah, meragukan atau tidak didukung data yang akurat mengenai suatu pihak lain dapat merugikan pihak tersebut.

3. Perlunya perhatian yang lebih akan aspek legal dunia digital khususnya penghargaan akan HaKI. Dunia digital mengakibatkan menjadi begitu rentannya penghargaan ini karena segala sesuatu sangat mudah diakses. Karya-karya intelektual dan seni digital seperti gambar-gambar, berita-berita, perangkat lunak begitu mudah tersalin dari satu tempat ke tempat lain (Kemdikbud, 2017).

#### **h. Pengertian Kinerja Guru**

Kinerja adalah suatu indicator pekerjaan atau sebuah profesi dalam batas waktu tertentu. Kinerja guru dapat dilihat dan diukur berdasarkan spesifikasi atau kriteria kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru. Berkaitan dengan kinerja guru, wujud perilaku yang dimaksud adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran. Berkenaan dengan kinerja guru,



UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 39 ayat (2), menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Keterangan lain menjelaskan dalam UU No. 14 Tahun 2005 Bab IV Pasal 20 (a) tentang Guru dan Dosen menyatakan bahwa standar prestasi kerja guru dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran (Nikmat Zebua & Siahaan, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian dengan pasal-pasal nya tentang kinerja diatas, dapat disimpulkan kemampuan kerja pendidik dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sehingga dapat tercapai sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

#### **i. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru**

Pendidikan dapat dikatakan berhasil dilihat dari kinerja pendidik pada dasarnya pendidik sebagai unjuk kerja yang dilakukan dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Pratiwi (2013: 2) bahwa “Seorang pendidik yang mempunyai kinerja tinggi berpikir dan bersikap positif terhadap pekerjaan

yang menjadi tanggung jawabnya”. Menurut Cambel (dalam Burhanudin), faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru adalah:

1. Faktor personal/individu, meliputi: pengetahuan, keterampilan, (skil),
2. kemampuan, kepercayaan diri, motivasi dan komitmen yang dimiliki oleh setiap individu.
3. Faktor kepemimpinan, meliputi: kualitas dalam memberikan dorongan, semangat, arahan dan dukungan yang memberikan manajer dan Team Leader.
4. Faktor tim, meliputi: kualitas dukungan dan semangat yang diberikan oleh rekan dalam satu tim, kepercayaan terhadap sesama anggota tim, kekompakkan dan keeratan anggota tim.
5. Faktor sistem, meliputi: sistem kerja, fasilitas kerja, atau infrastruktur yang diberikan oleh organisasi, proses organisasi, dan kultur kinerja dalam organisasi.
6. Faktor kontekstual (situasional), meliputi: tekanan dan perubahan lingkungan eksternal dan internal.

Selain itu ada juga faktor internal yang berpengaruh terhadap kinerja yakni kompetensi pendidik, status sosial pendidik, komitmen pendidik dan perilaku pendidik. Selain faktor internal adapun factor eksternal, faktor eksternal yang mempengaruhi kinerja guru yaitu sarana dan prasarana sekolah, kepemimpinan kepala sekolah, proses penataran, dan

iklim yang kondusif. Menurut Kasmir (2016: 189-193) factor yang mempengaruhi kinerja pendidik yaitu:

1. Bakat atau skill seseorang dalam melakukan pekerjaan yang dilakukan.
2. Berwawasan, maksudnya adalah mempunyai pengalaman yang luas tentang pekerjaan.
3. Rancangan kerja, dibuat untuk memudahkan karyawan dalam melakukan tujuan pekerjaannya.
4. Kepribadian, yaitu karakter yang dimiliki oleh seseorang.
5. Motivasi kerja, motivasi kerja diberikan sebagai dorongan seseorang untuk melaksanakan pekerjaan.
6. Kepemimpinan, yaitu sikap seorang pemimpin dalam mengatur, dan bawahannya untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawab yang telah diberikan.
7. Model kepemimpinan, salah satu sikap seorang pemimpin dalam menghadapi atau memerintahkan bawahannya.
8. Budaya organisasi, kebiasaan atau peraturan yang berlaku dan dimiliki dalam organisasi atau perusahaan.
9. Kepuasan kerja, mencerminkan perasaan senang, atau perasaan suka seseorang sebelum dan setelah melakukan suatu pekerjaan.
10. Lingkungan kerja, suasana di sekitar lokasi tempat bekerja.
11. Loyalitas, sikap kesetiaan karyawan untuk tetap bekerja dan membawa nama baik perusahaan yang ditempatinya.

12. Komitmen, sikap kepatuhan karyawan untuk menjalankan peraturan perusahaan dalam bekerja.

13. Disiplin kerja, yaitu usaha untuk melaksanakan aktivitas kerjanya secara sungguh-sungguh dan bertanggung jawab.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan kinerja pendidik dipengaruhi karena adanya tingkat pendidikan pendidik, program penataran, iklim yang kondusif, sarana dan prasarana, kondisi fisik dan mental pendidik, sikap kepemimpinan kepala sekolah, jaminan kesejahteraan, peluang, dan lain-lain. Untuk melihat kinerja seseorang harus mengacu pada aktifitas orang tersebut selama melaksanakan tugas pokok yang menjadi tanggung jawabnya.

