

**KREATIVITAS GURU AKIDAH AKHLAK DALAM MENCIPTAKAN
PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN**

Yeri Utami¹, Siti Ma'rifatuz Zahroh²
STAI Muhammadiyah Blora¹,
yeriblora113@gmail.com¹, sitimarifatuzz@gmail.com²

Article History:	Submitted	Received	Revised	Accepted
	10 Oktober 2022	-	-	10 Desember 2022

Abstract

Teacher creativity is needed in the learning process to be able to create an effective and pleasant learning atmosphere, so that the goals of education can be achieved optimally. This study aims to describe the creativity of Akhidah Akhlak teachers in creating an effective and fun learning atmosphere for grade 1 students of MI Muhammadiyah Tambaksari Blora Regency in 2022. This research uses descriptive qualitative research with field research design. Data collection in this research was carried out using observation, interview, and documentation techniques. The results concluded that Akhidah Akhlak teachers at MI Muhammadiyah Tambaksari already have indicators of teachers who have creativity. In creating effective learning, the things the teacher does include: 1) Using an interactive whiteboard or LCD projector to display photos, video displays, and activities that encourage students to experiment and be active in class, 2) conduct scientific experiments and act out short dramas in class, 3) giving question-based instructions can focus students' attention on the lesson or material being discussed, 4) using an interactive whiteboard / LCD to display images and videos that can help students visualize the material being studied. Meanwhile, in creating fun learning, teachers do the following: 1) Greeting students in a friendly and enthusiastic manner, 2) Creating a relaxed atmosphere, 3) Motivating students, 4) Using ice breaking, 5) Using varied methods.

Keywords: Teacher Creativity, Effective Learning, Fun Learning

Abstrak

Kreativitas guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, sehingga tujuan dari pendidikan dapat dicapai secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru Akhidah Akhlak dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Tambaksari Kabupaten Blora Tahun 2022. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan desain penelitian *field research*.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menyimpulkan guru Akhidah Akhlak di MI Muhammadiyah Tambaksari telah memiliki indikator guru yang memiliki kreativitas. Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, hal-hal yang dilakukan guru tersebut diantaranya: 1) Menggunakan papan tulis interaktif atau LCD proyektor untuk menampilkan foto, tampilan video, serta kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bereksperimen dan aktif dalam kelas, 2) melakukan eksperimen ilmiah dan memerankan drama pendek dalam kelas, 3) Memberi instruksi berbasis pertanyaan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pelajaran atau materi yang sedang didiskusikan, 4) menggunakan papan tulis interaktif/LCD untuk menampilkan gambar dan video yang dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang dipelajari. Sedangkan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru melakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat, 2) Menciptakan suasana rileks, 3) Memotivasi siswa, 4) Menggunakan *ice breaking*, 5) Menggunakan metode yang variatif.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Pembelajaran Efektif, Pembelajaran Menyenangkan.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Yossy Suparno, 2005). Keberhasilan pelaksanaan pendidikan tidak dapat terlepas dari peran seorang guru. Guru memiliki peran penting, sebab gurulah yang memfasilitasi siswa dalam proses belajar. Salah satu peran seorang guru dengan kompetensi yang dia miliki yaitu *transfer of knowledge* dan *agent of change*, dengan peranan tersebut seorang guru harus selalu tanggap terhadap keadaan, responsif terhadap berita dan wacana-wacana teraktual (Ahmad Zabidi, 2019).

Menurut Majid, peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam mengembangkan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas. (Muhammad Jufni, dkk, 2015) Suasana belajar tersebut cukup mudah diciptakan oleh seorang guru yang kreatif. Seorang guru yang kreatif dalam mengajar, menumbuhkan dampak positif bagi siswa, sebab siswa tidak merasa jenuh sehingga dapat menerima pelajaran yang diberikan kepada mereka dengan baik. Sehingga pengelolaan proses belajar mengajar yang baik didukung oleh kreativitas guru dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Abdul Khadir, 2017).

