

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Kreativitas Guru

Dalam pembahasan kreativitas guru dibagi menjadi beberapa poin yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Pengertian Kreativitas Guru

Menurut Munandar kreativitas merupakan pengalaman mengaktualisasikan dan mengekspresikan identitas seseorang secara terkoordinasi dalam interaksi dengan diri sendiri, lingkungan, serta antar individu. Sementara itu menurut Suryobroto kreativitas dimaknai dengan keahlian untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik produk yang orisinal maupun sudah mengalami perombakan atau transformasi perihal sesuatu yang telah ada sebelumnya. Rachmawati dan Kurniati menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang tujuan oleh individu berupa gagasan dan kreasi baru, atau kombinasi dari dua hal tersebut.¹⁸

Kreativitas juga dimaknai sebuah keahlian untuk membuat atau mengkombinasikan produk yang sudah ada, meski begitu tetap

¹⁸ Sumianto Sumianto and Iis Aprinawati, "Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19," *Indonesian Research Journal on Education* 1, no. 2 (2021): 71–82, <https://doi.org/10.31004/irje.v1i2.14>.

terkesan baru.¹⁹ Melalui pendapat ahli tersebut diperoleh kesimpulan pengertian kreativitas, adalah keterampilan individu menciptakan sebuah produk baru maupun berupa modifikasi atau mengkombinasikan keduanya sehingga menciptakan hasil yang tidak sama dengan produk sebelumnya.

Kreativitas dapat pula kita pahami sebagai proses penting dalam situasi pendidikan. Dibalik keberhasilan pendidikan ada peran penting dari guru untuk memberikan pembelajaran yang baik. Guru harus menyiapkan kemampuan yang mumpuni salah satunya ialah kreatif. Guru kreatif merupakan seorang yang sanggup menciptakan serta merealisasikan tujuan pembelajaran secara optimal.²⁰ Guru dan peserta didik dapat menciptakan pembelajaran kreatif dikelas. Tentu ada tujuan khusus dari pembelajaran kreatif salah satunya untuk menciptakan motivasi belajar dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Seseorang yang mempunyai tugas utama melakukan kreativitas pada lembaga pendidikan ialah guru. Pendidik antara lain guru, yaitu seseorang yang mengajarkan peserta didik tentang ilmu pengetahuan tertentu. Pendidik merupakan manusia yang dewasa, pintar, dan

¹⁹ Imam Syafe'i and Muhammad Akmansyah, "Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Dengan Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik MIN 4 Way Kanan," *Attractive: Innovative Education Journal* 6, no. 2 (2024): 417–47, <https://doi.org/10.51278/aj.v6i2.1396>.

²⁰ Bintang Wulandari et al., "Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Ips Di Mi Munawariyah Palembang," *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research* 3, no. 01 (2024): 26–40, <https://doi.org/10.62668/jimr.v3i01.875>.

berakhlak, serta bertanggung jawab.²¹ Menurut Undang-undang nomor 14 tahun 2005 pasal 1, tentang guru dan dosen bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.²²

Selain itu guru juga merupakan seorang pendidik yang memberi pengaruh besar terhadap pengetahuan serta karakter siswa. Menjadi seorang guru harus memberi suri tauladan sehingga dapat perilaku guru dapat ditiru. Suri tauladan yang dapat dicontohkan oleh guru berupa tutur bahasa, kesopanan, kesantunan, maupun tindakan yang baik dalam keseharian.²³

Karwati dan Priansa juga berpendapat terkait pengertian guru yakni sebagai fasilitator utama disekolah, yang bertugas untuk mengembangkan, menggali, mengoptimalkan potensi yang dimiliki sehingga guru menjadi bagian masyarakat yang beradab. Menurut Sanjaya guru merupakan orang yang berdedikasi terhadap siswa, dengan sistem pembelajarannya menjadi perencana desainer pembelajaran, *implementator* atau mungkin keduanya.²⁴ Terkait sejumlah pendapat maka diperoleh kesimpulan yang mengartikan

²¹ Eliyanto, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN-Sunan Kalijaga, 2017), 52

²² Lusiana Mariyeta Balik and M Pd SS, "Pengertian Profesionalitas Guru," *Pendidikan Profesi Keguruan Dan Teknologi Pendidikan* 95 (2021).

²³ Karso Karso, "Keteladanan Guru Dalam Proses Pendidikan Di Sekolah," in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI PALEMBANG*, 2019.

²⁴ Maulana Akbar Sanjani, "Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar," *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 35–42, <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>.

guru adalah pengajar yang memiliki tugas utama mengajarkan peserta didik tentang ilmu pengetahuan yang memberi pengaruh besar terkait keteladanan yang dapat ditiru oleh peserta didik.