#### **j. Manajemen Kinerja Guru**

Manajemen kinerja dapat diartikan sebagai proses yang disusun untuk meningkatkan kinerja organisasi, kinerja tim, dan kinerja individu, yang dikendalikan oleh manajemen. Menurut Dharma (2011: 25) “manajemen kinerja berarti cara untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dalam organisasi, atau individu dengan memahami dan mengelola kinerja dengan target yang telah direncanakan, beserta standar dan persyaratan kompetensi yang telah ditentukan”. Sedangkan manajemen kinerja menurut Wibowo (2013: 7) adalah “suatu pekerjaan dalam suatu organisasi”. Organisasi menggunakan pendekatan manajemen kinerja

berbasis perilaku memandang tokoh pelaksana kinerja (guru) sebagai penentu keberhasilan organisasi.

Manajemen kinerja dibutuhkan untuk dapat meningkatkan standar tertentu yang telah ditetapkan. Manajemen kinerja menurut Yamin (2010: 129) yaitu “interaksi secara terus-menerus, yang dilaksanakan antara seorang pendidik dengan peserta didik”. Dengan proses komunikasi yang baik antara kepala sekolah dengan pendidik, pendidik dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat lebih mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik. Dari ungkapan tersebut, berarti manajemen kinerja pendidik berkaitan erat dengan tugas kepala sekolah untuk melakukan komunikasi yang berkesinambungan dengan seluruh pendidik di sekolahnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan jika manajemen kinerja pendidik dalam organisasi sekolah sebagai usaha untuk mengelola kinerja pendidik untuk meningkatkan kinerja baik secara individu maupun kelompok dan untuk meningkatkan kinerja organisasi sekolah secara keseluruhan.

#### **k. Indikator Kinerja Guru**

Kinerja pendidik dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai oleh pendidik dalam melaksanakan tugas pembelajaran yang diberikan kepadanya. Indikator standar kinerja pendidik Menurut Supardi (2013: 49) yaitu :

**Standar 1:** mempunyai wawasan, bakat dan karakter dalam diri sendiri

**Standar 2:** terdapat Sistem penilaian dan standar penilaian dalam proses belajar mengajar peserta didik.

**Standar 3:** Mempunyai pengalaman lapangan secara nyata yang telah dilakukan sendiri.

**Standar 4:** dapat memahami lingkungan sekitar yang sering berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

**Standar 5:** mengembangkan kualitas kemampuan, penampilan dan pengembangan kinerja pendidik.

**Standar 6 :** menggunakan sumber sesuai dengan keadaan yang dilakukan.

Indikator tersebut menunjukkan bahwa standar kinerja pendidik adalah suatu bentuk kualitas yang terdapat jumlah dan mutu kerja yang harus dihasilkan pendidik. Dalam penelitian ini, indikator yang ingin diteliti mengenai kinerja guru yaitu:

1. Mampu menguasai materi yang akan diajarkan
2. Kemampuan menguasai kelas
3. Merencanakan pembelajaran
4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran
5. Menilai hasil belajar
6. Menggunakan media/sumber pelajaran

## 2. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga merujuk pada penelitian – penelitian yang relevan, berikut beberapa penelitian yang relevan diantaranya :

Penelitian Amin (2016). Tentang pengaruh profesionalitas dan kedisiplinan guru terhadap prestasi kinerja guru SMA Negeri 1 Pademawu Kabupaten Pamekasa. Disampaikan bahwa jika kedisiplinan pendidik berpengaruh terhadap kinerja guru. Dengan persentase kedisiplinan pendidik berpengaruh sebesar 26,8%, 63,9% dipengaruhi oleh profesionalitas guru dan sisanya terdapat faktor lain di luar profesionalisme dan disiplin kerja. Hal ini terbukti menggunakan regresi linier SPSS versi 16.

Penelitian Siti Alyah (2019). Tentang pengaruh kemampuan literasi digital guru Dalam rumpun PAI Terhadap Mutu pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di Mts Negeri 1 Kota Cirebon. Disampaikan bahwa Kemampuan Literasi Digital Guru dalam Rumpun PAI di MTs Negeri 1 Kota Cirebon tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan hasil analisis skor ideal maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar yakni dengan jumlah 78,58% responden menyatakan “baik”, sebagian kecil yakni dengan jumlah 21,42% menyatakan “cukup”, dan sisanya 0% responden menyatakan “kurang”.