Selama Proses belajar mengajar, seorang guru dituntut kreativitasnya agar selalu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan belajar. Terlebih di era pembangunan yang semakin maju, tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat serta negara tergantung pada sumbang kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Agar dapat mencapai hal tersebut, maka diperlukan adanya sikap maupun perilaku yang kreatif, khususnya pendidik.

Milyana mengungkapkan bahwa, guru kreatif adalah guru yang mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang kreatif dan menyenangkan sehingga tidak membuat peserta didiknya bosan (S. Suhadi, 2018). Selain itu guru kreatif tidak akan merasa cukup hanya menyampaikan materi saja. Ia selalu memikirkan bagaimana caranya agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik dan lebih lanjut mereka sangat senang ketika mempelajari materi tersebut. Agama Islam mendorong manusia untuk berfikir dan bertindak kreatif, oleh karenanya Allah SWT selalu mendorong manusia untuk berfikir sebagaimana terdapt pada Q.S Al-Baqarah ayat 219:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir. (Q.S Al-Baqarah ayat 219)

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa sebetulnya Islam pun dalam hal kreativitas memberikan lapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (kalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya. Berdasarkan uraian tersebut, maka kreativitas guru dalam pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang kompleks sifatnya, sebagai ilustrasi, proses itu memikirkan berbagai ide atau gagasan dalam mengelola dan mengembangkan pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, menciptakan ide atau gagasan baru merupakan suatu keunikan dan tantangan tersendiri bagi guru yang kreatif dalam memunculkan berbagai temuan baru.

Bisa dikatakan bahwa, kreativitas dalam mengajar itu penting. Artinya dalam mengajar diperlukan keterampilan guru dalam mengelola bahan ajar yang disampaikan dengan cara membuat variasi atau kombinasi baru, agar tidak terjadi kebosanan dengan pelajaran. Terlebih sebagai guru Akidah Akhlak apalagi guru kelas 1 yang pada dasarnya siswa kelas 1 merupakan merupakan siswa peralihan dari TK. Tentu mereka terbiasa belajar sambil bermain karena disesuaikan dengan usia TK yang mana masa-masanya anak itu suka bermain. Untuk itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas 1 MI Muhammadiyah Tambaksari Kabupaten Blora dan pengetahuan peneliti yang tentunya sangat terbatas, umumnya para siswa telah berusaha untuk belajar Akidah Akhlak dengan baik. Guru Akidah Akhlak tentunya juga memiliki kreativitas dalam mengajar, serta berusaha menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain penelitian yaitu *field research*. Penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengambil data di lapangan (Suharsimi Arikunto, 2010). Menurut Sugiyono, penelitian ini sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci, analisis data bersifat induktif dan hasilnya menekankan makna (Sugiyono, 2010).

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati kreativitas guru kelas dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan. Metode wawancara digunakan agar memperoleh informasi secara langsung dari sumber yang mengenai segala hal yang diteliti berbentuk poin-poin pertanyaan untuk mendapatkan validitas logis, yaitu peneliti membuat kisi-kisi. Metode dokumentasi pada penelitian ini digunakan agar memperoleh data terkait kreativitas guru kelas dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Tambaksari kabupaten Blora tahun 2022.

Data hasil penelitian tersebut dianalisis menggunakan metode analisis data yang terdiri dari tiga tahapan yaitu meliputi reduksi data, display data serta penarikan dan

verifikasi kesimpulan. Dalam hal ini penyajian hasil penelitian disajikan dengan cara mendeskripsikan, menganalisis melalui wawancara individu sebagai sudut pandang informan dan pengambilan keputusan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan asal potensi manusia, sehingga merupakan tugas utama bagi seorang pendidik atau guru untuk selalu mengembangkan potensi asal yang ada padanya. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-An'am ayat 135 berikut:

قُلْ يَتَقَوْمِ أَعْمَلُوا عَلَىٰ مَكَانَتِكُمْ إِنِّي عَامِلٌ فَسَوْفَ تَعْلَمُونَ مَنْ تَكُونُ لَهُ عَقِبَةُ الدَّارِ إِنَّهُ لَا يُفْلِحُ الظَّالِمُونَ ﴿١٣٥﴾

Artinya: *Katakanlah: "Hai kaumku, berbuatlah sepenuh kemampuanmu, sesungguhnya akupun berbuat (pula). Kelak kamu akan mengetahui, siapakah (di antara kita) yang akan memperoleh hasil yang baik di dunia ini. Sesungguhnya orang-orang yang zalim itu tidak akan mendapatkan keberuntungan (QS. Al-An'am ayat 135)*

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta/daya cipta (Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Maka, dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah suatu daya cipta yang dibentuk oleh orang itu sendiri. Senada dengan hal tersebut, Supriyadi mengartikan kreativitas adalah "kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada" (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2010).

Kreativitas merupakan hal yang penting dalam sebuah pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik. Kreativitas menunjukkan bahwa apa yang akan dikerjakan oleh guru sekarang lebih baik dari yang telah dikerjakan sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang (E. Mulyasa, 2011). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud kreativitas guru adalah kemampuan guru dalam membuat kombinasi-kombinasi baru dalam pembelajaran sehingga

pembelajaran tersebut lebih menarik, yang selanjutnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Indikator Kreativitas Guru

Kreativitas guru sangat diperlukan dan penting dalam pembelajaran bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini berlaku untuk semua guru tak terkecuali guru Akhidah Akhlak.

Menurut Suleha Achmad, kreativitas Guru PAI diantaranya yaitu sebagai berikut (Suleha Ahmad, 2020):

a. Menggunakan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu (Suleha Ahmad, 2020). Jadi metode pembelajaran dapat diartikan sebagai yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Akhidah Akhlak seperti metode dalam pembelajaran PAI. Menurut Suleha Ahmad diantaranya: 1) Metode ceramah, yaitu Metode ceramah adalah suatu cara penyampaian bahan pelajaran secara lisan oleh guru di depan kelas atau kelompok., 2) Metode diskusi, yaitu suatu metode di dalam mempelajari bahan dengan jalan mendiskusikannya, sehingga berakibat menimbulkan pengertian serta perubahan tingkah laku murid, 3) Metode demonstrasi, yaitu metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik, 4) Metode tanya jawab, yaitu penyampaian pelajaran dengan jalan guru mengajukan pertanyaan dan murid menjawab, 5) Metode drill/latihan siap, yaitu suatu metode dalam pendidikan dan pengajaran dengan jalan melatih anak-anak terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan, 6) Metode *targieb* dan *tarhieb* , yaitu cara memberikan pelajaran dengan memberi dorongan (motivasi) untuk memperoleh kegembiraan bila mendapat sukses dalam kebaikan, sedang bila tidak sukses karena tidak mau mengikuti petunjuk yang benar akan mendapatkan kesusahan, 7) Metode teladan, yaitu seorang pendidik memberi contoh secara langsung, 8) Metode karyawisata, yaitu suatu cara penguasaan bahan pelajaran oleh para anak

didik dengan jalan membawa mereka langsung ke objek yang terdapat di luar kelas atau di lingkungan kehidupan nyata, agar mereka dapat mengamati atau mengalami secara langsung, 9) Metode pemberian hukuman, yaitu metode dengan tujuan utamanya untuk menyadarkan peserta didik dari kesalahan-kesalahan yang ia lakukan, 10) Metode kisah, yaitu Metode kisah adalah suatu penyampaian materi pelajaran dengan cara menceritakan kronologis terjadinya sebuah peristiwa baik benar atau berbentuk fiktif saja (Suleha Ahmad, 2020).

