

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreatifitas Guru

Ada beragam julukan yang diberikan kepada sosok guru. Salah satunya dan yang paling terkenal adalah “*Pahlawan Tanpa Tanda Jasa*”. Berdasarkan undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, disebutkan bahwa, “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini dengan jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”¹

Pengertian guru secara bahasa yaitu orang yang pekerjaannya mengajar. Namun secara istilah menurut pakar Ahmad Tafsir mengungkapkan bahwa guru adalah orang yang bertanggung jawab atas berlangsungnya proses pertumbuhan dan perkembangan potensi peserta didik, baik potensi kognitif, maupun potensi psikomotoriknya.²

Dari definisi diatas, maka pengertian guru adalah seorang dewasa yang bekerja sebagai pendidik atau pengajar bagi siswanya di sekolah agar siswanya dapat menjadi sosok yang berkarakter baik, berilmu pengetahuan yang luas, dan dapat menerapkan ilmu yang mereka dapat sebagai bekal di masa depannya nanti.

Guru seharusnya menyadari bahwa mengajar bukanlah suatu pekerjaan yang tidak sederhana dan mudah. Untuk mengajar siswanya agar tidak mudah

¹ D. Deni Koswara dan Halimah, *Bagaimana Menjadi Guru Kreatif?*, (Bandung: PT. Pribumi Mekar), hal.02

² Novan Ardi Wiyani, *Etika Profesi Keguruan*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal. 27

bosan guru di tuntut untuk mejadi sesosok yang kreatif. Dengan menggunakan berbagai metode atau media yang dapat menarik perhatian dan minat siswanya untuk belajar.

Istilah kreatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “*memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan*”. Sedangkan kreatifitas adalah “*kemampuan untuk mencipta, daya cipta atau perihal berkreasi*”.³

Pengertian kreatifitas menurut beberapa ahli dalam Yeni Rachmawati yaitu:

1. James J. Gallagher (1985) menyatakan “Kreatifitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.
2. Supriadi (1994) mengutarakan bahwa “Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.”⁴

Ngainun Naim menyebutkan bahwa kunci untuk membangun dan memupuk kreatifitas terletak ditangan seorang guru. Definisi kreatifitas menurut Guilford yang memngungkapkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan berfikir *divergen* (menyebar, tidak searah sebagai lawan dari *konvergen*, terpusat) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban

³ D. Deni Koswara dan Halimah, *Bagaimana...*, hal. 40

⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 13-14

terhadap suatu persoalan yang sama benarnya. Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu hasil karya atau ide yang baru.⁵

Pengertian kreatifitas menurut Slameto adalah penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada, dan merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang guru menciptakan cara mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai sebelumnya.⁶

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas adalah suatu proses yang melahirkan mengembangkan sesuatu yang baru baik itu berupa gagasan maupun karya nyata, metode maupun produk baru yang bermanfaat untuk digunakan seseorang dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Guru adalah sebuah profesi yang mulia. Sebagai seorang individu, guru memiliki kecerdasan tinggi yang dituntut menghasilkan ide-ide cemerlang yang terus menerus mengalir sehingga dapat mencapai tujuannya. Guru kreatif adalah seorang pendidik yang mampu menempatkan dirinya untuk berada disekitar ide-ide baru yang muncul dari berbagai sumber.⁷

Guru kreatif adalah guru yang selalu menggunakan ide-ide baru dalam menyajikan pembelajaran dikelas sehingga lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan.⁸

⁵ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal.133

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal.145

⁷ Mirna Amir, *Rahasia Mengajar dengan Kreatif, Inspiratif, dan Cerdas*, (Jakarta: Logika Galileo, 2014), hal. 10

⁸ Erwin Wiasworo, *Rahasia Menjadi Guru Idola*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 58

Guru kreatif adalah guru yang mampu mengatasi masalah-masalahnya secara kreatif, atau guru yang mampu mengembangkan dirinya dengan menemukan berbagai terobosan kreatif melalui optimalisasi penggunaan ilmu, keahlian, dan lain-lain dari lingkungan dimana ia berada.⁹

Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu nilai keunggulan yang harus dimiliki seorang guru adalah kreatifitas. Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam kadar dan bidang yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Sehubungan dengan pengembangan kreatifitas, kita perlu meninjau empat aspek dari kreatifitas, yaitu pribadi, pendorong, press, proses dan produk.¹⁰

1. Pribadi

Kreatifitas adalah ungkapan atau ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah diharapkan dapat menimbulkan ide-ide baru atau produk-produk yang inovatif.