Berkaitan dengan kreativitas maka kreativitas guru merupakan kemampuan guru untuk menciptakan produk baru, baik yang benar benar baru maupun berupa modifikasi, atau mengombinasikan keduanya dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru merupakan implementasi gagasan untuk mencapai pengajaran yang efektif. Kreativitas guru secara historis tidak dapat dipisahkan dari pemikiran kreatif. Ali menerangkan kreativitas guru ialah kegiatan memberikan sesuatu yang baru terkait keterampilan melalui aplikasi pengetahuan. Seorang guru penting memiliki sebuah kreativitas agar peserta didik antusias mengikuti pembelajaran.²⁵

Kreativitas guru diperlukan oleh peserta didik sebagai memotivasi belajar sehingga bakat dan minatnya terwujud pada proses pembelajaran. Cara mengajar seorang guru sangat mempengaruhi proses pemahaman siswa dikarenakan semakin sering guru melakukan kreativitas dalam mengajar materi, semakin siswa ikut serta memiliki sikap yang kreatif dalam proses belajar. Sebagai pengajar yang kreatif senantiasa meluangkan waktunya untuk memperhatikan aktivitas siswa. Guru mengarahkan siswa

²⁵ Wisudatul Ummi Tanjung and Dian Namora, "Kreativitas Guru Dalam Mengelola Kelas Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 7, no. 1 (2022): 199–217, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796).

dengan kegiatan yang menambah keaktifan, misalnya memberi kesempatan kepada siswa untuk berkomentar, bertanya hal yang belum dimengerti, membentuk kelompok diskusi, melakukan variasi mengajar, atau melakukan kegiatan agar siswa merasa betah belajar di ruang kelas.

Menjadi guru yang kreatif memiliki tantangan tersendiri. Kreativitas hanya dimiliki oleh beberapa guru saja. Namun, siapapun bisa menjadi kreatif di hadapan peserta didik tergantung kemauan. Menjadi seorang guru harus memiliki kinerja pelaksanaan tugas dengan rasa tanggung jawab yang berfungsi untuk menciptakan model pengajaran baru atau menciptakan kreasi baru yang berbeda dari guru lain.²⁶

b. Kompetensi Guru

Dalam melaksanakan kegiatan mengajar seorang guru harus memiliki kompetensi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Berikut merupakan kompetensi guru menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 ayat (1) kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.²⁷

²⁶ Nur Putri Awaliah, Lilis Marina Angraini, and Ilham Muhammad, "Tren Penelitian Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika: A Bibliometric Review," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 9, no. 1 (2023): 43–62, <https://doi.org/10.24853/fbc.9.1.43-62>.

²⁷ Hafsah M Nur and Nurul Fatonah, "Paradigma Kompetensi Guru," *Jurnal PGSD Uniga* 1, no. 1 (2022): 12–16, <https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i1.1561>.

1) Kompetensi pedagogik

Kompetensi pedagogik merupakan kecakapan guru sebagai pengajar mengawasi kegiatan belajar siswa.

2) Kompetensi kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemahiran guru dalam bersikap baik dari segi ucapan dan kegiatan sehari-hari. Sehingga dapat menjadi suri tauladan bagi siswa.

3) Kompetensi sosial

Kompetensi sosial merujuk pada keterampilan seorang guru dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan peserta didik, rekan-rekan guru orang tua atau wali siswa, dan masyarakat di lingkungan sekitar.

4) Kompetensi profesional

Kompetensi professional dalam hal ini menunjukkan pada kemahiran guru memahami materi pelajaran secara cermat dan seksama.

c. Faktor Kreativitas Guru

Kreativitas guru merupakan hal penting dalam proses pendidikan. Apabila tidak ada kreativitas guru pembelajaran akan terasa membosankan karena guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang monoton. Perlu adanya sebuah kreasi dalam mengajar. Sebagai guru harus mengetahui faktor-faktor yang

mempengaruhi kreativitas. Berikut merupakan faktor yang mempengaruhi kreativitas guru menurut Munandar yaitu: ²⁸

- 1) Iklim kerja yang memungkinkan para guru meningkatkan pengetahuan dan kecakapan. dalam melaksanakan tugas.
- 2) Kerjasama yang cukup baik antara berbagai personel pendidikan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
- 3) Pemberian penghargaan dan dorongan semangat terhadap setiap upaya yang bersifat positif bagi para guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
- 4) Perbedaan status yang tidak terlalu tajam diantara personel sekolah sehingga memungkinkan terjalinnya hubungan manusiawi yang lebih harmonis melalui pemberian kepercayaan kepada para guru untuk meningkatkan diri mempertunjukkan karya dan gagasan kreatifnya.

Menurut Marsha Rehm faktor yang mempengaruhi kreativitas guru adalah: ²⁹

- 1) Kecerdasan intelektual merupakan keahlian seorang guru secara kreatif mengamati permasalahan melalui sudut pandang yang berbeda.

²⁸ Aldo Antonius Jouwe, Risya Pramana Situmorang, and Santoso Sastrodihardjo, "Hubungan Antara Kreativitas Guru Biologi Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswasma Kota Salatiga," *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2018): 213–22, <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.117>.

²⁹ Sitoresmi Arineng Tiyas, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang," *JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* 17, no. 2 (2018): 127137, <https://doi.org/10.29138/lentera.v17i2.88>.

