

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Kreativitas Guru

1. Tinjauan tentang Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya.¹

Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti: mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, optimis, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, kaya akan pemikiran dll.²

Meminjam pandangan Boden dalam Momon Sudarma, kreativitas itu dapat lahir dalam beberapa bentuk. Tetapi pada umumnya, bentuk kreativitas itu lahir dalam tiga bentuk yaitu: **pertama**, kreativitas lahir dalam bentuk kombinasi. Orang kreatif adalah mengkombinasikan bahan-bahan dasar yang sudah ada, baik itu ide, gagasan atau produk, sehingga kemudian melahirkan hal yang baru (*novelty*). **Kedua**, Kreatifitas lahir

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 104.

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi ...*, hal. 104

dalam bentuk eksplorasi. Bentuk ini berupaya melahirkan sesuatu yang baru, dari sesuatu yang belum tampak sebelumnya. **Terakhir**, yaitu transformasional. Mengubah dari gagasan kepada sebuah tindakan praktis, atau dari kultur pada struktur, dari struktur pada kultur, dari fase pada fase lainnya. Kreativitas lahir, karena mampu menduplikasikan atau mentransformasi pemikiran ke dalam bentuk yang baru.³

Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad menjelaskan dalam bukunya bahwa profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas. Kreativitas diidentifikasi dari 4 dimensi, yaitu:

a. Person

- Mampu melihat masalah dari segala arah
- Hasrat ingin tahu besar
- Terbuka terhadap pengalaman baru
- Suka tugas yang menantang
- Wawasan luas
- Menghargai karya orang lain

b. Proses

Kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai “*Creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of thinking,*” dalam proses kreativitas ada 4 tahap, yaitu:

- Tahap pengenalan: merasakan ada masalah dalam kegiatan yang dilakukan

³ Momon Sudarman, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 25-27

- Tahap persiapan: mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu
- Tahap iluminasi: saat timbulnya inspirasi/gagasan pemecahan masalah
- Tahap verifikasi: tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas

c. *Product*

Dimensi produk kreativitas digambarkan sebagai berikut “*Creativity to bring something new into existence*” yang ditunjukkan dari sifat:

- Baru, unik, berguna, benar, dan bernilai
- Bersifat heuristic, menampilkan metode yang masih belum pernah/jarang dilakukan sebelumnya

d. *Press* atau Dorongan

Ada beberapa factor pendorong dan penghambat kreativitas, yaitu:

Faktor pendorong

- Kepekaan dalam melihat lingkungan
- Kebebasan dalam melihat lingkungan/bertindak
- Komitmen kuat untuk maju dan berhasil
- Optimis dan berani ambil resiko, termasuk resiko yang paling buruk
- Ketekunan untuk berlatih
- Hadapi masalah sebagai tantangan
- Lingkungan yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter

Diantara Penghambat Kreativitas

- Malas berfikir, bertindak, berusaha, dan melakukan sesuatu
- Implusif
- Anggap remeh karya orang lain
- Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji
- Cepat puas
- Tak berani tanggung resiko
- Tidak percaya diri

- Tidak disiplin ⁴

Sementara Rhodes dalam M. Ali & M. Asrori lebih menjelaskan empat dimensi tersebut kedalam definisi kreativitas yaitu *product*, *person*, *process*, dan *press*. *Product* menekankan kreativitas dari hasil karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru. *Person* memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif atau yang berhubungan dengan kreativitas, ini dapat dilihat dari perilaku kreatif yang tampak. *Process* menekankan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujud perilaku kreatif adapun *press* menekankan pada pentingnya factor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.

Keterkaitan antara empat sudut pandang *product*, *person*, *process*, dan *press* itu oleh Utami Munandar dalam M. Ali & M. Asrori dijelaskan sebagai berikut. Apabila kita dapat menerima bahwa setiap pribadi memiliki potensi kreatif yang unik dan dapat mengenal potensi tersebut, selanjutnya memberi kesempatan kepada setiap individu untuk melibatkan diri ke dalam kegiatan-kegiatan kreatif sesuai dengan bidang keahliannya dan minatnya maka produk kreativitas yang bermakna dapat muncul.⁵

⁴ Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, cet. iii, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 154 - 156

⁵ Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja....*, hal. 42-43

2. Tahap Kreativitas

a. Persiapan

Pada tahap ini individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan alternative pemecahan masalah yang dihadapi dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu mencoba menjajaki jalan yang mungkin ditempuh untuk memecahkan masalah tersebut. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun telah mampu untuk mengeksplorasikan berbagai alternative pemecahan masalah.

b. Inkubasi

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dierami dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi pada tahap ini individu seakan akan melepaskan diri dari masalah yang dihadapinya untuk sementara waktu, dalam artian tidak memikirkan secara sadar melainkan mengedepankan dalam alam prasadar. Proses ini bisa lama, bisa pula sebentar sampai kemudian inspirasi untuk pemecahan masalah.

