

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan secara umum adalah suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi negara, nusa, dan bangsa.<sup>2</sup> Bangsa Indonesia dihadapkan pada fenomena yang dramatis, yakni rendahnya daya saing sebagai salah satu indikator bahwa pendidikan belum sepenuhnya menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas.<sup>3</sup> Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan di madrasah merupakan strategi dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan pemahaman peserta didik terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pendekatan pembelajaran di sekolah perlu beradaptasi agar dapat menghadirkan

---

<sup>2</sup> Yayan Alpian, Sri Wulan A, Unika Wiharti, Nizmah Maratos S, *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*, (Jurnal Buana Pengabdian, Vol.1, No.1, 2019), hal. 67

<sup>3</sup> Imam Junaris, *Manajemen Pengembangan Kapasitas pada Sekolah Unggulan (Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tulungagung)*, (Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.5, No.1, 2017), hal. 104

pengalaman belajar yang interaktif dan relevan bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru memegang peran utama dalam menciptakan kondisi pembelajaran interaktif.

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, dengan guru sebagai pemegang peran utama.<sup>4</sup> Hal ini membuktikan bahwa peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangat dominan. Salah satu tantangannya adalah bagaimana guru menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif berpartisipasi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran SKI. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan berkreaitivitas agar peserta didik tertarik mengikuti dan aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Sebagaimana Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 bahwa:

Tujuan mata pelajaran SKI adalah memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati SKI, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa. Mata pelajaran SKI di Madrasah menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.<sup>5</sup>

Berdasarkan tujuan tersebut, banyak kemampuan yang akan dimiliki oleh peserta didik. Agar tujuan pembelajaran SKI dapat terpenuhi maka

---

<sup>4</sup> Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 4

<sup>5</sup> Abdul Rasyid, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairat Pakuli Kabupaten Sigi*, (Scolae: Journal of Pedagogy, Vol.1, No.1, 2018), hal. 18

peserta didik diajak untuk mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari dengan baik. Peserta didik perlu mendengar, melihat, mengajukan, menyampaikan, dan mendiskusikan pembahasan materi sehingga memperluas wawasan. Disini peran guru ikut menentukan tingkat keberhasilan mereka dalam belajar disamping usaha mereka sendiri. Maka dari itu, kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif.

Kreativitas guru diperlukan berkaitan dengan pelaksanaan tugas utamanya sebagai pendidik. Pada dasarnya kreativitas merupakan anugerah yang diberikan Allah SWT kepada setiap manusia, yaitu berupa kemampuan untuk mencipta dan berkreasi. Kreativitas merupakan milik setiap individu yang mau berpikir dan berkreasi, tidak peduli seperti apa peserta didik yang ada di depannya.<sup>6</sup> Kreativitas guru ditandai dengan adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini dapat juga sebagai kombinasi dan kreasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.<sup>7</sup> Kreativitas bukanlah hal baru, melainkan sesuatu yang sudah ada, dan setiap guru mampu menciptakannya melalui inovasi, berpikir, dan bertindak di luar hal-hal yang sudah ada.

Berdasarkan observasi peneliti dengan Bapak Rifa'i, SS selaku Kepala MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar, dapat disimpulkan bahwa:

MTs. Miftaahul Uluum merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang memiliki sistem pembelajaran yang cukup

---

<sup>6</sup> Syaifurahman dan Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Indeks, 2013), hal 32

<sup>7</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 51

baik. Di madrasah ini, semua guru dituntut untuk profesional dalam setiap proses pembelajaran agar peserta didik antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Permasalahannya karena kemampuan antara peserta didik satu dengan yang lain tidak sama, hal itu juga yang membuat peserta didik kurang interaktif. Oleh karena itu, guru juga perlu dituntut untuk berkekrativitas agar menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif.<sup>8</sup>

Adapun hal yang menarik peneliti untuk memilih lokasi MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar karena penelitian ini berada di sebuah Madrasah Tsanawiyah dimana sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yang memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada peserta didik, termasuk dalam mata pelajaran SKI di kelas VIII. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu berkekrativitas dalam menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang mendorong interaksi peserta didik, serta menggunakan sumber belajar yang memadai, memotivasi belajar, dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Guru sebagai salah satu komponen pendidikan sangat menentukan keberhasilan pendidikan karena guru yang bertanggung jawab penuh dalam kegiatan pembelajaran. Sunhaji menjelaskan bahwa:

Kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk mentransformasikan bahan pelajaran kepada subyek belajar. Pada konteks ini, guru berperan sebagai penjabar, penerjemah bahan tersebut supaya dimiliki siswa. Berbagai upaya dan strategi dilakukan guru supaya bahan atau materi pelajaran tersebut dapat dengan mudah dicerna oleh subyek belajar, yakni tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskannya.<sup>9</sup>