- 2) Pengetahuan. Guru merupakan orang yang menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga penting bagi nya dalam memiliki pengetahuan yang baik sehingga dapat mendorong kreativitas.
- 3) Gaya berfikir adalah cara bagi seseorang untuk mengolah informasi dan menerapkan keputusan
- 4) Kepribadian adalah perilaku yang mempengaruhi diri seseorang termasuk dalam melakukan kegiatan yang kreatif.
- 5) Motivasi. Bagi guru memiliki motivasi yang tinggi merupakan salah satu faktor yang mempermudah guru untuk berkreasi. Ketika guru tidak memiliki motivasi tentu guru akan malas melakukan kreativitas.
- 6) Lingkungan. Lingkungan pendidikan menjadi faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas ketika lingkungan tersebut setuju atau bahkan menolak untuk mengizinkan guru tersebut mengekspresikan kreativitas nya di sekolah.
- 7) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
- 8) Jaringan profesional yakni interaksi antar guru dalam berbagai hal untuk meningkatkan kreativitas mereka bersama.
- 9) Pengalaman kerja. Guru dengan jam kerja yang lama pasti sudah berpengalaman dan tau apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dalam kegiatan belajar.
- 10) Pengetahuan akan literasi luas membuat guru mudah menguasai materi pelajaran

Ada beberapa faktor yang mendorong dan menghambat kreativitas yaitu:³⁰

- 1) Faktor-faktor yang mendorong kreativitas
 - a) Kepekaan dalam memandang lingkungan.
 - b) Kebebasan untuk melihat lingkungan sekitar atau tindakan.
 - c) Komitmen yang kuat untuk maju dan sukses.
 - d) Optimis dan bersedia mengambil risiko, termasuk risiko terburuk.
 - e) Ketekunan dalam praktek menghadapi masalah sebagai tantangan.
 - f) Lingkungan yang mendukung, tidak kaku dan otoriter.
- 2) Faktor-faktor yang menghambat kreativitas
 - a) Malas dalam berpikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu.
 - b) Impulsif.
 - c) Menerima pekerjaan orang lain begitu saja.
 - d) Mudah putus asa.
 - e) Cepat bosan.
 - f) Tidak tahan uji.
 - g) Cepat puas.
 - h) Tidak berani mengambil resiko.

³⁰ Eni Miftahul Jannah, Devi Yusnila Sinaga, and Muhammad Ikhsanul Khoir, "Fungsi Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa," *TABYIN: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM* 6, no. 02 (2024): 32–48, <https://doi.org/10.17509/tk.v21i1.60637>.

- i) Tidak percaya diri.
- j) Kurang disiplin.
- k) Gagal tes.

d. Ciri-ciri Guru Kreatif

Ciri-ciri guru kreatif menurut Istirani dan Intan Pulungan yakni:³¹

- 1) Berusaha menciptakan sesuatu yang baru.
- 2) Realitis, kritis serta fleksibel.
- 3) Memberi perhatian dalam berbagai kepentingan
- 4) Melihat sesuatu secara menyeluruh.
- 5) Membuat, memelihara dan mengabadikan tingkat standarisasi.
- 6) Melahirkan cara baru.

Kemudian Haryono menyatakan hal-hal yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi guru kreatif

- 1) Mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga mampu memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik.
- 2) Mampu menciptakan kegiatan belajar yang dibuat guna memperhatikan/menyesuaikan dengan level perkembangan kognisi, mental dan emosi peserta didik.

Adapun ciri-ciri pribadi yang kreatif menurut Munandar yaitu :³²

³¹ Heryanto Heryanto and Dita Fradilla, "Hubungan Guru Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 106833 Desa Wonosari Tanjung Morawa Deli Serdang," *Jurnal Curere* 5, no. 1 (2021): 15–25, <https://doi.org/10.36764/jc.v5i1.551>.

³² Murdiana Murdiana, Rahmat Jumri, and Bobby Engga Putra Damara, "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 5, no. 2 (2020): 152–60, <https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i2.11450>.

- 1) Imajinatif.
- 2) Mempunyai gagasan.
- 3) Mempunyai minat kuat.
- 4) Mandiri dalam berpikir.
- 5) Rasa penasaran.
- 6) Senang bertualang.
- 7) Penuh energi.
- 8) Percaya diri.
- 9) Berani mengambil resiko.
- 10) Mempunyai keyakinan dan pendirian.

e. Cara Meningkatkan Kreativitas Guru

Menjadi guru yang kreatif merupakan sebuah pilihan. Setiap guru memiliki cara tersendiri untuk menyampaikan materi pelajaran. Kreativitas sangat diperlukan apalagi terkait penyampaian materi pelajaran. Kreativitas guru dapat ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti:

1) Meningkatkan kompetensi

Guru dapat meningkatkan kreativitas dengan cara meningkatkan kompetensi pada dirinya, seperti mengikuti kursus, pelatihan, penataran, atau melanjutkan pendidikan. Guru juga harus mengikuti kegiatan ilmiah seperti seminar dan

lokakarya agar memperluas wawasan, jaringan, pengalaman serta menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.³³

2) Memanfaatkan teknologi

Guru harus memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk mengajar. Dengan cara guru menguasai standar kompetensi dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pemanfaatan TIK dapat dijalankan oleh guru melalui pemrograman keahlian dalam komputer menggunakan salah satu bahasa pemrograman. Pemograman ini berorientasi pada objek, mengelola dokumen kata, mengelola lembar kerja, mengelola data, dan membuat grafik melalui komputer pribadi atau komputer server. Selain itu, guru diharapkan mampu untuk membuat presentasi interaktif serta mengikuti prinsip-prinsip komunikasi visual dan interpersonal.³⁴

3) Memanfaatkan media pembelajaran

Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga

³³ Loviga Denny Pratama and Wahyu Lestari, "Pengaruh Pelatihan Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Matematika," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2020): 278–85, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.207>.