c. Iluminasi

Pada tahap ini telah timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta prosesproses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu tertentu

d. Verifikasi

Pada tahap ini, gagasan yang timbul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapi pada realitas. Pada tahap ini, pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Oenerimaan secara spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kehatia-hatian dan imajinasi diikuti oleh pengujian yang realitas

3. Kreativitas Guru

Dalam pepatah Jawa, guru adalah *sosok yang dugugu omongane lan ditiru kelakuane* (dipercaya ucapannya dan dicontoh tindakannya). Menyandang profesi guru berarti harus menjaga citra, wibawa, keteladanan, integritas, dan kredibilitasnya. Ia tidak hanya mengajar di depan kelas, tapi juga mendidik, membimbing, menuntun, dan membentk karakter moral yang baik bagi siswa-siswanya.⁶

Pendapat klasik mengatakan bahwa guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar (hanya menekankan satu sisi tidak melihat sisi lain sebagai pendidik dan pelatih). Namun, pada dinamika selanjutnya, definisi guru berkembang secara luas. Guru disebut pendidik professional karena guru itu telah menerima dan memikul beban dari orang tua untuk ikut mendidik anak. Guru juga dikatakan sebagai seorang yang memperoleh Surat Keputusan (SK), baik dari pemerintah atau swasta untuk

⁶ Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional: pedoman Kinerja, Kualitas, & Kompetensi Guru*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 17

melaksanakan tugasnya, dan karena itu memiliki hak dan kewajiban untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan sekolah.

Guru merupakan pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus. Pekerjaan ini tidak dapat dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan pekerjaan sebagai guru. Profesi guru yang harus menguasai seluk beluk pendidikan dan pembelajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan. Profesi ini juga perlu pembinaan dan pengembangan melalui masa pendidikan tertentu atau pendidikan prajabatan.⁷ Jadi yang dikatakan Guru adalah pendidik profesional yang tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan formal dasar dan menengah. Sedangkan orang yang disebut sebagai seorang guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan dari seluruh proses pendidikan.

Kreativitas Guru merupakan kemampuan seorang Guru untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya pikirnya untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan mengkombinasikan dan bervariasi 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. Pembelajaran yang kreatif sebagai salah satu strategi yang

⁷ *Ibid.*, hal. 23-24

mendorong siswa untuk lebih bebas mempelajari makna yang di pelajari. Pembelajaran yang kreatif juga sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan diri siswa itu sendiri dan orang lain, kreativitas guru dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beragam cara yang digunakan sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kreativitas guru adalah kepiawaian guru dalam mengoptimalkan kemampuan daya pikirnya untuk mengemas kegiatan pembelajaran menjadi pembelajaran yang mudah diterima peserta didik, mengatasi masalah-masalah pembelajaran, memberikan terobosan-terobosan solusi untuk mengatasi masalah, dengan berbagai cara serta memberikan semangat siswa dalam belajar sehingga dampak kreatif tersebut adalah pembelajaran yang sukses dan prestasi siswa yang memuaskan.

Senada dengan penjelasan Mohammad Ali dan Mohammad Asrori dalam bukunya mengenai pandangan tentang kreativitas:

“Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara perpipik dirvegen.”⁸

⁸ Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, cet. ii, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hal. 42-43

Sementara sudut pandang lain datang dari Kelvin Seifert dalam bukunya, ia menjelaskan bahwa Kreativitas sebagai pemikiran bercabang, kemampuan menghasilkan variasi yang terdiri dari aneka solusi, meskipun aneh dan tidak biasa, terhadap sebuah masalah.”⁹

Variasi cara merupakan bagian dari kegiatan kreativitas, diantara bentuk kreativitasnya adalah penggunaan variasi metode pembelajaran. Variasi metode ini sebagai salah satu solusi dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran, sebagai upaya guru dalam mengaktifkan kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan cara guru dalam menyajikan pembelajaran untuk mempermudah mencapai tujuan. Sementara berdasarkan pendapat Anissatul mufarokah dalam bukunya, mengemukakan metode pembelajaran adalah upaya mengimplementasikan rencana yang sudah tersusun dalam kegiatan pembelajaran nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal (efektif dan efisien).¹⁰ Dari pengertian metode tersebut, menunjukkan bahwa metode digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga kreativitas itu akan muncul dari cara guru mengemas pembelajaran melalui variasi metode sebagaimana makna kreativitas guru.

Telah dijelaskan dalam pengertian di atas bahwa kreativitas menunjukkan kepiawaian guru dalam mengemas pembelajaran, guru akan

⁹ Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran & Instruksi Pendidikan: Manajemen Mutu Psikologi Pendidikan Para Pendidik*, (Jogjakarta: IRCiSoD, 2007), hal. 156-157

¹⁰ Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 33.

mengupayakan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran dan mengatasi masalah di dalam pembelajaran. dalam mengoptimalkan penggunaan metode maka akan dibantu dengan media pembelajaran, dengan penggunaan media ini diharapkan proses pembelajaran berjalan dengan maksimal sehingga mampu mengatasi masalah dan mencapai tujuan yang diharapkan. Sebagaimana penjelasan Rusman dalam bukunya:

“Dalam komponen kurikulum, maka kedudukan media ini bisa sejajar dengan metode, karena metode yang dipakai dalam suatu proses pembelajaran biasanya akan menuntut media yang dipakai dalam suatu proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang bisa diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi.”