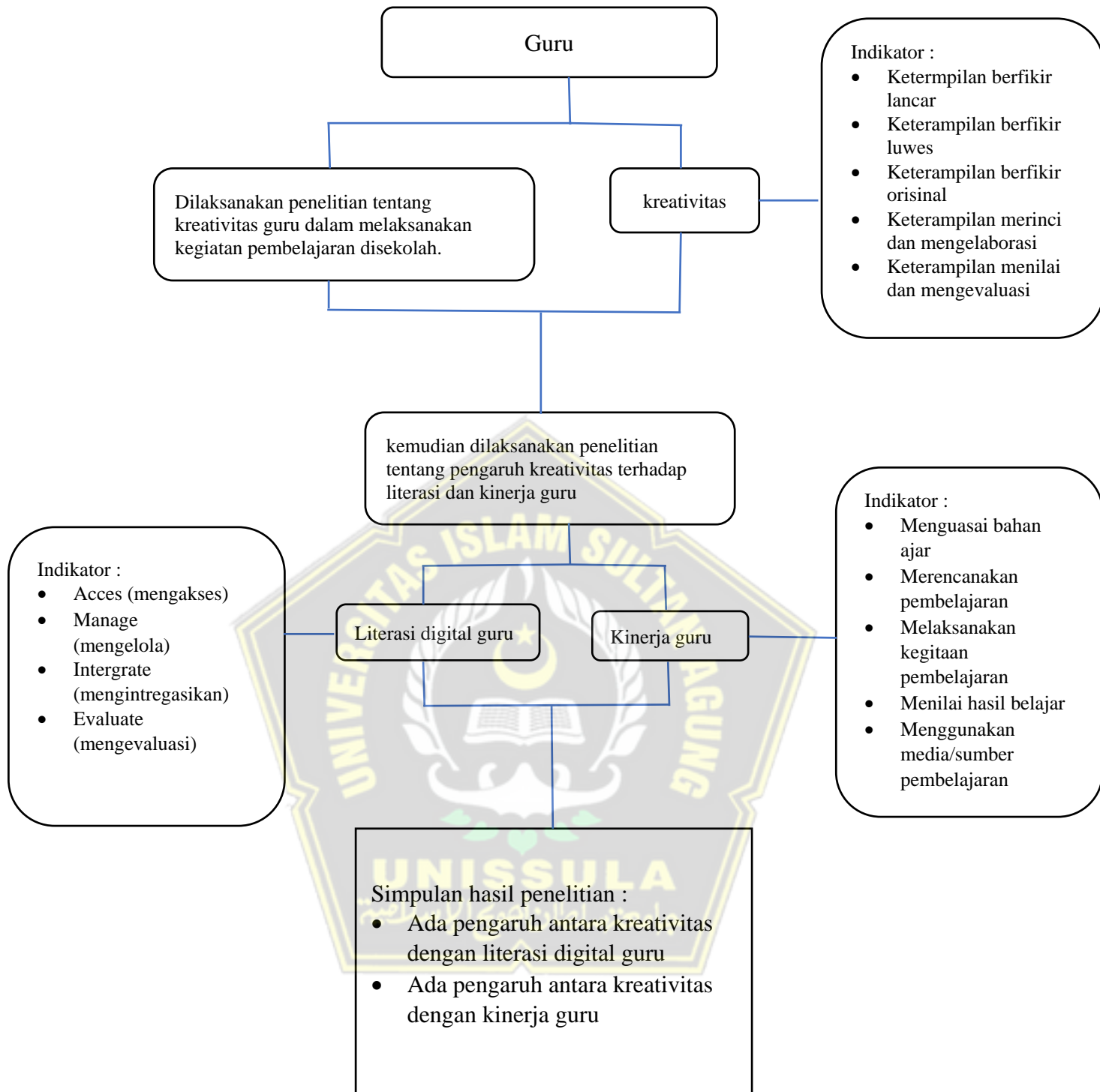
Penelitian Saifullahudi , dkk (2017). Tentang pengaruh sertifikasi guru, disiplin kerja dan religiusitas terhadap kinerja guru. Disampaikan bahwa kedisiplinan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia untuk mencapai tujuan dan keberhasilannya dalam bekerja, karena tanpa disiplin

maka orang tersebut tidak memiliki kepercayaan diri yang baik dan buruk dalam perilakunya sehingga mampu mendukung peningkatan kinerja guru yang berdampak pada peningkatan organisasi / institusi secara menyeluruh.

### **3. Kerangka Berpikir**

Di era milenial ini kinerja guru dituntut untuk lebih menyesuaikan dengan keadaan yang sedang berlangsung saat ini. Seperti perkembangan digital yang sangat pesat, guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas diri serta literasi digital. Sehingga dapat menemukan metode-metode pembelajaran baru, yang lebih inovatif dan menarik serta mengikuti perkembangan yang ada. Apalagi di era milenial yang semakin menghilangnya aktivitas baca buku. Karena kebanyakan orang sekarang melihat dan membaca sesuatu yang mereka butuhkan lewat gawai mereka masing masing. Maka guru dituntut harus menyesuaikan metode pembelajaran yang ada untuk saat ini sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan memiliki semangat belajar yang tinggi. kinerja guru juga perlu ditingkatkan agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan maksimal.





**Gambar 2.1 kerangka berfikir**

#### 4. Hipotesis

1. Ada pengaruh antara kreativitas dengan literasi digital guru di SD Negeri

3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan

Kabupaten Kendal

2. Ada pengaruh antara kreativitas dengan kinerja guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri1 Bebengan Kabupaten Kendal



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 1. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto*, yaitu penelitian yang meneliti sesudah fakta yang terjadi atau penelitian yang dilakukan setelah fakta apa yang terjadi. Menurut Sugiyono (2010:7), *ex post facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian merunut kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. Dimana dalam model tersebut ada satu variabel bebas diberi notasi "X" dan dua variabel terikat diberi notasi "Y<sub>1</sub>, Y<sub>2</sub>".



X : kreativitas

Y<sub>1</sub> : literasi digital

Y<sub>2</sub> : kinerja guru

Dalam desain penelitian ini pengumpulan data yang didapat sangatlah penting untuk mengetahui peristiwa apa yang telah terjadi.

## 2. Populasi Dan Sample

### a. Populasi

Populasi ialah keseluruhan subyek atau objek yang menjadi sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu (Sundayana, 2016:15). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:117). Populasi pada penelitian ini diambil secara random guru SD di Kabupaten Kendal.

### b. Sample

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi sampel adalah wakil populasi yang akan diteliti. Dengan sampel maka peneliti tidak terlalu sulit atau tidak terlalu luas dalam melakukan penelitian (Sugiyono, 2016). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling*, lebih tepatnya *cluster sampling*. Populasi diambil dari guru yang terdapat pada 3 Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Kendal. Yaitu, SD negeri 3 Singorojo, SD negeri 1 Ngareanak, SD negeri 1 Bebengan. dari ke tiga SD tersebut populasi yang diambil berjumlah 18 guru.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket.

