

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

***Learning Beyond The Facts* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir
Kreatif Siswa**

A. Deskripsi Pustaka

1. Implementasi *Learning Beyond The Facts*

a. Pengertian Implementasi

Implementasi dalam kamus bahasa Indonesia, implementasi berarti pelaksanaan, penerapan.¹ Secara sederhana implementasi dapat diartikan pelaksanaan atau penerapan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi sesuatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh obyek berikutnya² yakni di sini adalah *Learning Beyond The Facts* (mempelajari sesuatu melebihi fakta).

b. Pengertian *Learning Beyond The Facts* (mempelajari sesuatu melebihi fakta)

Belajar melebihi fakta adalah mempelajari segala sesuatu yang ada di balik fakta-fakta tersebut. Selain itu, belajar melebihi fakta berkaitan juga dengan mempelajari hal-hal lain yang berkaitan dengan fakta yang dipelajari, betapun sesuatu itu tidak disebutkan secara terperinci di dalam fakta tersebut.³

¹ M. Dahlan Yacub Al-Barry, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Arkola, Surabaya, TT, hlm. 235

² Syafruddin Nurdin, *Guru Professional Dan Implementasi Kurikulum*, Ciputat Perss, Jakarta, 2002, hlm. 70

³ Salman Rusydie, *Prinsip-Prinsip Manajemen Kelas*, DIVA Press, Yogyakarta, 2011, hlm. 136

Jika buku materi pelajaran kita posisikan sebagai sebuah fakta, maka belajar melebihi fakta adalah mempelajari hal-hal lain yang tidak terdapat di dalam buku materi itu. Belajar melebihi fakta hamper mirip dengan mengasah kemampuan siswa dalam mengembangkan wawasannya pada ranah-ranah yang tak tertulis. Memang, diperlukan daya kreativitas tersendiri bagi para guru untuk dapat menerapkan model belajar seperti ini. Seorang guru harus mampu mengemukakan fakta-fakta lain yang tidak tertulis secara terperinci di dalam buku mata pelajaran untuk menambah wawasan siswa terhadap bidang mata pelajaran yang mereka pelajari.⁴

Selain itu, mengajarkan sesuatu melebihi fakta yang tertera di dalam buku materi akan menjadi tambahan informasi baru bagi siswa, sehingga mereka akan selalu merasa antusias dan bersemangat untuk terus mengikuti pelajaran.

Ketika anda mendeskripsikan lebih dan semakin banyak apa yang ada dalam persepsi anda, semakin banyak lagi anda menemukan sesuatu dalam persepsi anda. Hal ini berlaku terutama pada persepsi mental (interior), yang jarang sekali digunakan untuk mendeskripsikan. Kita menjangkau lebih jauh ke dalam khazanah persepsi dan data base tak sadar yang banyaknya barangkali sepuluh triliun kali lipat persepsi dan data base sadar kita. Bagian-bagian otak yang dimaksud disini terutama menggunakan bahasa inderawi. Bagian lobus temporal kanan otak, yang pada sebagian besar orang berada di artikular sebelah kiri, mengenali relasi-relasi. Lobus temporal kanan ini adalah bagian otak kita yang mempersepsi pola-pola, tapi bersifat “tak sabar” terhadap abstraksi. Maka, kita perlu membuat deskripsi kita sedapat mungkin berbasis indera, dan memberikan pemahaman abstrak kita menyiapkan diri hanya setelah pengalaman tertentu benar-benar berkembang.⁵

⁴ *Ibid.*

⁵ Win Wenger, *Beyond Teaching & Learning*, Nuansa, Bandung, Cet. II, 2004, hlm. 244

Bagi para guru, ada beberapa hal yang harus dilakukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran seperti ini, antara lain:

1) Melakukan klasifikasi

Dalam sebuah mata pelajaran, mungkin ada satu pembahasan yang tidak diperinci secara luas, dan seyogyanya sudah menjadi tugas guru untuk memerincinya, sehingga akan diketahui apa saja bagian-bagian yang tercakup dari pelajaran tersebut. Mari kita amati dalam contoh kasus berikut.⁶

Pada mata pelajaran ilmu sosial, disebutkan bahwa “konflik yang terjadi di suatu tempat dapat disebabkan oleh perbedaan kepentingan”. Penjelasan yang memang sudah tertera dalam buku mata pelajaran tersebut tidak lain adalah fakta pelajaran. Jika guru ingin menerapkan sistem belajar melebihi fakta, guru dapat membuat klasifikasi yang lebih terperinci lagi dengan mengatakan bahwa konflik tersebut dapat dipicu pula oleh hal-hal, seperti:⁷

- a) Tidak efektifnya sistem hukum
- b) Tingginya angka kemiskinan
- c) Rendahnya pendidikan
- d) Melemahkan control agama
- e) Merebaknya budaya egoism dan
- f) Kurang meratanya kesejahteraan

Klasifikasi yang disebutkan tersebut merupakan fakta-fakta lain yang mungkin saja muncul, namun tidak semuanya tertulis di dalam buku pelajaran. Jika kita terbiasa untuk mengembangkan atau mencari kemungkinan adanya fakta-fakta lain di luar buku, maka hal itu akan

⁶ Salman Rusydie, *Op. Cit*, hlm. 137

⁷ *Ibid.*,

membantu atau setidaknya dapat melatih para siswa untuk berpikir kreatif dan tidak hanya terpaku pada satu fakta saja.