2. Pendorong (Press)

Bakat kreatif dapat terwujud dan berkembang apabila ada dorongan yang kuat dari dalam dirinya dan komitmen untuk maju dan berhasil atau faktor

⁹ Hudaya Latuconsina, *Pendidikan Kreatif*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hal. 195

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal.45

yang mendukung dari lingkungannya yang kondusif, tidak kaku, dan otoriter.

3. Proses

Adapun langkah-langkah proses kreatif yang sampai saat ini masih diterapkan dalam pengembangan kreatifitas, meliputi tahap sebagai berikut:

- a. Persiapan: mengumpulkan informasi penyebab masalah yang dirasakan dalam kegiatan itu.
- b. Iluminasi: saat timbulnya inspirasi atau gagasan pemecahan masalah.
- c. Verivikasi: tahap pengujian secara klinis berdasarkan realitas.

4. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungannya, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) yang kreatif. Dengan dimiliki bakat dan ciri-ciri pribadi yang kreatif dan dengan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna akan timbul dengan sendirinya.

Kebanyakan definisi kreatifitas berfokus pada salah satu dari empat P (Pribadi, Press, Proses, Produk) ini. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.¹¹

¹¹ *Ibid.*, hal. 20

Orang-orang yang kreatif dalam menciptakan ide-ide baru mempunyai sejumlah karakter yang dapat diketahui dengan ciri-ciri menurut Hamzah B.

Uno sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3. Memberikan banyak gagasan dan usulan dari suatu masalah.
4. Mampu menyatakan pendapat secara seponatan dan tidak malu-malu.
5. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain.
6. Memiliki rasa humor.
7. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
8. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain.
9. Dapat bekerja sendiri.
10. Senang mencoba hal-hal baru.
11. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).¹²

Selain itu, orang kreatif juga dapat kita kenali dari beberapa sifat yang mereka miliki, antara lain:¹³

1. Ingin tahu: orang yang selalu ingin tahu biasanya akan selalu berusaha untuk menjadi tahu, rasa ingin tahu yang besar bisa menjadi sumber motivasi untuk melakukan sesuatu. Orang yang kreatif selalu terlihat sibuk

¹² Hamzah B. Uno dan Nurudin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), hal. 251

¹³ D. Deni Koswara dan Halimah, *Bagaimana...*, hal. 50

mengerjakan atau mencari sesuatu, mereka terlihat sangat antusias dengan apa yang dikerjakannya. Itu karena adanya dorongan rasa ingin tahunya yang kuat.

2. Masalah: orang kreatif melihat permasalahan sebagai hal yang menarik dan mau menerima permasalahan tersebut. Kita terbiasa melihat masalah sebagai halangan dan hal yang tidak bisa kita terima sehingga kita selalu berusaha lari dari permasalahan dari pada mencari solusi untuk memecahkannya. Dan orang kreatif tidak lari dari masalahnya melainkan mereka asik mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut.
3. Menantang: orang kreatif tidak akan lari dan menghindar jika diberi tantangan. Banyak orang yang sukses setelah diberi tantangan dan menerima tantangan tersebut sebagai sebuah kesempatan.
4. Tidak puas: orang kreatif tidak pernah menerima begitu saja hal-hal yang dianggapnya salah. Hal ini membangkitkan motivasi untuk mencari dan menemukan hal-hal yang bisa membuat sesuatu jadi lebih baik. Semangat untuk membangun inilah yang membuat mereka menjadi kreatif.
5. Optimis: orang kreatif berkeyakinan bahwa setiap masalah pasti ada solusinya, tidak ada tantangan yang terlalu besar baginya. Ini bukan berarti orang kreatif selalu bahagia dan tidak pernah merasa depresi atau tertekan, tetapi mereka tidak membiarkan dirinya tenggelam dan berdiam diri menghadapi masalah.
6. Menilai: orang kreatif tidak gampang memberikan penilaian dan mengambil sikap akan suatu ide. Suatu ide besar awalnya seringkali dianggap sebagai ide yang gila. Jika kita cepat memberikan penilaian

bahwa ide tersebut gila dan tidak masuk akal, ide tersebut akan hilang dan tidak pernah menjadi kenyataan.