#### a. Kuesioner (Angket)

Angket yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015:142). Dalam penelitian ini kuesioner yang akan diberikan peneliti adalah mengenai pengaruh kreativitas, terhadap kemampuan literasi digital dan kinerja guru di kanupaten kendal. Langkah-langkah pengumpulan data dengan angket adalah sebagaiberikut:

- 1) Menyusun kisi-kisi angket sesuai dengan indikator pernyataan.
- 2) Menyusun pernyataan dengan dengan jawaban tertutup.
- 3) Membuat petunjuk untuk menjawab pertanyaan agar memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan.
- 4) Jika angket sudah tersusun dengan rapi maka dapat dipergunakan dan disebar.

#### b. Observasi

Observasi yaitu proses pengamatan langsung suatu obyek yang ada di lingkungan, baik yang sedang berlangsung ataupun masih dalam tahapan, dengan menggunakan penginderaan. observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (sugiyono, 2014). Observasi yang akan dilaksanakan pada penelitian ini berada di 3 sekolah dasar yaitu, SD

Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan di kabupaten Kendal. Observasi yang dilakukan untuk mengetahui keadaan yang ada di sekolah mengenai pengaruh kreativitas terhadap kemampuan literasi digital dan kinerja guru dikabupaten Kendal. Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah non partisipan yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

#### **4. Instrumen Penelitian**

##### **a. Lembar angket kreativitas**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen angket (Sugiyono, 2015:102).

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sugiyono, (2015:142). Peneliti menggunakan angket tertutup. Maksudnya yaitu angket yang disajikan dalam bentuk pernyataan tertulis sehingga responden memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai. (Suharmi Arikunto, (2006:149). Dengan digunakannya angket tertutup, responden tidak dapat memberikan jawaban lain kecuali ada jawaban alternative lain yang tersedia. Setiap responden diminta pendapatnya mengenai suatu pernyataan yang telah diberikan. Pada umumnya pilihan jawaban terdiri atas empat pilihan dan masing-masing mempunyai nilai yang berbeda. Skala yang digunakan dalam penelitian ini

menggunakan skala Likert.

Untuk menskor skala menggunakan rentang skala likert dengan kategori Likert, jawaban diberi bobot atau disamakan nilai 4,3,2,1 untuk empat pilihan pernyataan positif dan 1,2,3,4 untuk pernyataan negative menurut Sukardi, (2003:147).

**Tabel 3.1 kategori skala likert**

Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

(Sukardi, 2003:147)

Instrumen penelitian sangat berpengaruh terhadap kualitas data dari penelitian tersebut. Instrument pada penelitian pada umumnya memiliki dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas.

Pada kisi-kisi angket kreativitas terdapat soal yang berjumlah 15 soal yang merupakan pernyataan tertutup. setiap pernyataan angket dinyatakan dalam pernyataan positif dan negatif. Adapun kisi kisi angket kreativitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2 kisi – kisi angket kreativitas**

Variable	Factor	Nomor butir Pernyataan
Kreativitas	Keterampilan berfikir lancer	2,11,9
	Keterampilan berfikir luwes	3,6,12,13
	Keterampilan berfikir orisinal	1,10
	Keterampilan memperinci mengelaborasi	4,7,15
	Keterampilan menilai dan mengevaluasi	5,8,14

**b. Lembar angket literasi digital**

Pada kisi-kisi angket literasi digital terdapat soal yang berjumlah 15 soal yang merupakan pernyataan tertutup. setiap pernyataan angket dinyatakan dalam pernyataan positif dan negatif. Adapun kisi kisi angket literasi digital adalah sebagai berikut. :

**Tabel 3.3 kisi – kisi angket literasi digital**

Variable	Factor	Nomor butir Pernyataan
Literasi digital	<i>Access</i> ( mengakses )	2,11,9
	<i>Manage</i> ( mengelola )	3,6,8,12,13
	<i>Integrate</i> ( mengintegrasikan )	1,10
	<i>Evaluate</i> ( mengevaluasi )	4,5,7,14,15

**c. Lembar angket Kinerja guru**

Pada kisi-kisi angket literasi digital terdapat soal yang berjumlah 15 soal yang merupakan pernyataan tertutup. setiap pernyataan angket dinyatakan



dalam pernyataan positif dan negatif. Adapun kisi kisi angket kinerja guru adalah sebagai berikut. :

**Tabel 3.4 kisi – kisi kinerja guru**

Variable	Factor	Nomor butir Pernyataan
Kinerja Guru	Menguasai bahan yang akan diajarkan	6,7,2,8
	Kemampuan mengelola kelas	9,1
T	Merencanakan pembelajaran	3,10
	Melaksanakan kegiatan pembelajaran	5,4
	Menilai hasil belajar	11,12
	Menggunakan media/ sumber pelajaran	13,14,15

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menggunakan analisis data dan menguji hipotesis. Untuk besarnya hubungan X dan  $Y_1$ , X dan  $Y_2$  digunakan teknik analisis regresi, Masrukhin (2015:11).

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bagian dari analisis regresi. Untuk mengetahui data normal atau tidak normal. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Kriteria :

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka nilai berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka nilai residual tidak

berdistribusi normal

**b. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi digunakan untuk menguji suatu pengaruh suatu variable bebas terhadap variable terikat.