Maka penggunaan metode dan media ini akan membentuk kolaborasi diantara keduanya dalam proses pembelajaran, kolaborasi merupakan bentuk kerjasama atau perpaduan untuk menghasilkan sesuatu yang dapat membantu pembelajaran.

Media merupakan alat atau sesuatu yang menjadi penyalur informasi dalam pembelajaran, informasi tersebut adalah pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa untuk menambah pengetahuan. Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. ¹¹ lebih lanjut dijelaskan tentang pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

¹¹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 73

“Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.”¹²

Media akan memudahkan guru terhadap apa yang disampaikannya, sebagaimana pengertian kreativitas digunakan untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, salah satunya masalah komunikasi, artinya pesan yang disampaikan tidak sepenuhnya tersampaikan atau terjadi salah tafsir, karena memang pengertian media merupakan penyalur informasi. Sebagaimana dijelaskan Wina Sanjaya berikut ini:

“Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media.”¹³

Sebagaimana media sebagai cara untuk memudahkan dalam penggunaan metode tertentu, sehingga timbulah kolaborasi antar metode dan media dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan sesuai yang telah direncanakan.

¹² Asnawir Ciput & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, cet. vii (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 162

4. Faktor yang mempengaruhi kreativitas Guru

a. Latar belakang pendidikan guru

Guru yang berkualitas profesional, yaitu guru yang tahu secara mendalam tentang apa yang diajarkannya, cakap dalam mengajarkannya secara efektif dan efisien dan guru tersebut berkepribadian yang sangat mantap. Untuk mewujudkan guru yang cakap dan ahli tentunya diutamakan dari lulusan lembaga pendidikan keguruan seperti PGSD (Diploma) FKIP (Universitas) atau lembaga pendidikan keguruan lainnya. Karena kecakapan dan kreativitas seorang guru yang profesional bukan sekedar hasil pembicaraan atau latihan-latihan yang terkondisi, tetapi perlu pendidikan prajabatan terprogram secara relevan serta berbobot, terselenggara secara efektif dan efisien dengan tolok ukur evaluasinya terstandar.

b. Pelatihan-pelatihan guru dan organisasi keguruan

Pelatihan dan organisasi sangat bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan pengetahuannya serta pengalamannya terutama dalam bidang pendidikan. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan tersebut, guru dapat menambah wawasan baru bagaimana cara efektif dalam proses pembelajaran yang sedang dikembangkan saat ini dan kemudian diterapkan atau untuk menambah perbendaharaan wawasan, gagasan atau ide-ide yang inovatif dan kreatif yang akan semakin meningkatkan kualitas guru.

c. Pengalaman mengajar guru

Seorang guru yang telah lama mengajar dan telah menjadikannya sebagai profesi yang utama akan mendapat pengalaman yang cukup dalam pembelajaran. Hal ini pun juga berpengaruh terhadap kreativitas dan profesionalisme guru, cara mengatasi kesulitan, dan sebagainya. Pengalaman mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan cara-cara baru atau suasana yang lebih edukatif dan menyegarkan.

d. Faktor kesejahteraan guru

Gaji yang tidak sepadan berpengaruh pada kesejahteraan guru, oleh karena itu, banyak guru yang berprofesi ganda misalnya seorang guru sebagai tukang ojek demi memenuhi kebutuhan keluarganya. Dikarenakan kesibukan diluar profesi kegururannya menyita banyak waktu, maka ia tidak mempunyai kesempatan untuk berpikir kreatif tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan terkesan asal-asalan. Akan tetapi jika gaji guru yang diperoleh mampu memenuhi kebutuhannya, maka ia pun akan memiliki waktu yang longgar untuk lebih memaksimalkan diri dalam menciptakan suasana belajar yang lebih edukatif, karena tidak dibayangbayangi pekerjaan yang lainnya.¹⁴

¹⁴ A. Samana, *Profesionalisme Keguruan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1994), hal. 21

B. Tinjauan Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki,¹⁵ sementara pengertian lain menyebutkan metode pembelajaran adalah upaya mengimplementasikan rencana yang sudah tersusun dalam kegiatan pembelajaran nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal (efektif dan efisien).¹⁶

Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah penting dengan komponen lainnya. Karena tidak ada satupun kegiatan pembelajaran tanpa penggunaan metode. Kedudukan metode disini sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar peserta didik.