Dari semua karakter tersebut dapat disimpulkan bahwa orang kreatif selalu ingin mengawali perubahan dalam suatu hal yang dari biasanya menjadi hal yang baru, dan perubahan lebih menyangkut perorangan dengan memanfaatkan potensi dirinya dari pada kelompok. Pastinya suatu kreatifitas akan menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide atau gagasan, atau sebuah karya cipta yang belum pernah ada sebelumnya.¹⁴

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media merupakan salah satu alat penyampai materi kepada siswa. Dalam hal ini media tidak hanya dipahami sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung kualitas pembelajaran pun dapat ditingkatkan kearah yang lebih baik.

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁵ Media juga dapat

¹⁴ *Ibid.*, hal. 51

¹⁵ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal. 10

diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat terdorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.¹⁶

Yusufhadi Miarso yang dikutip oleh Muhammad Fadilah menyebutkan yang dinamakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.¹⁷

Beberapa ahli pendidikan merumuskan arti dari media pembelajaran diantara:¹⁸

- a. Menurut AECT (*Assosiation for Educational Communication and Technology*). Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi.
- b. Menurut NEA (*National Educational Assosiation*). Media merupakan benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan, baik dalam kegiatan

¹⁶ Muhammad Fadilah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: AR-Ruzz Media, 2012), hal. 205

¹⁷ *Ibid.*, hal. 206

¹⁸ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputra Pers, 2002), hal. 11

belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur pesan dari pengirim dalam bentuk abstrak ke dalam bentuk yang konkrit pada penerima yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik yang dapat memungkinkan proses belajar mengajar dapat terjadi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada saat ini seyogyanya proses pembelajaran menggunakan media yang bermacam-macam sesuai dengan karakter mata pelajarannya, dengan semboyan belajar dengan berbagai aneka sumber (BEBAS), agar kompetensi yang diharapkan tercapai dengan baik.¹⁹

Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar siswa dapat lebih berarti.

Peneliti berpendapat bahwa untuk membuat media pembelajaran tidak harus dengan barang-barang yang harganya sangat mahal dan bagus, tetapi memanfaatkan barang-barang yang bekas yang ada disekitar kita terutama yang terdapat di sekitar lingkungan siswa. Dengan media yang seadanya siswa dapat termotivasi untuk belajar, dan menggali pengetahuan yang lebih banyak dan luas, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

¹⁹ Muhamad Zaini, *Pengembangan Kurikulum*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 92

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, Russel, jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran anatara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi media, hipermedia, dan media jarak jauh.²⁰

Adapun jenis-jenis media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga golongan yaitu:²¹

a. Media Audio

Media audio adalah sebuah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), serta hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio dan kaset.

b. Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan saja. Contohnya, media grafis, dan media proyeksi.

c. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang memiliki unsur gambar dan suara. Contohnya, film, video, dan televisi.

Selain media pembelajaran diatas masih terdapat media lain yang dapat digunakan peserta didik, yaitu media lingkungan dan media permainan. *Media Lingkungan*, adalah suatu tempat atau suasana yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Artinya, media lingkungan ialah dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi

²⁰ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi...*, hal. 12

²¹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran...*, hal. 211

pertumbuhan dan perkembangannya. *Media permainan*, merupakan media yang sangat disukai anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Prinsip media permainan ini adalah mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.²²

Syaiful Bahri berpendapat jika dilihat dari bahan pembuatannya media di bagi dalam dua bentuk yaitu, *Media Sederhana*, adalah media yang bahan dasarnya mudah ditemui atau didapat dan harganya murah, cara pembuatannya pun mudah, dan penggunaannya tidak sulit. Sedangkan *Media Kompleks* adalah media yang bahan dan alatnya pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.²³

Media jika dilihat dari daya liputnya atau kemampuan jangkauannya, dibagi menjadi:

- a. *Media dengan daya liput yang luas dan serentak*, artinya penggunaan media ini tidak terbatas oleh ruang dan tempat serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.
- b. *Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat*, artinya media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus, seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang gelap dan tertutup.