Kriteria :

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka, variable x berpengaruh terhadap variable y
- 2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka, variable x tidak berpengaruh terhadap variable y

Langkah – langkah analisis regresi menggunakan SPSS

- 1) Buka aplikasi SPSS
- 2) Kemudian masukan data variable x dan y
- 3) pilih Analyze kemudian regression
- 4) selanjutnya pilih linear
- 5) masukan data sesuai dengan variable x dan y
- 6) klik ok



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD negeri 3 Singorojo, SD negeri 1 Ngareanak dan SD negeri 1 Bebengan di Kabupaten Kendal. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 maret 2022 yang sebelumnya juga telah dilaksanakan uji validitas ahli terlebih dahulu pada tanggal 21 Maret 2022. Penelitian ini dilakukan terhadap guru kelas berjumlah 18 guru kelas. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas terhadap kemampuan literasi digital dan kinerja guru di Kabupaten Kendal menggunakan instrumen berupa kuesioner (Angket).

#### **2. Hasil Analisis Data Penelitian**

Hasil Analisis data dalam penelitian ini yaitu berupa angket (kuesioner). Sebelum kuesioner dibagikan kepada responden, maka dilakukan uji validitas isi angket terlebih dahulu dengan uji ahli melibatkan 3 kepala sekolah yang digunakan dalam penelitian, yaitu Ngudiyarto S.Pd, Tukidi S.Pd dan Sri Endah Rejeki S.Pd. Pengujian validitas angket ditinjau dari aspek kebahasaan dan kesesuaian pernyataan dengan indikator yang telah ditentukan. Setelah di uji validasi oleh ahli, selanjutnya dilakukan penghitungan persentase validitas angket untuk mengetahui angket tersebut layak atau tidak digunakan sebagai alat ukur atau instrumen dalam penelitian ini. Berikut adalah perolehan skor

validitas isi angket dari masing-masing penguji.

**Table 4.6 uji validitas**

No	Penguji Validitas Angket	Skor Kreativas Guru	Skor Literasi Digital Guru	Kinerja Guru
1	Ngudiyarto S.Pd	35	35	34
2	Tukidi S.Pd	32	32	32
3	Sri Endah Rejeki S.Pd	28	30	31

Setelah diperoleh skor dari masing-masing penguji, langkah selanjutnya yaitu dilakukan penghitungan persentase hasil uji validitas isi angket yang kemudian dikonversi dengan pedoman kriteria penskoran validasi untuk mengetahui angket tersebut layak atau tidak untuk digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Berikut penghitungannya:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor hasil jawaban penilai}}{\text{skor tertinggi} \times \sum \text{pertanyaan} \times \sum \text{penilai}} \times 100\%$$

**Table 4.7 pedoman kriteria penskoran**

Persentase	Kriteria
0,0% - 20,9%	Sangat tidak layak
21,0% - 40,9%	Tidak layak
41,0% - 60,9%	Cukup layak
61,0% - 80,9%	Layak
81,0% - 100%	Sangat layak

**a. Persentase Perhiungan kreativitas Guru**

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{35+32+28}{5 \times 8 \times 3} \times 100\% \\ &= \frac{95}{120} \times 100\% \\ &= 79,1 \% \text{ ( Layak)}\end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan diatas, menunjukkan persentase sebesar 79,1%, yang setelah dikonversi dengan pedoman kriteria penskoran validasi menunjukkan tingkat kelayakan yaitu Layak. Dari kesimpulan tersebut maka angket ini sangat valid untuk digunakan sebagai alat ukur variabel permasalahan dalam penelitian ini, yaitu terkait dengan kreativitas guru.

**b. Persentase perhitungan literasi digital guru**

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{34+32+31}{5 \times 8 \times 3} \times 100\% \\ &= \frac{96}{120} \times 100\% \\ &= 80,8 \% \text{ (Layak)}\end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan diatas, menunjukkan persentase sebesar 80,8%, yang setelah dikonversi dengan pedoman kriteria penskoran validasi menunjukkan tingkat kelayakan yaitu Layak. Dari kesimpulan tersebut maka angket ini sangat valid untuk digunakan sebagai alat ukur variabel permasalahan dalam penelitian ini, yaitu terkait dengan literasi digital guru.

#### d. Persentase perhitungan kinerja guru

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{28+30+31}{5 \times 8 \times 3} \times 100\% \\ &= \frac{96}{120} \times 100\% \\ &= 74,1 \% \text{ (Layak)} \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan diatas, menunjukkan persentase sebesar 74,1%, yang setelah dikonversi dengan pedoman kriteria penskoran validasi menunjukkan tingkat kelayakan yaitu Layak. Dari kesimpulan tersebut maka angket ini sangat valid untuk digunakan sebagai alat ukur variabel permasalahan dalam penelitian ini, yaitu terkait dengan kinerja guru.

### 3. Hasil Penelitian

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas sebagai Langkah awal untuk menguji suatu data apakah data tersebut normal (valid) atau tidak normal (failed). Dari uji normalitas ini untuk menentukan statistik mana yang akan digunakan. Jika data yang digunakan normal (valid) maka statistik yang digunakan ialah statistik parametrik. Jika data yang digunakan tidak normal (failed) maka statistik yang digunakan ialah statistik non parametrik.

**Table 4.8 uji normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas_guru	.221	18	.020	.882	18	.028
Literasi_digital_guru	.197	18	.064	.928	18	.179
Kinerja_guru	.210	18	.035	.874	18	.021

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas ini ditentukan oleh data pada table diatas ini yang berjudul test of normality. Dalam penelitian ini sample yang diambil berjumlah sebanyak 18, karena sample yang diambil kurang dari 50 maka data yang digunakan ialah “shapiro wilk”. Dalam data tersebut bisa dilihat nilai signifikan dari 3 variabel, pertama nilai signifikan kreativitas guru 0,028. Kedua nilai signifikan literasi digital guru 0,179. Dan ketiga nilai signifikan kinerja guru 0,021. maka data uji normalitas ini dapat disimpulkan normal (valid).