2. Pemilihan dan Penentuan Metode

Metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan pembelajaran. Jarang sekali terlihat guru merumuskan tujuan hanya dengan satu rumusan, tetapi pasti guru merumuskan lebih dari satu tujuan. Karenanya, guru pun menggunakan metode yang lebih dari satu. Pemakaian metode yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara penggunaan

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline versi 1.1, (freeware:[http://ebsoft.web/id](http://ebsoft.web.id))

¹⁶ Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. (Tulungagung : STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 33.

metode yang lain untuk menunjang tercapainya tujuan yang dirumuskan. Berikut merupakan pembahasan mengenai hal-hal yang terkait dengan pemilihan dan penentuan metode:

a. Efektivitas Penggunaan Metode

Ketika anak didik tidak mampu berkonsentrasi, ketika sebagian besar anak didik membuat kegaduhan, ketika anak didik menunjukkan kelesuan, ketika minat anak didik semakin berkurang dan ketika sebagian besar anak didik tidak menguasai bahan yang telah guru sampaikan, ketika itulah guru mempertanyakan faktor penyebabnya dan berusaha mencari jawabannya secara tepat. Karena bila tidak, maka apa yang guru sampaikan akan sia-sia. Boleh jadi dari sekian keadaan tersebut, salah satu penyebabnya adalah faktor metode. Karenanya, efektivitas penggunaan metode patut dipertanyakan.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. cukup kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas. Guru yang selalu senang menggunakan metode ceramah sementara tujuan pengajarannya adalah agar anak didik dapat memperagakan salat, adalah kegiatan belajar mengajar yang kurang kondusif. Seharusnya

penggunaan metode dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran, bukannya tujuan yang harus menyesuaikan diri dengan metode.

Karena itu, efektivitas penggunaan metode dapat terjadi bila ada kesesuaian antara metode dengan semua komponen pengajaran yang telah diprogramkan dalam satuan pelajaran, sebagai persiapan tertulis.¹⁷

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode

Winarno dalam Syaiful Bahri menjabarkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode, berikut penjelasannya:

1) Anak Didik

Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas guru akan berhadapan dengan sejumlah anak didik dengan latar belakang kehidupan yang berlainan. Status sosial mereka juga bermacam-macam.¹⁸

2) Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar, tujuan dalam pendidikan dan pengajaran berbagi-bagi jenis dan fungsinya, secara hierarki tujuan itu bergerak dari rendah hingga yang tinggi, yaitu tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran, tujuan kurikuler atau kurikulum, tujuan

¹⁷ *Ibid.*, hal. 87

¹⁸ *Ibid.*, hal. 89

institusional, dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pembelajaran merupakan tujuasn intemedier, yang langsung dalam kegiatan belajarn mengajar di kelas. Tujuan pembelajaran dikenal ada dua, yaitu TIU (Tujuan Instruksional Umum) dan TIK (Tujuan Instruksional Khusus).

Perumusan tujuan instruksional khusus, misalnya, akan mempengaruhi kemampuan yang bagaimana terjadi pada diri anak didik. Proses pengajaran pun dipengaruhi, demikian juga penyeleksian metode yang guru pilih harus sejalan dengan taraf kemampuan yang hendak diisi ke dalam diri setiap anak didik. Artinya, metodelah yang harus tunduk kepada kehendak tujuan dan bukan sebaliknya. Karena itu, kemampuan yang bagaimana yang dikehendaki oleh tujuan, maka metode harus mendukung sepenuhnya.¹⁹

3) Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Pada suatu waktu boleh jadi guru ingin menciptakan situasi belajar mengajar di alam terbuka, yaitu di luar ruang sekolah. Maka guru dalam hal ini tentu memilih metode mengajar yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu. di lain waktu, sesuai dengan sifat bahan dan kemampuan yang ingin capai oleh tujuan, maka guru

¹⁹ *Ibid.*, hal. 90-91

menciptakan lingkungan belajar anak didik secara berkelompok. Anak didik dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Di sana semua anak didik dalam kelompok masing-masing disertai tugas oleh guru untuk memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini tentu saja guru telah memilih metode mengajar untuk membelajarkan anak didiknya, yaitu metode *problem solving*. Demikianlah, situasi yang diciptakan guru mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.²⁰

4) Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar.²¹

5) Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda, seorang guru misal kurang suka berbicara, tetapi seorang guru yang lain suka berbicara. Seorang guru yang bertitel sarjana pendidikan dan keguruan, berbeda dengan guru yang sarjana bukan pendidikan dan keguruan di bidang penguasaan ilmu kependidikan dan keguruan. Guru yang sarjana pendidikan dan

²⁰ *Ibid.*, hal. 91-92

²¹ *Ibid.*, hal. 92

keguruan barangkali lebih banyak menguasai metode-metode mengajar, karena memang dicetak sebagai tenaga ahli di bidang keguruan dan wajar saja dia menjiwai dunia guru

Latar belakang pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Itulah yang biasanya dirasakan oleh mereka yang bukan berlatar belakang pendidikan guru. Apalagi belum memiliki pengalaman belajar mengajar yang memadai.²²

3. Macam-macam Metode Pembelajaran

a. Metode Ceramah

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.²³

b. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan salah satu cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya.²⁴ Metode diskusi pada dasarnya adalah bertukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapatkan pengertian bersama yang

²² *Ibid.*, hal. 92-93

²³ Buchari Alma, *Guru Profesional: Menguasai Metode dan terampil Mengajar*, cet. ii, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 45

²⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, cet. iii, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 141

lebih jelas dan lebih cermat tentang permasalahan atau topic yang sedang dalam pembahasan.²⁵

c. Metode Tugas Belajar dan Resitasi

Metode tugas belajar dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu maupun secara kelompok. Oleh karena itu tugas dapat diberikan secara individual, atau dapat pula secara kelompok.