Aktivitas yang dilakukan seorang guru diperuntukkan bagi

---

<sup>8</sup> Observasi pada tanggal 20 Maret 2023 di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar

<sup>9</sup> Sunhaji, *Strategi Pembelajaran*, (Purwokerto: STAIN Purwokerto Press, 2009), hal. 37

kepentingan peserta didiknya. Dalam rangka mengembangkan potensi, baik bakat, minat, dan kemampuan-kemampuan lain agar maksimal sehingga peserta didik dapat mencapai keberhasilan untuk masa depannya nanti. Agar dapat tercapai, guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran. Menurut David, yang dikutip oleh Sanjaya dalam bukunya Anissatul Mufarokah strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>10</sup>

Selain strategi, dalam proses pembelajaran juga terdapat metode. Metode pembelajaran mempunyai peran yang cukup besar terhadap kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik akan ditentukan oleh penggunaan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terpatri di dalam suatu tujuan.<sup>11</sup>

Selain metode pembelajaran, hal yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran yaitu tentang penggunaan sumber belajar. Sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan bagi peserta didik. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak

---

<sup>10</sup> Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 2

<sup>11</sup> Syaiful Bahri, Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 3

hanya dari hasil belajar, namun juga dilihat dari proses berupa interaksi peserta didik dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk belajar dan mempercepat pemahaman bidang ilmu yang dipelajarinya.<sup>12</sup>

Harapan seorang guru adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh peserta didik secara tuntas. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan ini dikarenakan peserta didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan.<sup>13</sup> Hal ini tentu akan mewarnai dunia pendidikan karena sebagian peserta didik memiliki ciri khas tertentu. Kemampuan para peserta didik dan strategi belajar yang paling efektif harus disesuaikan dengan standar yang mendukung.<sup>14</sup>

Di sisi lain, rutinitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah terkadang cenderung membosankan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran SKI yang berlangsung tidak maksimal dan peserta didik tidak dapat memahami materi yang akhirnya membuat kondisi pembelajaran menjadi kurang interaktif. Pembelajaran sejarah pada lembaga-lembaga pendidikan tetap didominasi oleh penyampaian fakta-fakta sejarah dan kurang memberikan rangsangan (*stimulus response*) bagi daya nalar dan

---

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2008), hal. 228

<sup>13</sup> Syaiful Bahri, Djamarah, dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 1

<sup>14</sup> Annas Ribab Sibilana, *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Di Markaz Arabiyah Pare Kediri*, (Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), Vol.3, No.1, 2020), hal. 52

berpikir kritis pebelajar.<sup>15</sup> Seperti halnya yang terjadi dalam pembelajaran SKI di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Selama ini, kegiatan pembelajaran SKI berisikan materi-materi yang membosankan untuk dipelajari dan penyampaian materi dari guru yang cenderung monoton sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang optimal dan tujuan pembelajaran yang tercapai kurang maksimal.

Disinilah seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan kegiatan pembelajaran. Apabila guru banyak memiliki ide-ide untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sudah pasti siswa akan sangat berminat dalam mengikuti pembelajaran.<sup>16</sup> Ide-ide tersebut bisa jadi merupakan sesuatu yang baru atau mungkin merupakan kombinasi dari beberapa ide yang telah ada menjadi sesuatu yang baru. Berkaitan dengan hal tersebut, guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran SKI termasuk pemilihan metode dan sumber belajar yang tepat. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagaimana yang diterapkan di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar. Di sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga setiap guru, khususnya guru SKI kelas VIII dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif.

---

<sup>15</sup> St. Noer Farida Laila, Anissatul Mufarokah, *Belajar Sejarah Melalui Berbagai Disiplin Ilmu (Studi Kasus Pembelajaran Sejarah di IAIN Tulungagung)*, (Lentera Kreasindo, IAIN Tulungagung Press, 2015), hal. 5

<sup>16</sup> Erwin Widiasworo, *Rahasia Menjadi Guru Idola*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 57

Berdasarkan penjelasan uraian tersebut serta melihat kenyataan yang demikian maka menurut peneliti dapat dipandang sebagai suatu keunikan yang menarik untuk diteliti secara lebih lanjut, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul **“Kreativitas Guru dalam Menciptakan Kondisi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar”**. Dengan hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi atau pemikiran kepada pihak yang memerlukan dan agar penelitian ini bisa sebagai referensi dalam pengembangan kreativitas seorang calon pendidik.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka perlu ditetapkan fokus penelitian yang terkait dengan penelitian ini guna menjawab segala permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan strategi untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar?
2. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan metode untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar?