²² *Ibid.*, hal. 214

²³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 142

- c. *Media untuk pengajaran invidual*, artinya media ini hanya untuk seorang diri. Yang termasuk media ini adalah modul yang berprogram dari pengajaran melalui komputer.²⁴

Menurut Rudy Bretz yang dikutip oleh Arif Sadiman jenis media di bedakan antara media siar dan media rekam sehingga di kalsifikasikan menjadi delapan yaitu:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media visual semi gerak
- g. Media audio
- h. Media cetak²⁵

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Wilkinson ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:²⁶

- a. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling

²⁴ *Ibid.*, hal. 142

²⁵ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 20

²⁶ Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi...*, hal.14

pokok, sedangkan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini

b. Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat.

c. Keadaan siswa

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa. Misalnya jika siswa tergolong tipe auditif atau visual maka siswa yang tergolong auditif akan dapat belajar dengan media visual dan siswa yang tergolong visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.

d. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Menurut Wilkinson, media merupakan alat bantu mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

e. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Menurut Nana Sudjana dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria sebagai berikut:²⁷

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran: artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran: artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahamai oleh siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media: artinya media yang diperlukan mudah untuk diperoleh , setidak mudah untuk dibuat oleh guru saat mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya: artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya: artinya media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa: artinya dalam memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami siswa.

Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada beberapa faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: *Pertama*, ketersediaan sumber setempat yaitu apabilamedia yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana,

²⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media...*, hal. 4

tenaga, fasilitasnya. *Ketiga*, adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dibawa atau dipindahkan. Dan *faktor yang terakhir* ini, efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.²⁸

Dengan kriteria pemilihan media tersebut, guru diharapkan dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugasnya sebagai pengajar.

4. Penggunaan Media Pembelajaran

Suatu media dapat berfungsi dengan baik manakala digunakan dengan baik dan benar. Selain itu sangat dipegaruhi pula dalam pemilihan media yang tepat. Apabila media tidak digunakan dengan benar dan terjadi kesalahan dalam pemilihan media, pesan yang diberikan tidak akan tersampaikan kepada siswa dengan optimal. Menurut Asnawir dan M Basyirudin Usman yang dikutip oleh Muhammada Fadlillah penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu dibutuhkan.

²⁸ Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan...*, hal. 86

- b. Media pengajaran hendaknya diapandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya menguasai teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran
- e. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media , maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menggunakan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar.²⁹

C. Prestasi Belajar Siswa

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik.³⁰

²⁹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran...*, hal. 209

³⁰ Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Depag RI, 2009), hal. 118

Menurut Nana Sudjana, prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.³¹

Saiful Bahri Djamarah yang mengutip dari Mas'ud Hasan Abdul Qadar, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan, hasil yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dan dalam buku yang sama Nasrun Harahap berpandangan, prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.³²

Dapat disimpulkan prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari mempelajari pengetahuan dalam jangka waktu tertentu, prestasi belajar di sekolah biasanya berbentuk nilai yang diberikan guru kepada siswanya, untuk mengetahui sejauh mana siswa itu memahami atau menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya

³¹ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1992), hal. 22

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 20-21

dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Prestasi belajar siswa pada hakikatnya terdiri dari beberapa faktor sebagai berikut:

a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu seperti: *pertama*, faktor fisiologis (jasmaniah) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya. *Kedua*, faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:

- 1) Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat, dan faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
- 2) Faktor non-intelektif yaitu unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.³³

b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu. Faktor eksternal ini meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.³⁴

- 1) Faktor lingkungan

Lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar terdiri dari dua macam yaitu: lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.

³³ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal 138

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 18-19

2) Faktor instrumental

Proses dan hasil peserta didik dalam belajar juga dipengaruhi oleh beberapa instrumen di antaranya : kurikulum, program, sarana dan prasarana, dan guru.