b. Menggunakan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar” (Azhar Arsyad, 2007). Sehingga, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, baik yang terdapat di dalam kelas maupun di luar kelas yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan bacaan meliputi, Al-Qur'an dan Al-Hadits, Buku teks pelajaran agama, Buku-buku bacaan pelengkap buku teks sebagai bahan bacaan untuk memperluas dan memperdalam pelajaran agama, Bahan bacaan yang bersifat umum (koran, majalah, dan lain-lain).
- 2) Alat-alat pandang dengar meliputi, Berdimensi dua (papan tulis, papan tempel, poster, karton, dan gambar), Berdimensi tiga (benda asli, benda tiruan, globe, dan berbagai alat yang dapat dibuat sendiri untuk peragaan), Media pendidikan hasil teknologi (proyektor, radio, televisi, alat perekam, dan semua alat yang dipakai dalam laboratorium).
- 3) Media pendidikan yang bersumber dari masyarakat dan alam sekitar.

c. Menggunakan Sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar (Wina Sanjaya, 2008). Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut (Abdul Majid, 2005):

- 1) Tempat atau lingkungan alam sekitar yaitu di mana saja seseorang dapat melakukan belajar, maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar. Misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, dan sebagainya.
- 2) Benda yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Misalnya situs, candi dan benda peninggalan lainnya.
- 3) Orang yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu di mana peserta didik dapat belajar sesuatu. Misalnya guru, ahli geologi, polisi, dan ahli lainnya.
- 4) Buku yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedi, fiksi dan lain sebagainya.

Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana, dan peristiwa lainnya yang dapat digunakan sebagai sumber belajar

d. Tahapan-tahapan Kreativitas Guru

Proses kreativitas berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati yaitu gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh individu. Menurut, Faizal Abdullah, terdapat empat tahapan proses guru yang kreatif (Novi Khomsatun, 2017), yaitu:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, seorang guru berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Guru mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, seorang guru berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu.

2) Tahap Inkubasi

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, seorang guru seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu (guru) seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara

sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama dan juga sebentar sampai timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

3) Tahap Iluminasi

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya insight. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

4) Tahap Verifikasi

Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen, serta menghadapkannya kepada realitas. Pemikiran divergen harus diikuti pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran yang logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

Berdasarkan hasil penelitian, guru Akhidah Akhlak di MI Muhammadiyah Tambaksaritelah memenuhi kriteria guru kreatif. Dalam menggunakan metode pembelajaran telah menggunakan metode variatif, menggunakan media pembelajaran, menggunakan sumber belajar, dan memenuhi tahapan-tahapan kreativitas seorang guru.

2. Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan

a. Pembelajaran Efektif

Menurut Barnawi & Arifin pembelajaran efektif adalah suatu proses pembelajaran yang dapat meraih target pembelajaran secara tepat dan benar (Fitriani Rafikasari, 2021). Dengan kata lain, suatu pembelajaran yang dapat meraih tujuan pembelajarannya sesuai dengan indikator pencapaiannya.

Syarat kelas yang efektif menurut Barnawi dan Arifin yaitu:

- 1) Adanya keterlibatan peserta didik, bahwa sebagai siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Tanggung jawab peserta didik, bahwa Peserta didik perlu mengetahui adanya tentang tanggung jawab mereka dalam proses pembelajaran, karena

merekalah yang melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

- 3) Umpan balik peserta didik yang merupakan syarat utama dalam kegiatan pembelajaran. Umpan balik peserta didik adalah tanggapan peserta didik mengenai pengalaman belajar mereka, komunikasi dengan instruktur dan kelompok, serta kompleksitas dan kegunaan materi pembelajaran.

b. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang serius tetapi sekaligus santai sehingga peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar (Fitriani Rafikasari, 2021). Menurut Mayangsari, menyenangkan maksudnya adalah membuat suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar dan waktu curah anak pada pelajaran menjadi (*time on task*) atau dengan kata lain keterlibatan dan fokus anak penuh pada kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga akhir.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa.