Metode resitasi dilakukan:

- 1) Apabila guru mengharapkan agar semua pengetahuan yang telah diterima anak lebih mantap.
- 2) Untuk mengsktifkan anak-anak mempelajari sendiri suatu masalah dengan membaca sendiri, mengerjakan soal-soal sendiri, mencoba sendiri.
- 3) Agar anak-anak lebih rajin.²⁶

d. Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama dan role playing dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakainnya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.²⁷

e. Metode Karyawisata

Kadang-kadang dalam proses belajar mengajar siswa perlu diajak ke luar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek

²⁵ Buchari Alma, *Guru Profesional ...*, hal. 48

²⁶ *Ibid.*, hal. 54

²⁷ *Ibid.*, hal. 100

yang lain. Hal ini bukan sekedar rekreasi, tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya. Karena itu, dikatakan teknik karyawisata, adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari/menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, suatu peternakan atau perkebunan, museum, dan sebagainya. Banyak istilah yang digunakan, tetapi maksudnya sama dengan karyawisata, seperti widyawisata, *study tour*, dan sebagainya. Karyawisata ada dalam waktu singkat, dan ada pula dalam waktu beberapa hari atau waktu yang panjang.²⁸

f. Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.²⁹

g. Metode Drill

Metode drill merupakan cara mengajar dengan memberikan latihan secara berulang-ulang mengenai apa yang telah diajarkan guru sehingga siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu. Agar pelaksanaan drill atau latihan dapat berjalan lancar, maka perlu memperhatikan hal-hal berikut:

²⁸ *Ibid.*, hal. 105-107

²⁹ *Ibid.*, hal. 107-106

- 1) Perlu adanya penjelasan tentang apa yang menjadi tujuan, sehingga setelah selesai latihan siswa dapat mengerjakan sesuatu yang diharapkan guru
- 2) Perlu adanya penjelasan tentang apa yang harus dikerjakan
- 3) Lama latihan perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa
- 4) Perlu adanya kegiatan selingan agar siswa tidak merasa bosan
- 5) Jika ada kesalahan segera diadakan perbaikan³⁰

C. Tinjauan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti cukup penting. Karena kehadiran dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Namun perlu diingat, bahwa peran media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Karena itu tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai

³⁰ Suwarna, dkk., *Pengajaran Mikro: Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidikan Profesional*, cet. ii, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), hal. 111

pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Akhirnya dapat dipahami bahwa media adalah alat apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.³¹

2. Dasar pemilihan media untuk pembelajaran

Sebagaimana dikatakan bahwa media merupakan alat bantu dalam pembelajaran, sebagai penyalur informasi maka dalam penggunaannya tidak begitu saja digunakan, berikut ini merupakan Prosedur pemilihan media menurut Anderson dalam Indah Komsiyah:³²

Tabel 2.1 Prosedur Pemilihan Media menurut Anderson

| KELOMPOK MEDIA | KELOMPOK INSTRUKSIONAL |
|--------------------------------------|---|
| I. Audio | <ul style="list-style-type: none"> • Pita audio (rol atau kaset) • Piringan audio • Radio (rekaman siaran) |
| II. Cetak | <ul style="list-style-type: none"> • Buku teks terprogram • Buku pegangan/manual • Buku tugas |
| III. Audio-cetak | <ul style="list-style-type: none"> • Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio • Pita, gambar, bahan (dilengkapi dengan suara pita audio) |
| IV. Proyeksi visual | <ul style="list-style-type: none"> • Film bingkai (slider) • Film rangkai (berisi pesan verbal) |
| V. Proyeksi visual diam dengan audio | <ul style="list-style-type: none"> • Film bingkai (slide) suara • Film rangkai suara |
| VI. Visual gerak | <ul style="list-style-type: none"> • Film bisu dengan judul (caption) |

³¹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 73

³² *Ibid.*, hal. 86

| | |
|-----------------------------------|---|
| VII. Visual gerak dengan audio | <ul style="list-style-type: none"> • Film Suara • Video |
| VIII. Benda | <ul style="list-style-type: none"> • Benda Nyata • Model tiruan |
| IX. Manusia dan sumber lingkungan | |
| X. komputer | <ul style="list-style-type: none"> • Program instruksional terkomputer |