³⁴ Nabila Nur Sahida, Siti Rokmanah, and Ahmad Syachruraji, "Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 3491–3503, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10583>.

dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.³⁵

Hadirnya media pembelajaran memiliki arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan hadirnya media sebagai perantara.³⁶

4) Memanfaatkan metode pembelajaran yang bervariasi

Sebagai seorang guru menggunakan metode yang bervariasi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan terarah. Upaya penggunaan metode variatif bertujuan untuk mendongkrak minat belajar peserta didik. Guru dapat melakukan beberapa pendekatan pembelajaran dengan cara mengkombinasikan teknik pembelajaran yang berbeda. Contohnya adalah penggunaan pendekatan metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode tanya jawab.³⁷ Kolaborasi antara metode ceramah dan metode tanya jawab dapat menciptakan motivasi peserta didik untuk menjawab pertanyaan guru. Dengan adanya hal tersebut peserta didik merasa tertantang sehingga dapat menjawab pertanyaan dengan pemahaman materi yang mereka miliki. Tentu dengan hadirnya

³⁵ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantania Journal* 4, no. 1 (2017): 35–49, <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.

³⁶ Rejeki Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–43, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.

³⁷ Dita Elha RimahDani, Shaleh Shaleh, and Nurlaeli Nurlaeli, "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 372–79, <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1828>.

variasi dalam metode pembelajaran dapat menghindari kejenuhan pada siswa.

f. Manfaat Kreativitas Guru

Sebagai seorang pengajar, guru dituntut lebih aktif dan kreatif dari pada peserta didik. Kreativitas guru memiliki dampak baik bagi peserta didik dan juga bagi guru tersebut. Menurut Guntur Talajan pentingnya kreativitas guru dalam melakukan proses pembelajaran yakni :³⁸

- 1) Kreativitas guru berguna bagi peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran. Misalnya guru menyuruh peserta didiknya belajar mempraktikan materi sehingga dapat mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan minat belajarnya.
- 2) Kreativitas guru berguna dalam transfer informasi yang lebih utuh. Dalam melakukan pembelajaran guru memberikan informasi terkait materi yang diajarkan. Kegiatan ini dapat melatih siswa untuk meggunaan panca indranya dengan aktif sehingga mereka paham tentang penyampaian materi yang guru berikan.
- 3) Kreativitas guru berguna dalam merangsang siswa untuk lebih berfikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar.

³⁸ Darliana Sormin Darliana Sormin, "UPAYA KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DI TK ABA I PADANGSIDIMPUAN," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 3 (2020): 196–218.

- 4) Kreativitas guru akan merangsang kreativitas siswa.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi pendidikan secara etimologi disebut “*Paedagogie*” yang berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata “*Pais*” artinya anak dan “*Again*,” yang diterjemahkan membimbing, jadi *Paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak.³⁹ Pendidikan adalah proses penanaman pengetahuan dan nilai ke dalam diri manusia secara bertahap yang melibatkan metode dan sistem untuk menerapkan pendidikan secara sistematis.⁴⁰ Pendidikan juga didefinisikan sebagai aktivitas memacu mengembangkan diri seorang guru pada kegiatan mengajar.⁴¹ Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan oleh guru kepada anak didik berupa penanaman pengetahuan dan nilai melalui pembelajaran.

Menurut Edward Burnett Tylor mengatakan pengertian agama adalah keyakinan seseorang terhadap makhluk spiritual. Menurut James George Frazer agama adalah keyakinan bahwa alam diatur

³⁹ Kusmiran Kusmiran, Ilyas Husti, and Nurhadi Nurhadi, “Pendidikan Formal, Non Formal Dan Informal Dalam Desain Hadits Tarbawi,” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2022): 485–92, <https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.82>.

⁴⁰ Miftahul Huda and Irwansyah Suwahyu, “Peran Artificial Intelligence (Ai) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2024): 53–61, <https://doi.org/10.61220/ri.v2i2.005>.

⁴¹ Rahmat Mulyono, “Manajemen Mutu Terpadu Pada Supervisi Pendidikan Sebagai Bidang Garap Manajemen Pendidikan,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 122–36, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12364>.

oleh satu atau lebih dewa dengan ciri-ciri pribadi yang dapat dianut, bukan para dewa.⁴² Geertz mendefinisikan agama merupakan cara untuk memahami dunia dan memberi penjelasan tentang hal-hal yang tidak bisa dijelaskan melalui rasionalitas biasa.⁴³ Dari pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian agama adalah keyakinan seseorang terhadap Dzat yang mengatur alam semesta. Adapun definisi Pendidikan Agama Islam menurut beberapa ahli yaitu :⁴⁴

- 1) Dalam pandangan Abdul Majid dan Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah usaha terstruktur dan sadar untuk membina peserta didik memahami, mengenali, meyakini, mengimani, serta menghahayati ajaran Islam, bersamaan dengan pedoman untuk menghargai pemeluk ajaran lain dalam rangka menjalin hidup rukun sesama umat beragama, demi mewujudkan persatuan bangsa.
- 2) Zakiyah Daradjat mendefinisikan Pendidikan Agama Islam yaitu sebuah usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa memahami ajaran Islam secara menyeluruh.

⁴² Tria Budi Septiani, "Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 01 (2025): 175–85, <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>.

⁴³ Roni Ali Rahman et al., "Simbolisme Dalam Kepercayaan Dan Tradisi Suku Bajo Sapeken: Tinjauan Teori Clifford Geertz," *Multidisipliner Knowledge* 3, no. 1 (2025): 103–15.