3. Implementasi Kreativitas Guru Akhidah Akhlak dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa

a. Implementasi Pembelajaran Efektif

Pembelajaran yang efektif, sesungguhnya bukan sesuatu yang mudah dan sederhana. Pembelajaran yang efektif, bukan hanya masalah tercapainya seluruh tujuan khusus pembelajaran. Banyak aspek yang terlibat di dalamnya. Sedikitnya ada dua unsur pokok dalam pembelajaran yang efektif, yaitu guru harus memiliki suatu gagasan jelas tentang tujuan belajar yang diharapkan dan guru harus

memiliki pengalaman belajar yang direncanakan dan disampaikan dapat tercapai (Puji Setyosari, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian, guru Akhidah Akhlak MI Muhammadiyah Tambaksari dalam menciptakan pembelajaran efektif dilakukan dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

1) Visualisasi

Menggunakan papan tulis interaktif atau LCD proyektor untuk menampilkan foto, tampilan video, serta kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bereksperimen dan aktif dalam kelas.

2) Pembelajaran Kooperatif

Yaitu melakukan eksperimen ilmiah dan memerankan drama pendek dalam kelas. Misalnya pada bab mendemonstrasikan tatacara berpakaian secara Islami, menunjukkan perilaku hidup bersih, kasih sayang, dan rukun dalam kehidupan sehari-hari, menceritakan cara-cara menghindari hidup kotor dalam kehidupan sehari-hari, dan bab lainnya yang dibahas di kelas 1.

3) Instruksi Berbasis Pertanyaan

Pemberian instruksi berbasis pertanyaan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pelajaran atau materi yang sedang didiskusikan. Pertanyaan ini dapat digunakan untuk menentukan apa yang telah dipelajari oleh peserta didik serta untuk memotivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa.

4) Penggunaan Teknologi dalam Kelas

Guru menggunakan papan tulis interaktif/LCD untuk menampilkan gambar dan video yang dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang dipelajari.

b. Implementasi Pembelajaran Menyenangkan

Selama ini sebagian guru atau sekolah masih terperangkap dalam tradisi yang mengukung kreatifitas siswa. Seperti kebiasaan ketua kelas memberikan aba-aba dengan kata-kata “duduk yang rapih, tangan di meja, mulut dikunci”.

Memang sepintas kebiasaan tersebut terlihat baik karena suasana kelas menjadi hening dan tidak gaduh, tetapi suasana tersebut mempengaruhi keleluasaan siswa dalam berekspresi dan mengemukakan pendapat. Siswa menjadi takut dan lebih banyak menerima dari guru ketimbang aktif mencari. Para

guru merasa sukses mengajar jika para siswanya memperhatikan dengan seksama penjelasan sang guru, serius, dan tidak ngobrol.

Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, beberapa hal yang dilakukan oleh guru Akhidah Akhlak MI Muhammadiyah Tambaksari antara lain:

1) Menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat

Guru selalu mengawali kegiatan pembelajaran dengan memberikan sapaan hangat kepada siswa, misalnya “anak-anak sholih/sholihah, senang bertemu kalian hari ini. Kalian adalah anak-anak bapak atau/ibu yang hebat, semoga Allah senantiasa melimpahkan kasih sayangNya kepada anak-anak semua”. Karena sapaan hangat dan raut wajah cerah memantulkan energi positif yang dapat memengaruhi semangat para siswa.

2) Menciptakan suasana rileks

Guru biasanya mengatur posisi tempat duduk secara berkala sesuai keinginan siswa. Bisa memakai format U, lingkaran, *Cevron*, dan lain-lain untuk menciptakan suasana kelas yang berbeda sehingga siswa tidak takut melakukan kesalahan. Untuk menanamkan keberanian kepada siswa dalam mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan, guru mengatakan kepada siswa "*kan lagi belajar, tidak ada yang salah. Jadi jangan takut menjawab ya. . .*". Karena sedang belajar, maka kesalahan adalah suatu yang lumrah dan tidak berdosa.