Sementara itu diperlukan pula dasar pemilihan media berdasarkan karakteristik berikut ini:

a. Karakter Siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam merai cita-citanya.³³

b. Tujuan Belajar

Dasar pertimbangan lainnya adalah merumuskan tujuan belajar. Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap.³⁴

c. Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswanya. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut aktifitas atau perilaku yang berbeda-beda, dan dengan

³³ *Ibid.*, hal. 76

³⁴ *Ibid.*, hal. 77

demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.³⁵ Kalau berbagai macam kegiatan didukung oleh media pembelajaran yang tepat, tentunya lingkungan belajarpun akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan. Ini semua merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Di sini, kreativitas guru mutlak diperlukan untuk merencanakan dan menciptakan media dan lingkungan belajar yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan-kegiatan yang bervariasi.³⁶

d. Pengadaan Media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadirman dalam Indah Komsiyah, media dapat dibagi menjadi dua macam. *Pertama*, media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya bila dilihat dari kestabilan materi dan penggunaannya, namun kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan, tujuan pembuatan media tersebut (oleh produser/perusahaan) tidak khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik seperti yang iasa terjadi di kelas, tetapi tujuan tersebut dibuat lebih umum untuk kelompok sasaran yang umum juga. Ada beberapa cara untuk memanfaatkan media jadi ini agar tetap dapat membantu

³⁵ *Ibid.*, hal. 79

³⁶ *Ibid.*, hal. 80-81

mengefisiensi dan mengefektifkan proses pembelajaran, yakni terlebih dahulu guru mempelajari media bersangkutan untuk mengetahui bagian-bagian mana yang sesuai dengan tujuan dan materi. Langkah berikutnya adalah mengintegrasikan bahan media, jadi tersebut dengan rencana pembelajaran, meliputi tujuan, materi, metode, waktu, dan hirarki belajar. *Kedua*, media rancangan (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. aspek teknis lainnya yang butuh perhatian dan menjadi pertimbangan pemilihan media adalah kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas dan peralatan pendukung. Karena aspek-aspek tersebut seringkali menjadi penghambat dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal.³⁷

e. Sifat Pemanfaatan Media

Dalam pemilihan media untuk proses belajar mengajar perlu juga mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder:

- Media Primer, yakni media yang pemanfaatannya diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Media semacam ini biasanya dimanfaatkan guru

³⁷ *Ibid.*, hal. 82-83

dalam proses pengajaran di kelas, yakni sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Karena sifatnya “diperlukan”. Maka guru harus betul-betul memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam perencanaan pembelajaran di kelas, yakni meliputi karakteristik siswa, tujuan, materi, *sequence*, waktu yang tersedia, dan lain-lain

- Media Sekunder, media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar di mana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Media opsional ini dibuat guru sendiri atau bersama-sama dengan para siswanya. Bila media tersebut dibuat oleh para siswa, maka guru sebagai pengarah dari keseluruhan rancangannya.

Kedua macam media tersebut di atas, tentunya tidak cukup hanya memiliki kesesuaian dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa saja, tetapi juga memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman profesional guru.

D. Tinjauan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian SKI

Sejarah kebudayaan Islam merupakan gabungan dari tiga suku kata yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam. Masing-masing dari suku kata tersebut memiliki arti sendiri-sendiri, dari ketiganya setidaknya ada dua

kata yang dapat diuraikan untuk membangun pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, yakni sejarah dan kebudayaan.

Sejarah diartikan asal usul (keturunan) silsilah; kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.³⁸ Kata sejarah disinyalir berasal dari kata *syajarah* biasanya dikaitkan dengan istilah *syajarah al-nasab* atau sejarah keluarga.³⁹ Sejarah keluarga yang dimaksud di sini adalah sebuah jalur keturunan yang memuat daftar silsilah keluarga. Istilah sejarah juga sering disebut sebagai padan kata dari bahasa arab yakni kata *tarikh* yang berarti menulis atau memcatat; dan catatan tentang waktu serta peristiwa.⁴⁰

Sedang secara terminology Taufik Abdullah sebagaimana dikutip Muhammad In'am Esha berpendapat bahwa sejarah sebagai sesuatu yang memiliki dua pengertian, yaitu: (1) sejarah sebagai peristiwa yang terjadi pada masa lampau (*history as past actuality*); (2) sejarah sebagai catatan rekaman peristiwa yang terjadi pada masa lampau (*history as record*).⁴¹ Ibnu Khaldun dalam Muhammad In'am Esha mendefinisikan sejarah sebagai catatan tentang masyarakat umat manusia atau peradaban dunia; tentang perubahan-perubahan yang terjadi pada watak masyarakat seperti kelahiran, keramah tamahan, dan solidaritas golongan; tentang revolusi dan pemberontakan oleh golongan rakyat

³⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline versi 1.1, (freeware:[http://ebsoft.web/id](http://ebsoft.web.id))