⁴⁴ Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Hukum, Agama, Budaya Dan Terapan* 2, no. 3 (2022): 148–59, <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>.

- 3) Menurut Azizy yang dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani mengemukakan bahwa esensi pendidikan yaitu adanya proses transfer nilai, pengetahuan, dan ketrampilan dari generasi tua kepada generasi muda agar generasi muda mampu hidup.
- 4) Menurut Ahmad Supardi pendidikan Islam merupakan kegiatan membentuk serta membina seseorang untuk bertaqwa terhadap Allah SWT, berbakti pada orang tua, serta mencintai tanah air sebagai karunia Allah SWT.

b. Unsur-unsur Pendidikan Agama Islam

Unsur-unsur pendidikan terdiri atas beberapa bagian, sebagaimana penjelasan berikut ini:⁴⁵

1) Peserta Didik

Dalam dunia pendidikan peserta didik berstatus sebagai subjek didik dalam suatu pendidikan. Peserta didik merupakan seseorang yang memiliki potensi fisik dan psikis. Peserta didik juga sebagai individu yang dapat berkembang serta membutuhkan bimbingan serta perlakuan manusiawi yang memiliki kemampuan untuk mandiri.

2) Pendidik

Pendidik ialah orang yang bertanggungjawab pada proses pembelajaran. Pendidik bisa berasal dari berbagai lingkungan

⁴⁵ Abd Rahman, B. P, Op. Cit. Hal. 6.

seperti lingkungan sekolah pendidik seorang guru, lingkungan keluarga dengan pendidik yakni orang, dan lingkungan masyarakat yang dididik oleh tokoh masyarakat.

3) Interaksi Edukatif

Interaksi edukatif merupakan hubungan antara pendidik dan siswa yang memiliki arah dan tujuan. Keberhasilan dari tujuan pendidikan dapat dilakukan lewat komunikasi sungguh sungguh, metode dan media pendidikan. Siswa dapat merespon baik apa yang guru berikan.

4) Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan merupakan hal yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Secara umum tujuan pendidikan bersifat abstrak, ideal, serta kandungannya sangat. Selain itu dalam menentukan tujuan pendidikan guru dapat memicu dan membangkitkan materi yang telah dipahami sehingga peserta didik paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.

5) Materi Pendidikan

Materi pendidikan yaitu bahan ajar yang ada dalam sebuah pendidikan. Pada sistem pendidikan sekolah materi telah dirancang dalam kurikulum yang digunakan sebagai sarana pencapaian tujuan. Kurikulum ini menampung materi-materi pendidikan secara terstruktur. Materi ini meliputi materi inti maupun muatan lokal.

6) Alat dan Metode Pendidikan

Alat dan metode pendidikan adalah segala sesuatu yang sengaja diadakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Contoh alat pendidikan adalah komputer, sosial media, buku ajar dan alat peraga. Sedangkan metode pendidikan merupakan cara guru dalam penyampaian materi pelajaran.

7) Lingkungan Pendidikan

Lingkungan pendidikan merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Lingkungan pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Ketiganya sering disebut sebagai tri pusat pendidikan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Miarso media diartikan sebagai sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan serta perhatian melalui penggunaan media yang dapat meningkatkan rasa fokus peserta didik selama mengikuti pelajaran. Adapun menurut Parsianti dkk mengatakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran akan berdampak positif dimana guru dapat menjadi lebih kreatif dalam memberikan materi, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan

efektif.⁴⁶ Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴⁷

Pembelajaran merupakan segala usaha atau upaya dari pendidik untuk memberikan fasilitas peserta didik agar mempermudah tercapainya ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengkondisikan suasana belajar yang paling sesuai bagi siswa oleh guru sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai.⁴⁸ Melalui beberapa pendapat tersebut maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna mempermudah kegiatan belajar yang difasilitasi oleh guru kepada peserta didik.

Gagne and Briggs juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang. Daryanto mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu termasuk manusia, lingkungan sekitar, atau benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, perhatian, dan perasaan siswa pada kegiatan

⁴⁶ Indah Yulianti Sari and Alberth Supriyanto Manurung, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 3 (2021): 1015–24, <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>.

⁴⁷ Abdullah, Ramli, Op. Cit, hal. 39.

⁴⁸ Siti Nurzannah, "Peran Guru Dalam Pembelajaran," *ALACRITY: Journal of Education* 2, no. 3 (2022): 26–34, <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>.

belajar. Hamka juga berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga menarik minat untuk belajar lebih lanjut.⁴⁹

b. Modalitas Belajar

Sebagai guru selain menyiapkan materi dan menyampaikannya kepada peserta didik dalam pembelajaran juga harus mengetahui kecenderungan belajar anak. Kecenderungan ini di sebut juga sebagai modalitas belajar. Modalitas belajar adalah potensi dasar kecenderungan anak yang mempengaruhi pendekatan, srategi, media, dan metode belajar yang cocok dengan anak. Setiap anak memiliki kecenderungan belajar yang berbeda-beda.⁵⁰

Menurut teori VAK (*Visual, Auditory, Kinestetik*) yang dikembangkan oleh Rita Dunn dan Kenneth Dunn ada 3 tipe modalitas belajar siswa yaitu visual, audio, dan kinestetik. Modalitas visual merupakan anak yang cenderung sering menggunakan indra penglihatan. Anak dengan tipe ini lebih cepat paham materi dengan cara membaca dan melihat gambar. Modalitas belajar audio yakni anak yang lebih menggunakan indra pendengaran. Peserta didik dengan tipe ini lebih cepat memahami materi jika mendengar suara