3) Memotivasi siswa

Guru memberikan respon yang baik terhadap siswa, yang kemudian hal itu menjadi sebuah motivasi yang tumbuh dalam dirinya, sehingga ia merasa terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penuh perhatian dan antusias. Apabila dalam diri peserta didik telah tumbuh respon, hingga termotivasi untuk belajar, maka tujuan belajar akan lebih mudah dicapai. Peserta didik yang antusias dalam proses pembelajaran memiliki kecenderungan berhasil lebih besar dibanding mereka yang mengikuti proses dengan terpaksa atau asal-asalan.

4) Menggunakan *ice breaking*

Ice breaking berguna untuk menaikkan kembali derajat perhatian peserta pelatihan (*training*). Hal ini perlu dilakukan guru Akhidak Akhlak karena berdasarkan hasil penelitian, rata-rata setiap orang untuk dapat berkonsentrasi pada satu fokus tertentu hanyalah sekitar 15 menit. Setelah itu konsentrasi seseorang sudah tidak lagi dapat memusatkan perhatian. Seorang guru harus peka ketika melihat gejala yang menunjukkan bahwa siswa sudah tidak dapat konsentrasi lagi dengan melakukan *ice breaking* agar siswa menjadi segar dan konsentrasi kembali. *Ice breaking* bisa berupa yel -yel, tepuk tangan, menyanyi, gerak dan lagu, gerak anggota badan, dan games.

5) Menggunakan metode yang variatif

Guru menggunakan metode belajar yang berbeda-beda, menyesuaikan bab yang dibahas saat itu. Misalnya, saat membahaas materi rukun iman, guru bisa menggunakan metode ceramah dan hafalan. Namun saat membahas tentang materi adab berpakaian yang Islami, guru dapat menggunakan metode praktik/demonstrasi, dan lain sebagainya sesuai dengan materi yang dibahas ketika itu.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, guru Akhidah Akhlak di MI Muhammadiyah Tambaksari telah memenuhi kriteria guru kreatif. Dalam menggunakan metode pembelajaran telah menggunakan metode variatif, menggunakan media pembelajaran, menggunakan sumber belajar, dan memenuhi tahapan-tahapan kreativitas seorang guru. Guru Akhidah Akhlak dalam menciptakan pembelajaran yang efektif diantaranya dengan melakukan: 1) Menggunakan papan tulis interaktif atau LCD proyektor untuk menampilkan foto, tampilan video, serta kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bereksperimen dan aktif dalam kelas, 2) melakukan eksperimen ilmiah dan memerankan drama pendek dalam kelas, 3) Memberi instruksi berbasis pertanyaan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada pelajaran atau materi yang sedang didiskusikan, 4) menggunakan papan tulis interaktif/LCD untuk menampilkan gambar dan video yang dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang dipelajari.

Sedangkan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru melakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Menyapa siswa dengan ramah dan bersemangat, 2) Menciptakan suasana rileks, 3) Memotivasi siswa, 4) Menggunakan *ice breaking*, 5) Menggunakan metode yang variatif.

Daftar Pustaka

- Achmad, Suleha. 2020. *Kreativitas Guru PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 3 Bangkala Kabupaten Jeneponto*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Departemen Agama RI. 2000. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung : CV Penerbit Diponegoro.
- Kadir, Abdul. 2018. *Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Melalui Pelatihan Model Assure Dengan Pendekatan Scientific Pada Mgmp Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017*, Jurnal Akademika: Vol. 14 No. 1 Juni 2018.
- Khomsatun, Novi. 2017. *Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Di Smp N 1 Kemranjen Dan Smp N 8 Purwokerto*. Thesis: IAIN Purwokerto.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurchayani, Dwita. 2021. *4 Strategi Pengajaran efektif dalam Kelas*, <https://gurinovatif.id/@dwitanurchayani/4-strategi-pengajaran-efektif-dalam-kelas>, diakses pada 21 Agustus 2022.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rafikasari, Fitriani, dkk. 2021. *Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar*. Jurnal Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3232 - 3241 *Research & Learning in Elementary Education*, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Suparyo, Yossy. 2005. *UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Zabidi, Ahmad. 2019 *Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang*. Salatiga: Jurnal Inspirasi.