#### **b. Analisis regresi linear sederhana**

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kreativitas guru ( X ) terhadap literasi digital guru ( Y1 ) dan Kreativitas guru ( X ) terhadap kinerja guru ( Y2 ). Pengujian menggunakan aplikasi SPSS.



## 1) Pengaruh kreativitas terhadap literasi digital guru

**Table 4.9 variabel entered**

Variables Entered/Removed <sup>b</sup>			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Keativitas_guru <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Literasi\_digital\_guru

Dari tabel diatas dapat disimpulkan kreativitas guru ( X ) sebagai variabel independent dan literasi digital guru ( Y1 ) sebagai variable dependent. Metode yang digunakan adalah metode enter.

**Table 4. 10 analisis regresi linear sederhana**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.004 <sup>a</sup>	.000	-.062	9.83768

a. Predictors: (Constant), Keativitas\_guru

Tabel diatas yang berjudul model summary menjelaskan tentang nilai korelasi atau hubungan ( R ) antara kreativitas guru ( X ) dengan literasi digital guru ( Y1 ) adalah  $0,04 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara kreativitas guru ( X ) dengan literasi digital guru ( Y1 ). Table diatas juga menjelaskan tentang nilai koefisien determinasi ( R Square ) diperoleh adalah 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara Kreativitas guru ( X ) dengan literasi digital guru ( Y1 ).

**Table 4.11 uji anova**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.020	1	.020	.000	.989 <sup>a</sup>
	Residual	1548.480	16	96.780		
	Total	1548.500	17			

a. Predictors: (Constant), Keativitas\_guru

b. Dependent Variable: Literasi\_digital\_guru

Tabel diatas yang berjudul anova menjelaskan tentang nilai F hitung sebesar 0,000 dengan tingkat signifikan  $0,989 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh kreativitas guru ( X ) terhadap literasi digital guru (Y1).

2) Pengaruh kreativitas terhadap kinerja guru

**Table 4. 12 variable entered**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Keativitas_guru <sup>a</sup>		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Kinerja\_guru

Dari tabel diatas dapat disimpulkan kreativitas guru ( X ) sebagai variabel independent dan Kinerja guru ( Y2 ) sebagai variable dependent. Metode yang digunakan adalah metode enter.

**Table 4.13 analisis regresi linear sederhana**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.617 <sup>a</sup>	.381	.342	3.52476

a. Predictors: (Constant), Keativitas\_guru

Tabel diatas yang berjudul model summary menjelaskan tentang nilai korelasi atau hubungan ( R ) antara kreativitas guru ( X ) dengan kinerja guru ( Y2 ) adalah  $0,617 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kreativitas guru ( X ) dengan kinerja guru ( Y2 ). Table diatas juga menjelaskan tentang nilai koefisien determinasi ( R Square ) diperoleh adalah 0,381 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Kreativitas guru ( X ) dengan kinerja guru ( Y2 ).

**Table 4. 14 anova**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	122.328	1	122.328	9.846	.006 <sup>a</sup>
	Residual	198.783	16	12.424		
	Total	321.111	17			

a. Predictors: (Constant), Keativitas\_guru

b. Dependent Variable: Kinerja\_guru

Tabel diatas yang berjudul anova menjelaskan tentang nilai F hitung sebesar 9,846 dengan tingkat signifikan  $0,006 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kreativitas guru ( X ) terhadap kinerja guru ( Y2 ).

### 3) Pembahasan

#### a. Pengaruh kreativitas terhadap literasi digital guru

Kreativitas guru merupakan istilah yang banyak digunakan, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. guru yang kreatif akan memiliki sikap kepekaan, inisiatif, cara baru dalam mengajar, kepemimpinan serta tanggung jawab yang tinggi dalam pekerjaan dan tugasnya sebagai seorang pendidik. Kreativitas guru dapat dilihat dalam hal menyediakan bahan ajar, metode mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas dan pemanfaatan media pembelajaran (Nasir, Wan, dkk. 2020). Guru adalah seorang tenaga pendidik yang memberikan sejumlah pengetahuan kepada siswa - siswi di sekolah. Maka kreativitas guru merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seorang guru untuk membuat sesuatu hal yang baru, baik dari segi metode, teknik, pendekatan dan strategi dalam mengajar. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, tidak membosankan serta siswa – siswi mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mudah untuk dipahami ( Zebua N.S, Sihan E dan Erlina. 2021). Hasil penelitian di SD Negeri 3 singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan pada variabel kreativitas guru diperoleh hasil nilai minimum 49, maksimum 57, median 55, rata-rata/mean 54,28. Secara umum kreativitas guru sudah baik.

literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format, berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer, gawai, dan media digital lainnya.