⁴⁹ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

⁵⁰ Musfoqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 12

atau pun belajar sambil mendengarkan musik. Modalitas kinestetik yaitu anak yang cenderung suka gerakan fisik. Anak dengan tipe kinestetik mudah memahami materi dengan cara menggerak-gerakan anggota badannya misal nya belajar sambil mainan pulpen. Dari ketiga modalitas belajar ini ada juga modalitas gabungan misalnya audio visual, kinestetik visual, dan kinestetik audio. Modal tersebut dapat digunakan guru untuk menentukan metode dan media belajar yang cocok untuk siswa. Guru diharap mampu memberikan satu metode atau media yang dapat mencakup 3 modalitas sekaligus.⁵¹

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudy Bret dalam Sanjaya mengklasifikasi media menjadi tiga unsur. Unsur pokok tersebut yakni visual, suara, dan gerak. Namun dari tiga ciri tersebut dibagi lagi diantaranya :

- 1) Media audio visual gerak seperti film.
- 2) Media audio visual diam seperti play list lagu.
- 3) Media visual semi gerak seperti *slide* presentasi di sertai narasi.
- 4) Media visual gerak seperti film bisu.
- 5) Media visual diam seperti mading.
- 6) Media audio contohnya radio dan telepon.
- 7) Media cetak misalnya buku, majalah, lks, dan modul.⁵²

⁵¹ Mouren Wuarlela, "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar," *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2020): 261–72, <https://doi.org/10.30598/arbitrervol2no2hlm261-272>.

⁵² Rohani Rohani, "Media Pembelajaran," 2020.

Menurut Setyosari dan Sihkabudden klasifikasi media pembelajaran berdasarkan ciri fisiknya ada empat yaitu :⁵³

- 1) Media pembelajaran dua dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari satu saja dan memiliki dimensi panjang serta lebarnya. Contohnya grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan foto.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari mana saja serta memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Misalnya torso, globe, radio.
- 3) Media pandang diam merupakan media yang menggunakan proyeksi gambar diam contoh nya yakni foto, tulisan, ilustrasi yang di tampilkan menggunakan layar HP, LCD, dan komputer.
- 4) Media pandang gerak yaitu media yang menggunakan media proyeksi (hp, komputer, LCD) serta dapat menampilkan gambar bergerak atau video.

d. Tujuan Media Pembelajaran

Berikut merupakan tujuan penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton :⁵⁴

- 1) Materi pembelajaran yang digunakan menjadi lebih baku.

⁵³ Anang Silahuddin, "Pengenaln Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati," *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75.

⁵⁴ Ida Aminahrul Rizkha and Meirina Lani Anggapuspa, "Perancangan Board Game Pengenaln Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun," *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual* 4, no. 1 (2022): 175–89, <https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i1.48614>.

- 2) Menarik perhatian agar peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran.
- 3) Pembelajaran menjadi aktif, interaktif, dan partisipatif.
- 4) Menghemat durasi pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dengan adanya sinergi antara media dan materi.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky manfaat media pembelajaran bagi guru, sebagai berikut:⁵⁵

- 1) Sebagai panduan serta arahan guna mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Sebagai urutan dalam kegiatan pengajaran.
- 3) Membantu penyajian materi pelajaran.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri guru.
- 5) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- 6) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
- 7) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
- 8) Menciptakan kondisi yang menyenangkan.

Manfaat media bagi pembelajar, adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.

⁵⁵ Nasron Nasron et al., "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–57, <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>.

- 2) Memberikan variasi belajar.
- 3) Memudahkan pemahaman materi.
- 4) Merangsang peserta didik aktif dalam berfikir.

f. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang digunakan yaitu:⁵⁶

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh dan membuat media.
- 4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- 5) Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Sebagai guru kreatif perlu mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran. Selain bermanfaat dalam mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu mengetahui kebutuhan anak didiknya dengan memperhatikan modalitas belajar siswa. Modalitas belajar dapat diketahui dengan melihat

⁵⁶ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

kesukaan atau kecenderungan gaya belajar mereka. Siswa yang suka berbicara sendiri dengan temannya termasuk kelompok audio. Siswa yang suka menggambar coretan di meja atau buku pelajarannya termasuk kelompok visual. Sedangkan siswa yang suka menggerakkan anggota tubuh nya seperti berjalan ke bangku teman termasuk dalam kelompok kinestetik yang menyukai kegiatan praktek.