D. Pembelajaran Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Pengertian fiqih menurut bahasa berasal dari kata “*faqih* – *yafqahu* – *fiqhan*” yang berarti “mengerti atau faham”. Dari sini dapat ditarik pendektan fiqih, yang memberi pengertian kepeahaman dalam hukum syari’at yang sangat dianjurkan oleh Allah dan Rosul-Nya. Jadi ilmu fiqih adalah suatu ilmu yang mempelajari syari’at yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terperinci dari ilmu tersebut.³⁵

Menurut Al-Ghazali Fiqih adalah hukum syariat yang berhubungan dengan perbuatan orang mukallaf, seperti: mengetahui hukum wajib, haram, mubah, mandup, dan makruh, atau mengetahui suatu akad itu sah atau tidak, dan suatu ibadah itu di luar waktunya yang semestinya (*qadla’*) atau di dalam waktunya (*ada’*).³⁶

Sedangkan Menurut T. M Hasbi Ash- Shidqy pengertian fiqih adalah:

- a. Fiqih bila ditinjau dari secara harfiah artinya pintar, cerdas, dan paham.

³⁵ A. Syaf’i Karim, *Fikih Ushul Fikih*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hal. 11

³⁶ Bambang Subandi, dkk, *Studi Hukum Islam*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2010) hal. 39

- b. Fiqih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan mukallaf yang dikeluarkan dari dalil terperinci.
- c. Fiqih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' bagi para mukallaf seperti wajib, haram, mubah, sunnah, makruh, shahih dan lain-lain.³⁷

2. Tujuan Pembelajaran Fiqih

- a. Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.³⁸

3. Materi Fiqih

Ruang lingkup materi mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:³⁹

- a. Fiqih ibadah, yang menyangkut, pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang benar dan baik, seperti: tata cara

³⁷ T. M Hasbi Ash- Shidqy, Pengantar Hukum Islam, (Jakarta: Bulan Bintang, 1996), hal.

³⁸ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 tahun 2008, hal. 59

³⁹ *Ibid.*, hal. 69

taharah, salat puasa, zakat, ibadah haji (Rukun Islam) dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menunjukkan hasil penelitian yang relevan dengan tujuan untuk membantu memberikan gambaran dalam menyusun kerangka berpikir. Adapun hasil penelitian yang relevan yang penulis dapatkan sebagai berikut:

1. Skripsi Nur Kholis, “Pengaruh Kreatifitas Guru dalam Mengajar Terhadap Minat Belajar Rumpun PAI Siswa Kelas V di MI NU Ngadiwarno Sukorejo Kendal”. Dengan rumusan masalah (a) Bagaimana Kreatifitas Guru dalam Mengajar di MI NU Ngadiwarno Sukorejo Kendal? (b) Bagaimana Minat Belajar PAI Siswa Kelas V di MI NU Ngadiwarno Sukorejo Kendal? (c) Bagaimana Kreatifitas Guru dan Minat Belajar PAI Siswa Kelas V di MI NU Ngadiwarno Sukorejo Kendal? Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa hipotesis yang penulis ajukan yang berbunyi “Ada Hubungan yang Signifikan Kreatifitas Guru dalam Mengajar dengan Minat Belajar PAI di MI NU Ngadiwarno Kendal Sukorejo”, telah terbukti.⁴⁰

⁴⁰ Nur Kholis, Skripsi, “Pengaruh Kreatifitas Guru dalam Mengajar Terhadap Minat Belajar Rumpun PAI Siswa Kelas V di MI NU Ngadiwarno Sukorejo Kendal”, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2010