literasi digital melibatkan pengetahuan tentang bagaimana menggunakan serangkaian perangkat teknologi untuk menemukan sebuah informasi, memecahkan masalah atau mengerjakan sebuah tugas-tugas yang rumit dengan bantuan media digital saat ini (Harjono S.H, 2019). literasi digital berarti kemampuan dalam mengetahui sumber informasi, mengakses/retrieve, memilah, mengolah, memaknai dan memanfaatkan informasi digital baik yang offline maupun online. Literasi digital mencakup literasi TIK dan literasi informasi (Kemdikbud, 2017). Literasi digital guru adalah kemampuan literasi yang dimiliki oleh guru dalam menggunakan media digital untuk membantu pekerjaannya menjadi mudah. Diera milenial saat ini perkembangan teknologi digital begitu pesat. Dalam dunia pendidikan guru dituntut untuk mengikuti perkembangan yang terjadi saat ini. Guru dituntut untuk menciptakan inovasi baru sesuai dengan tren saat ini seperti, menerapkan literasi digital dalam mendidik siswa – siswinya. Variabel literasi digital guru diperoleh hasil nilai minimum 26, maksimum 60, median 44, rata – rata/ mean 45,50. Secara umum literasi digital guru sudah cukup baik. Hasil analisis regresi linear sederhana tentang pengaruh kreativitas guru terhadap Literasi digital guru diperoleh nilai F hitung sebesar 0,000 dengan tingkat signifikan  $0,989 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh kreativitas guru terhadap literasi digital guru. Diperkuat dengan nilai koefisien determinasi ( R Square ) diperoleh adalah 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh antara Kreativitas guru dengan literasi digital guru.

## **b. Pengaruh kreativitas terhadap kinerja guru**

Kreativitas guru merupakan istilah yang banyak digunakan, baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. guru yang kreatif akan memiliki sikap kepekaan, inisiatif, cara baru dalam mengajar, kepemimpinan serta tanggung jawab yang tinggi dalam pekerjaan dan tugasnya sebagai seorang pendidik. Kreativitas guru dapat dilihat dalam hal menyediakan bahan ajar, metode mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas dan pemanfaatan media pembelajaran (Nasir, Wan, dkk. 2020). Guru adalah seorang tenaga pendidik yang memberikan sejumlah pengetahuan kepada siswa - siswi di sekolah. Maka kreativitas guru merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seorang guru untuk membuat sesuatu hal yang baru, baik dari segi metode, teknik, pendekatan dan strategi dalam mengajar. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, tidak membosankan serta siswa – siswi mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mudah untuk dipahami ( Zebua N.S, Sihana E dan Erlina. 2021). Hasil penelitian di SD Negeri 3 singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan pada variabel kreativitas guru diperoleh hasil nilai minimum 49, maksimum 57, median 55, rata-rata/mean 54,28. Secara umum kreativitas guru sudah baik.

Berkenaan dengan kinerja guru, UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 39 ayat (2), menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan

pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (Sri dan Novia, 2021). Kinerja adalah suatu indikator pekerjaan atau sebuah profesi dalam batas waktu tertentu. Kinerja guru dapat dilihat dan diukur berdasarkan spesifikasi atau kriteria kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap guru. Guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Variable kinerja guru diperoleh hasil nilai minimum 41, maksimum 59, median 54, rata – rata/ mean 53,22. Secara umum kinerja guru sudah baik. Hasil analisis linear sederhana tentang pengaruh kreativitas guru terhadap kinerja guru diperoleh nilai F hitung sebesar 9,846 dengan tingkat signifikan  $0,006 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kreativitas guru terhadap kinerja guru. Diperkuat dengan koefisien determinasi ( R Square ) diperoleh adalah 0,381 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Kreativitas guru dengan kinerja guru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1. Simpulan**

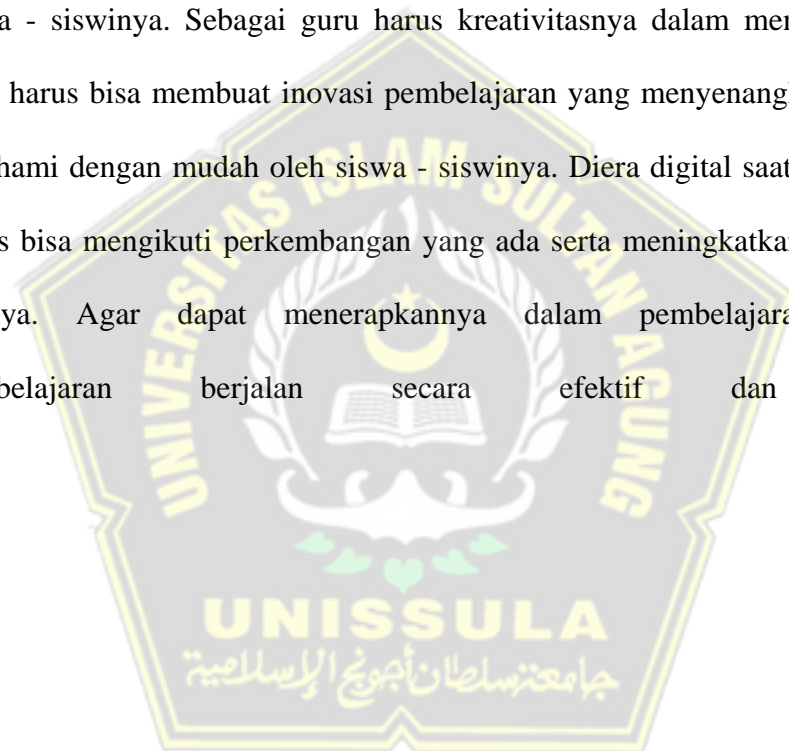
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa nilai F hitung sebesar 0,000 dengan tingkat signifikan  $0,989 > 0,05$  Diperkuat dengan nilai koefisien determinasi ( R Square ) yang diperoleh adalah 0,000. Bila dipersenkan menjadi 0%. Sehingga tidak ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap literasi digital guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan di Kabupaten Kendal. Karena hal ini pada dasarnya setiap guru memiliki kreativitas masing – masing dalam mengajar serta memiliki kemampuan literasi digital yang berbeda – beda.