3. Bagaimana kreativitas guru dalam menggunakan sumber belajar untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kreativitas guru dalam menggunakan strategi untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar.
2. Mendeskripsikan kreativitas guru dalam menggunakan metode untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar.
3. Mendeskripsikan kreativitas guru dalam menggunakan sumber belajar untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi yang jelas tentang Kreativitas Guru dalam Menciptakan Kondisi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dari informasi-

informasi tersebut diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis yaitu:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pikiran terhadap khazanah ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam menciptakan situasi pembelajaran interaktif mata pelajaran SKI.
- b. Dari hasil penelitian ini akan diketahui tentang bagaimana Kreativitas Guru dalam Menciptakan Kondisi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini bagi MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan adalah dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan dalam rangka menentukan kebijakan, khususnya terkait dengan pengembangan kreativitas guru di madrasah.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk menjadi pertimbangan dalam melaksanakan dan meningkatkan kreativitas dalam setiap proses pembelajaran SKI sehingga tercipta kondisi pembelajaran interaktif.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang peneliti peroleh serta untuk menambah wawasan dan pengalaman baik dibidang penelitian maupun penulisan karya ilmiah dan sebagai tugas akhir syarat untuk mendapatkan gelar S1.

d. Bagi peneliti selanjutnya dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat:

- 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti yang akan datang sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perancangan penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik diatas.
- 2) Menambah wawasan bagi para praktisi pendidikan tentang pentingnya kreativitas guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran interaktif mata pelajaran SKI.

e. Bagi perguruan tinggi

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Universitas Islam Negeri sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai tambahan sumber ilmu dan sumbagan pemikiran untuk tercapainya tujuan Pendidikan Agama Islam khususnya pada SKI.

#### **E. Penegasan Istilah**

Terkait dengan judul “Kreativitas Guru dalam Menciptakan Kondisi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di MTs. Miftaahul Uluum Sutojayan Blitar”, maka perlu ditegaskan istilah-istilah sebagai berikut:

## 1. Penegasan Konseptual

### a. Kreativitas Guru

Kreativitas Guru merupakan kemampuan seorang guru untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikirnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan mengkombinasikan dan memvariasikan sesuatu yang sudah ada atau menjadi sesuatu yang lain agar menarik yang kaitannya dengan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan syarat, tugas dan peran seorang guru.<sup>17</sup>

### b. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran Interaktif merupakan teknik atau cara pendidik pada penyajian bahan pelajaran, penciptaan situasi, hubungan timbal balik dengan menunjang tercapainya tujuan.<sup>18</sup> Pembelajaran interaktif menitikberatkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun fisik. Hal ini diperkuat oleh Faire dan Cosgrove dalam Harlen yang mengemukakan pembelajaran interaktif dirancang agar siswa mau bertanya, kemudian menemukan jawaban mereka sendiri.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 52

<sup>18</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 83

<sup>19</sup> Suprayekti, *Interaksi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depdiknas 2008), hal. 19

## 2. Penegasan Operasional

Berdasarkan dari penjabaran definisi konseptual, maka yang dimaksud dengan kreativitas guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran interaktif adalah suatu realita yang terjadi di lokasi mengenai kemampuan guru dalam menciptakan sesuatu dan ide-ide baru dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Ide-ide baru tersebut antara lain terkait penggunaan strategi, metode pembelajaran, dan sumber belajar yang variatif untuk menciptakan kondisi pembelajaran interaktif. Berangkat dari hal-hal tersebut kemudian diteliti secara mendalam oleh peneliti dengan pendekatan kualitatif dengan cara-cara yang sesuai dengan prosedur penelitian yang terkait dengan penelitian ini.

### **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan dalam memahami alur skripsi ini, peneliti berusaha menyusun kerangka penelitian secara sistematis agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun pembahasan lebih rinci dan pembagian skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bagian awal. Pada bagian ini terdiri dari: Halaman Sampul, Halaman Judul, Lembar Persetujuan, Lembar Pengesahan, Motto, Persembahan, Prakata, Daftar Tabel, Daftar Bagan, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, Abstrak, dan Daftar Isi.

Bagian utama (inti), bagian utama yang terbagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, serta Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Teori, terdiri dari: Tinjauan Teori yang meliputi; (Kreativitas Guru, Strategi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Sumber Belajar, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Pembelajaran Interaktif), Penelitian Terdahulu, dan Paradigma Penelitian.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: Jenis dan Pendekatan Penelitian, Kehadiran Penelitian, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data, dan Tahap-Tahap Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, memuat hasil penelitian dan pembahasan, menguraikan tentang data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan dalam Bab III dan penyajian hasil-hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan temuan penelitian.

BAB V Pembahasan, dalam bab ini memaparkan beberapa sub bab yaitu mengenai Kreativitas Guru, Strategi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Sumber Belajar, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan Pembelajaran Interaktif.

BAB VI Penutup, bab ini berisi kesimpulan dan diakhiri dengan saran.