2. Skripsi Mifta Farida, “Pengaruh Kreatifitas Guru, Keaktifan dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI Kelas 2 Sekecamatan Gempol”. Dengan rumusan masalah (a) Bagaimana kreatifitas guru matematika MI kelas 2 sekecamatan Gempol? (b) Bagaimana keaktifan siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol dalam mengikuti pembelajaran dikelas? (c) Bagaimana tingkat motivasi belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol? (d) Bagaimana hasil belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol? (e) Bagaimana pengaruh antara kreatifitas guru, keaktifan dan motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika pada siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol? Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kreatifitas guru matematika MI kelas 2 sekecamatan Gempol masuk dalam kategori baik, karena dari hasil jawaban lembar penilaian yang telah disebarakan menunjukkan sebanyak 66.6% responden yang memberikan jawaban “sering”. Keaktifan siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol dalam mengikuti pembelajaran dikelas adalah baik dengan hasil jawaban 55.3% responden yang memberikan jawaban “sering”. Tingkat motivasi belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol adlah tinggi hasil jawaban 62.2% responden yang memberikan jawaban “sering”. Hasil belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol sebagian besar masuk dalam kategori sangat baik karena semua siswa mempunyai nilai diatas 75. Terdapat pengaruh postif anantara kreatifitas guru, keaktifan, dan motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika pada siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol. Kreatifitas guru memiliki nilai F_{hitung} sebesar 2,981, keaktifan siswa sebesar 2.705, dan

motivasi siswa sebesar 4.530. ini berarti semakin tinggi kreatifitas, keaktifan dan motivasi siswa akan meningkatkan hasil belajar matematika siswa MI kelas 2 sekecamatan Gempol.⁴¹

3. Skripsi Jariatun, “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung”. Dengan rumusan masalah (a) Adakah pengaruh X (media realita) terhadap Y (hasil belajar)? (b) Seberapa besar pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung? Hasil analisa data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV A yang diajarkan menggunakan media realita adalah 71.62 sedangkan nilai rata-rata pada kelas IV B yang diajarkan menggunakan media gambar adalah 66.43. Dengan nilai $t_{tabel} < t_{hitung}$ ($1.996 > 14.062$), dengan taraf signifikan kurang dari 5% atau 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media realita terhadap hasil belajar matematika di kelas IV MIN 2 Bandar Lampung.⁴²
4. Skripsi Singgih Heriyanto, “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking”. Dengan rumusan masalah, apakah ada pengaruh hasil belajar siswa terkait dengan penggunaan media benda konkret? Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media

⁴¹ Mifta Farida, Skripsi, “*Pengaruh Kreatifitas Guru, Keaktifan dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI Kelas 2 Sekecamatan Gempol*”, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013

⁴² Jariatun, Skripsi, “*Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung*”, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017

benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV semester I. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($9.012 > 1.658$) atau sig ($0.000 < 0.05$), dan dengan nilai kontribusi 41.6%. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.416.⁴³

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbandingan Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru dalam Mengajar Terhadap Minat Belajar Rumpun PAI Siswa Kelas V di MI NU Ngadiwarno Sukorejo Kendal	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus kreativitas guru dan di • Jenjang MI 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel dependen (Y) adalah minat belajar siswa • Menggunakan 2 variabel
2.	Pengaruh Kreativitas Guru, Keaktifan dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MI Kelas 2 Sekecamatan Gempol	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus kreativitas guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang SD • Mata pelajaran Matematika • Menggunakan 4 variabel
3.	Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Penggunaan Media pada pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran Matematika • Menggunakan

⁴³ Singgih Herianto, Skripsi, “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking”, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

	Bandar Lampung	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang MI • Kelas yang digunakan kelas IV MI 	2 variabel
4.	Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penggunaan media pada pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenjang SD • Mata pelajaran IPA

F. Kerangka Berpikir

Dalam salah satu kemampuan dasar guru dijelaskan, guru harus kreatif melaksanakan proses belajar mengajar. Baik pada proses pemilihan bahan ajar, metode maupun alat yang digunakan sebagai bahan penunjang pembelajaran.

Ada hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara kepintaran dengan kreatifitas. Guru yang pintar tentu dapat dengan mudah memberikan penjelasan tentang pelajaran yang dipegangnya dan diajarkan kepada muridnya. Tetapi belum tentu murid dengan mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru yang hanya mengandalkan kepintarannya saja. Berbeda dengan guru yang cerdas, dapat dipastikan dia juga pintar. Dalam setiap pembelajaran biasanya guru yang cerdas selalu kreatif. Baik kreatif pada cara mengajar maupun penggunaan media.

Penggunaan media pada saat pembelajaran memang sangat dibutuhkan, agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh

guru. Dan siswa dapat lebih berminat untuk menggali pengetahuan yang diberikan oleh seorang guru.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