Berdasarkan hasil penelitian kemudian diperoleh juga ada pengaruh yang signifikan antara kreativitas guru terhadap kinerja guru di SD Negeri 3 Singorojo, SD Negeri 1 Ngareanak dan SD Negeri 1 Bebengan di Kabupaten Kendal. Diperoleh nilai F hitung sebesar 9,846 dengan tingkat signifikan  $0,006 < 0,05$ . Diperkuat dengan koefisien determinasi ( R Square ) yang diperoleh adalah 0,381, bila dipersenkan menjadi sebesar 38,1 %.



## 2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa ada peran guru yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus memiliki semangat kinerja yang tinggi, guru harus mengajar dengan sepenuh hati sehingga ada hubungan emosi yang terkait antara guru dengan siswa - siswinya. Sebagai guru harus kreativitasnya dalam mengajar, karena guru harus bisa membuat inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa - siswinya. Diera digital saat ini guru juga harus bisa mengikuti perkembangan yang ada serta meningkatkan kemampuan dirinya. Agar dapat menerapkannya dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan optimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Altar dan Hanatidah. (2013). upaya meningkatkan disiplin guru dalam kehadiran mengajar di kelas melalui keteladanan kepala sekolah di SMP Negeri 5 Sengkang Kabupaten Wajo”. *Jurnal Bionature, Volume 15, Nomor 1, April 2014, hlm. 16-22.*
- Aliyah S. (2019). pengaruh kemampuan literasi digital guru
- Amin dan dkk. (2016). pengaruh profesionalitas dan kedisiplinan guru terhadap prestasi kinerja guru SMA Negeri 1 Pademawu Kabupaten Pamekasan. Malang : Universitas Kajuruhan Malang.
- Ashari A dan Kurniawan T. (2019). kompetensi literasi digital bagi guru dan pelajar di lingkungan sekolah Kabupaten Malang. *Jurnal B Perpustakaan K Informasi D et al. See more, volume 3, nomor 2.*
- Baso, Intang dan dkk. (2010). konsep penelitian *Ex-post facto the effect of learning motivation view project an evaluation of instructional process of expert system course program by using mobile technology-based CSE-UCLA model view project. jurnal pendidikan matematika, volume 2, nomer 1.*
- Darlis A. (2017). hakikat pendidikan islam: telaah antara hubungan pendidikan informal, non formal dan formal. *Jurnal Tarbiyah, volume 1, no 84.*
- Firmansyah A dan Rukmana A. (2017). model pembelajaran tutor sebaya dalam pendidikan jasmani terhadap pembentukan konsep diri siswa. *Jurnal Mimbar Pendidikan Dasar, volume 8, no 1.*
- Harjono S. H. (2019). Literasi digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, volume 8, no 1.*
- Judiani S dan Sri. (2011). kreativitas dan kompetensi guru sekolah dasar. *Jurnal pendidikan.*
- Kemdikbud. (2013). konsep literasi digital dalam kurikulum 2013. *Jurnal Konsep Literasi Digital dalam Kurikulum 2013, no 1-28.*
- Landa R dan Zeth. (2021). pengaruh literasi digital guru dan manajemen pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik di SMA pelita rantepao”. *Jurnal Cendekia :jurnal pendidikan matematika, volume 5, no 1.*

- Lion dan Edy. (2015). kemampuan profesional guru dalam pembelajaran efektif'. *Jurnal Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Juni 2015 - ISSN 2355 – 0236*.
- Luthfi dan Eva. (2021). penguatan literasi digital dalam pembelajaran disekolah dasar Indonesia. *Jurnal elementary schol, volume 8, nomor 2*.
- Maryadi, dkk. (2010). *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- Milla Z dan Elly. (2018). pengaruh kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa.
- Merpati T, Lonto A. L dan Bringan J. (2018). kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP katolik santa rosasiau Timur Kabupaten Sitaro. *Jurnal civic education, volume 2, nomor 2*.
- Nasir, Wan, dkk. (2020). pengembangan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran. *Jurnal Diklat Kebudayaan, Volume 5, nomer 2*.
- Nasrullah, Aditya R, Wahyu, dkk. (2017). materi pendukung literasi digital: gerakan literasi nasional. *Jurnal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*
- Pratama dan Aji W. (2019). literasi digital siswa melalui penerapan E-Lerning berbasis schoology. *Jurnal inovasi dan Pembelajaran Fisika, volume 13, nomor 3*.
- Relissa, Murdianigrum Y dan Lismayanti S. (2019). Kreativitas guru dalam implementasi kurikulum 2013. *jurnal kemendikbud, Volume 92*.
- Safitri I, Marsidin S dan Subandi A. 2020. Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal ilmu pendidikan, volume 2, no 176-180*.
- Silvana, Hana. (2017). Pendidikan literasi digital di kalangan usia muda di kota Bandung. *Jurnal ilmu pendidikan*.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung
- Sri dan Novia. (2021). fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari. (2010)". *jurnal ilmiah Dikdaya, volume 11, nomor 161*.

Widarto. (2013). Penelitian ex post facto.

Zamilatul E. (2018). pengaruh kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa.  
*Jurnal pendidikan.*

Zebua N.S, Sihan E dan erlina. (2021). pengaruh kecerdasan emosional, reativitas, dan Kemampuan menyesuaikan diri terhadap kinerja guru SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan, volume 3, nomor 6.*