Penggunaan media pembelajaran dapat disiapkan guru sebelum praktek mengajar. Media pembelajaran yang digunakan harus mendukung kegiatan guru dan siswa. Bahan untuk media pembelajaran sebaiknya aman digunakan serta memiliki sifat praktis dan efisien. Media pembelajaran dapat dikreasikan dengan kreativitas guru. Guru dapat menampilkan media pembelajaran dengan warna-warna cerah serta bentuk yang beraneka ragam sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan media tersebut. Selain tepat dalam memilih kriteria media pembelajaran guru juga harus terampil saat menggunakannya. Percuma apabila media yang digunakan sangat bagus namun guru tidak terampil dalam memanfaatkannya sehingga dapat menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang maksimal.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pengkajian mengenai penelitian sebelumnya penulis memperoleh karya tulis yang relevan bertema hampir sama dengan skripsi penulis. Temuan ini diantaranya:

1. Jurnal yang diteliti oleh Ahmad Ghifari Tetambe yang berjudul “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis ICT”. Peneliti ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Guru PAI di MTsN 1 Konawe memiliki kemampuan baik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru PAI memiliki kreativitas sebab mampu berinovasi menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan mengkolaborasikan *whats app*, *blog*, dan *e-mail* dalam proses belajar mengajar.⁵⁷

Berdasarkan pengamatan diatas terdapat kesamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian penulis yakni metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada penelitian yang lebih spesifik meneliti pada media pembelajaran ICT sedangkan penulis meneliti media pembelajaran secara umum tidak menspesifikan satu jenis media saja.

2. Jurnal yang ditulis oleh Fadli Rasam dan Ani Interdiana Candra Sari yang berjudul “Peran Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Belajar dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK di Jakarta Selatan”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh kreativitas guru dalam menggunakan media belajar secara partial terhadap prestasi hasil belajar peserta didik. Hal ini menandakan

⁵⁷ Ahmad Ghifari Tetambe and Dirman Dirman, “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Ict,” *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam* 7, no. 1 (2021).

bahwa semakin kreatif dan bervariasi guru dalam menggunakan media belajar, semakin semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.⁵⁸

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis menemukan persamaannya ialah membahas tentang kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode survei dengan pendekatan regresi linear berganda. Sedangkan penelitian penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3. Jurnal yang ditulis oleh Andi Harpeni Dewantara, Amir B, dan Harnida yang berjudul "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT ditinjau dari Gaya Belajar Siswa". Hasil dari penelitian tersebut adalah pada proses pengembangan media pembelajaran IT di masa pandemi guru MI Al-Aziz menunjukkan indikator kurang kreatif karena faktor umur, keterbatasan keterampilan, dan alat pendukung yang kurang maksimal. Media yang digunakan selama pembelajaran daring berupa WA dan video sebagai akses utama. Masih diperlukan pemahaman terkait gaya belajar siswa sebagai pertimbangan pemilihan media dan upaya yang serius bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengajar. Metode pada penelitian ini menggunakan deskriptif

⁵⁸ Fadli Rasam and Ani Interdiana Candra Sari, "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan," *Research and Development Journal of Education* 5, no. 1 (2018): 95–113.

kualitatif dengan melibatkan empat orang siswa dan 2 guru di MI Al-Aziz Kecamatan Kahu. Teknik pengumpulan data menggunakan penelitian kualitatif. observasi dan wawancara semi-terstruktur. Data yang terkumpul lalu dianalisis melalui 3 tahap yaitu reduksi, penyajian data, dan verifikasi.⁵⁹

Berdasarkan analisis jurnal memiliki persamaan yakni menggunakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara semi-terstruktur menggunakan sistem reduksi, penyajian data, dan verifikasi. Sedangkan perbedaan terdapat pada, penelitian ini bertempat di jenjang sekolah dasar sedangkan penelitian penulis dilakukan di jenjang sekolah menengah atas. Perbedaan juga terdapat pada fokus penelitian yang menitikberatkan pada media IT sebagai media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi secara daring. Sedangkan penulis tidak menitik beratkan pada satu jenis penelitian saja dan melakukan penelitian pada pembelajaran secara tatap muka.

4. Skripsi yang di tulis oleh Ari Puspa Agustina yang berjudul "Implementasi Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas Atas MI Ma'arif NU Pasunggingan Purbalingga" Hasil dari penelitian tersebut adalah implementasi kreativitas guru dalam penggunaan media pada pembelajaran tematik di

⁵⁹ Andi Harpeni Dewantara, B Amir, and Harnida Harnida, "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa," *AL-GURFAH: Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2021): 15–28, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.23329>.

kelas atas MI Ma'arif NU Pasunggingan, terbagi menjadi 3 bagian, yaitu perencanaan media, implementasi media, dan evaluasi media. Perencanaan media dilakukan dengan cara guru menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan dengan pertimbangan karakteristik siswa, kemudahan mendapatkan media, dan bertukar pikiran dengan guru lain untuk mengetahui media yang cocok digunakan. Tahap selanjutnya yaitu implementasi media. Guru menerapkan sebagian dari karakteristik guru kreatif menurut Naima. Tahap ketiga evaluasi dengan cara memaksimalkan kembali pemahaman siswa dengan pemberian tugas individu dan kelompok, mereview kembali dan observasi cara kerja siswa sehingga guru menemukan hambatan dan kemudahan siswa saat pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi data. Pada teknik analisis data menggunakan 3 tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.⁶⁰

Berdasarkan analisis tersebut terdapat persamaannya dengan skripsi ini yaitu metode yang digunakan merupakan kualitatif yang menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi serta teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Sedangkan perbedaannya ditempat penelitian yang dilakukan. Skripsi ini meneliti pada jenjang sekolah dasar pada

⁶⁰ Ari Puspa Agustina, "Implementasi Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media pada Pembelajaran Tematik di Kelas Atas MI Ma'arif Nu Pasunggingan Purbalingga", (Purwokerto: LPPM UINSAIZU, 2023).

pembelajaran tematik. Sedangkan skripsi penulis meneliti kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di jenjang sekolah menengah atas