³⁹ Muhammad In'am Esha, *Percikan Filsafat Sejarah dan Peradaban Islam*, (Malang: UIN Maliki Press: 2011), hal. 10

⁴⁰ Misri A. Muchsin, *Filsafat Sejarah dalam Islam*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Pers, 2002), hal. 17

⁴¹ Muhammad In'am Esha, *Percikan Filsafat ...*, hal. 12

melawan golongan lain; tentang sebabsebab timbulnya kerajaan dan Negara dengan berbagai tingkatan kegiatan dan kedudukan orang. Perbagai macam ilmu pengetahuan dan pertukangan; dan pada umumnya tentang segala macam perubahan yang terjadi dalam masyarakat.⁴² Sedangkan kebudayaan adalah "bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat".⁴³ Pengertian lain mengartikan Kebudayaan adalah "hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia; keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakunya".⁴⁴

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran penting bagi peserta didik di lembaga pendidikan Islam di samping mata pelajaran lain seperti Al-Qur'an-Hadis, Akidah-Akhlak, dan Fikih. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan peristiwa dan fakta serta kisah tentang perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (*beribadah* dan *bermuamalah*) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah. Aspek Sejarah Kebudayaan Islam menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan

⁴² *Ibid.*, hal. 12

⁴³ Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1997), hal. 1

⁴⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline versi 1.1, (freeware:[http://ebsoft.web/id](http://ebsoft.web.id))

fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.⁴⁵

2. Tujuan dan Ruang Lingkup SKI

Tujuan Sejarah Kebudayaan Islam di MTs sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Nomor 165 merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad saw dan *Khulafaurrasyidin*, Bani ummayyah, Abbasiyah, Ayyubiyah sampai perkembangan Islam di Indonesia. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk

⁴⁵ File word. Sutikno. et. All. *Modul Sejarah Kebudayaan Islam: Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru (PLPG), Program Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Kementerian Agama Tahun 2015*. LPTK RAYON 201 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA

melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁴⁶

⁴⁶ File Word, KEPUTUSAN MENTERI AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 165 TAHUN 2014 TENTANG PEDOMAN KURIKULUM MADRASAH 2013 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BAHASA ARAB : BAB IV Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah Dan Aliyah

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah

Tsanawiyah meliputi:

- a) Memahami sejarah Nabi Muhammad saw. periode Makkah.
- b) Memahami sejarah Nabi Muhammad saw. periode Madinah.
- c) Memahami peradaban Islam pada masa *Khulafaurrasyidin*.
- d) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.
- e) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
- f) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah.
- g) Memahami perkembangan Islam di Indonesia.⁴⁷

Dari ruang lingkup tersebut lebih lanjut akan dikelompokkan kedalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada lampiran 12.

⁴⁷ File Word, KEPUTUSAN MENTERI AGAMA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 165 TAHUN 2014 TENTANG PEDOMAN KURIKULUM MADRASAH 2013 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BAHASA ARAB : BAB IV Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, Tsanawiyah Dan Aliyah

E. Penelitian Terdahulu

1. Rizka Erma Febriana, Skripsi tahun 2016, “Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSN Ngantru Tahun Ajaran 2015/2016”.

Fokus Penelitian pada penelitian ini adalah: 1. Bagaimana Kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk memotivasi belajar siswa di MTSN Ngantru Tahun Ajaran 2015/2016?, 2. Bagaimana Kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk memotivasi belajar siswa di MTSN Ngantru Tahun Ajaran 2015/2016?, 3. Apa saja factor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSN Ngantru Tahun Ajaran 2015/2016?.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa: 1. Kreativitas guru dalam mengembangkan metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yakni dengan menyesuaikan materi yang disampaikan serta dengan melihat karakteristik siswa. Selain itu, agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, guru juga melakukan variasi berbagai macam metode pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Guru juga mempertimbangkan tentang banyaknya waktu dalam satu kali pertemuan serta fasilitas yang dapat mendukung terlaksananya metode yang akan diterapkan. Diantara metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs negeri Ngantru antara lain: a) metode

ceramah, b) metode diskusi, c) metode tanya jawab, d) metode penugasan, e) metode permainan, dan f) metode drama. 2. Kreativitas guru dalam menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Media yang digunakan guru antara lain *Liquid Cristal Display Proyektor*, laptop, media kartu, video, teman sejawat, alam sekitar, bahkan guru juga membuat media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan materi pelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, selain disesuaikan dengan materi guru juga akan mempertimbangkan beberapa hal yang berkaitan dengan siswa, yakni kemampuan siswa dalam menggunakan media tersebut serta keefektifan media tersebut, 3. Factor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam antara lain: a) sarana dan prasarana, b) motivasi dari dalam diri guru, c) kondisi guru baik fisik maupun psikis, d) motivasi dari atasan dan teman sejawat, e) jumlah siswa dalam kelas, dan f) jam kerja guru.

2. Khusnul Afifah, skripsi 2016, “Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di MTs Negeri Aryojeding Rejotangan Tulungagung”.