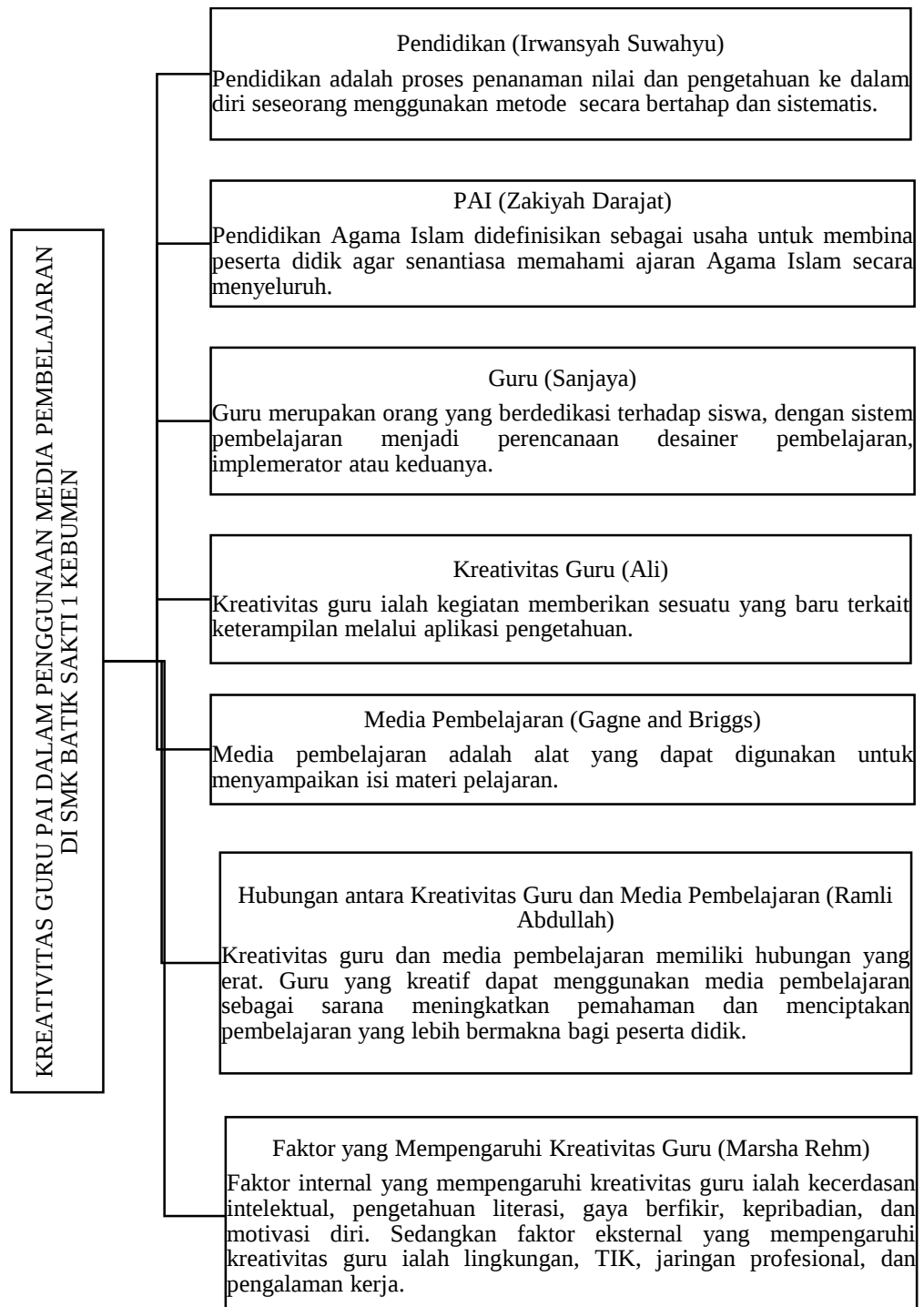
5. Skripsi yang di tulis oleh Muhammad Ghathfan Faiz Faruq yang berjudul "Pengaruh Kreativitas Guru dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Pembelajaran IPS Pada Kelas IX di SMPN 15 Malang". Penelitian menunjukan adanya pengaruh positif antara variabel kreativitas guru dengan hasil belajar siswa. Ketika guru semakin kreatif dalam mengajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengaruh positif juga terdapat pada penggunaan media pembelajaran digital kepada prestasi belajar siswa. Para pengajar memanfaatkan alat digital untuk menyampaikan materi pelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner, dokumen, dan observasi.⁶¹

Berdasarkan analisis tersebut ditemukan persamaan yakni sama sama membahas terkait Kreativitas guru dalam penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran. Perbedaan yakni pada skripsi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penulis memanfaatkan metode penelitian kualitatif. Dari segi pengumuman data, skripsi ini menggunakan teknik kuesioner sedangkan pada skripsi

⁶¹ Muhammad Ghathfan Faiz Faruq, "Pengaruh Kreativitas Guru dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Pembelajaran IPS Pada Kelas IX di SMPN 15 Malang", (Malang: LPPM UINMMIM, 2024).

penulis menggunakan teknik wawancara. Dari analisis data ditemukan perbedaan pada skripsi ini menggunakan uji asumsi dan uji hipotesis sedangkan pada skripsi yang penulis buat melalui analisis data reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

C. Kerangka Teori



Gambar 2.1
Kerangka Teori