Fokus Penelitian dalam skripsi ini adalah Bagaimana kreativitas guru dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur’an Hadits dengan menggunakan media pembelajaran di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung? Bagaimana kreativitas guru dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur’an Hadits dengan menggunakan metode pembelajaran di

MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung? Apa saja factor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan media dan metode pembelajaran di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan media pembelajaran di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung, untuk mengetahui kreativitas guru dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan metode pembelajaran di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung. Untuk mengetahui factor pendukung dan penghambat kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan media dan metode pembelajaran di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa : (1) Kreativitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran di MTsN Aryojeding yang meliputi penggabungan dua atau lebih media pembelajaran dalam satu kali proses pembelajaran, memanfaatkan sarana prasarana dengan semaksimal mungkin dengan menyesuaikan situasi dan kondisi siswa, di mana bentuk kreativitas tersebut telah tergambar seperti menggabungkan beberapa media pembelajaran (modul cerdas hilmi putra, LCD Proyektor), (Modus cerdas hilmi putra, internet dan laptop), (Modul cerdas hilmi putra, Juz amma, pengeras suara), (Modul cerdas hilmi putra, al-Qur'an terjemah, dan tajuwid). dan dapat disimpulkan bahwa media yang sering digunakan oleh guru Al-Qur'an Hadits di MTsN Aryojeding yang

meliputi: a) Media cetak yang terdiri dari : Modul cerdas Al-Qur'an Hadits Hilmi Putra, Juz amma, Al-Qur'an Terjemah, Tajuwid. b) Media Elektronik yang terdiri dari: LCD Proyektor, Laptop, Internet, Pengeras susaea. (2) kreativitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran di MTsN Aryojeding yang meliputi penggabungan dua atau lebih metode pembelajaran dalam satu kali proses pembelajaran, memanfaatkan sarana dan prasarana dengan semaksimal mungkin dengan menyesuaikan situasi dan kondisi siswa, dimana bentuk kreativitas tersebut telah tergambar sebagai berikut, menggunakan dua atau lebih metode pembelajaran (ceramah, diskusi kelompok kecil, snowball, Tanya jawab dan resitasi), (ceramah, diskusi kelompok kecil, sort cart, hafalan, dan resitasi), (ceramah, diskusi, kelompok kecil, Tanya jawab, dan resitasi) dan dapat disimpulkan bahwa metode yang sering digunakan oleh guru Al-Qur'an Hadits di MTsN Aryojeding adalah sebagai berikut: Metode ceramah, Metode diskusi kelompok kecil, snowball, sort card, metode hafalan, metode Tanya jawab, metode resitasi. (3) Faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media dan metode pembelajaran, sebenarnya hanya terdapat dua factor yaitu factor internal (faktor dari dalam) dan faktor eksternal (faktor dari luar). Kemudian kedua faktor ini dipecah menjadi beberapa factor, dimana factor pendukung dalam penggunaan media dan metode pembelajaran adalah: Kesadaran guru Al-Qur'an Hadits, sarana dan prasarana yang tersedia, progam yang jelas dan terjadwal. Sedangkan factor penghambat dalam penggunaan

media dan metode pembelajaran adalah : Kurangnya kesadaran dari siswa, lingkungan dari rumah, dukungan dari orang tua, tayangan yang tidak mendidik.

Dari kajian terdahulu pada penelitian dengan judul yang selaras, maka perbedaan pada penelitian ini yaitu, lokasi penelitian, kondisi sekolah, baik kondisi peserta didik, guru, dan program-program sekolah berkaitan dengan kreativitas.

F. Paradigma Penelitian

Setelah melihat pada bab 1 dan bab 2 dapat digambarkan bahwa hasil dari proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru didalamnya, dimana guru harus mengasah kreativitasnya dalam pembelajaran. Telah dijelaskan pula bahwa guru yang kreatif berpotensi menghasilkan peserta didik yang kreatif pula, sehingga peserta didik akan berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran, kemudian diharapkan mampu mencapai prestasi yang baik.

Berdasarkan keputusan Menteri Agama Nomor 207 Tentang Kurikulum Madrasah dan Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini pula maka diperlukan

proses pembelajaran yang diharapkan memperoleh hasil maksimal, maka diperlukan didalamnya kreativitas guru. Kreativitas guru ini diwujudkan dalam penggunaan metode pembelajaran, bagaimana variasinya, kemudian kolaborasi dengan media serta faktor pendorong dan penghambat kreativitas tersebut sehingga tergambar jelas kreativitas yang ada pada pembelajaran.

Setelah peneliti memarkan kajian tentang kreativitas guru beserta hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas dalam penggunaan metode pembelajaran, kemudian peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dari informan. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisa data melalui tiga tahapan yang meliputi mereduksi data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

Dari uraian yang telah peneliti jelaskan di atas maka pola pikir yang dimaksudkan oleh peneliti tentang penelitian yang dilakukan adalah seperti bagaimana gambar bagan berikut ini.

Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