2) Membuat definisi

Membuat pemahaman terhadap suatu masalah, peristiwa atau pengetahuan memang penting dilakukan oleh para guru. Cobalah untuk membuat pengertian-pengertian yang menarik, mudah, serta efektif, yang tidak selalu berpatokn pada fakta, namun tetap memiliki hubungan dengan fakta itu sendiri. mari kita amati dalam contoh kasus berikut.⁸

Di dalam mata pelajaran agama, mungkin ada fakta pelajaran yang mengatakan bahwa sesama manusia harus saling menyayangi dan mengasihi. Kasih sayang adalah sikap dan perlakuan tulus seseorang kepada orang lain yang dilakukan demi mendapat pahala dari Tuhan. Pengertian fakta pelajaran “kasih sayang” yang seperti itu jelas masih abstrak bagi siswa dan guru harus mampu memberikan pemahamn melebihi fakta itu. Agar lebih menarik dan mudah dipahami, kita perlu mendefinisikan kasih sayang dengan definisi-definisi lain yang lebih praktis dan nyata, misalnya:

- a) Menyingkirkan duri dan batu dari tengah jalan yang sekiranya dapat membahayakan orang lain jika batu atau duri itu dibiarkan
- b) Menyelamatkan seekor anak kucing yang terperosok ke dalam selokan
- c) Tidak mencabut dan membakar tumbuh-tumbuhan tanda ada tujuan yang dapat dibenarkan
- d) Membantu menyeberangkan seorang kakek tua yang hendak melintas di jalan raya

⁸ *Ibid.*, hlm. 138

- e) Tidak membunyikan motor keras-keras di tengah-tengah perkampungan, dan sebagainya.

Sebanyak mungkin, kembangkan definisi-definisi terhadap suatu fakta pelajaran tertentu, sehingga siswa akan terbiasa berpikir kreatif terhadap fakta-fakta yang ia lihat.⁹

Jadi seorang guru perlu memberikan perasaan tertantang kepada peserta didik, bisa dengan mengaitkan materi pelajaran dengan berbagai fakta di lapangan. Materi pelajaran akan lebih kontekstual dan faktual jika dikaitkan dengan berbagai fakta di lapangan. Keterkaitan tersebut bisa berupa hubungan yang selaras antara materi pelajaran dan fakta di lapangan, dan bisa juga berupa hubungan yang tidak selaras antara materi pelajaran dan fakta di lapangan. Dengan mengaitkan materi pelajaran dengan berbagai fakta di lapangan, kegiatan belajar-mengajar akan menjadi menarik dan menantang.

Guru pendidikan agama islam misalnya, ketika menerangkan tentang manfaat shalat yaitu dapat mencegah dari perbuatan yang keji dan munkar di saat yang bersamaan mengaitkan materi tersebut dengan fakta di lapangan bahwa masih saja ada orang yang shalat, tetapi tetapsaja berbuat jahat, setelah selesai mengerjakan shalat dia mencuri sandal jamaah lain di masjid. Kemudian, guru mengajak peserta didik untuk memikirkan dan mendiskusikan fakta tersebut.¹⁰

Percayalah bahwa melihat segala sesuatu lebih daripada suatu sudut pandang adalah hal yang baik. Temukan ide-ide alternative dan eksplorasi semuanya. Ciptakan ide-ide daripada sekedar menilainya. Peliharalah sikap selalu bertanya. Libatkan diri dengan proyek yang memerlukan pemecahan masalah, atau kerjakanlah tugas anda sendiri dengan memunculkan pertanyaan dan kemudian memecahkannya.¹¹

⁹ *Ibid.*, hlm. 139

¹⁰ Novan Ardy Wiyani, *Manajemen Kelas (Teori dan Aplikasi Untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif)*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta, 2013, hlm. 79-80

¹¹ Bobbi Deporter & Mike Hernacki, *Quantum Learning (Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan)*, PT Mizan Pustaka, Bandung, 2015, hlm. 130

Ambillah setiap peluang untuk menciptakan hubungan-hubungan memori yang baru dan meningkatkan kemampuan anda untuk mengingat semua jenis fakta, kejadian dan informasi baru. Menciptakan hubungan-hubungan memori yang baru juga meningkatkan kreativitas pribadi. Seperti yang dikatakan Peter Kline dalam bukunya *The Everyday Genius* (Great Ocean Publisher, 1998), bahwa untuk menjadi orang yang mampu memecahkan masalah secara kreatif dan pemikir konstruktif, “kita harus mampu meraih sebebaskan-bebasnya dan sebanyak-banyaknya seluruh pengalaman kita, yang merupakan konteks memori kita.”¹²

Menurut tokoh pendidikan John Dewey yang dikutip oleh Ratna listyarti berpendapat bahwa “orang belajar dari apa yang dikerjakannya”. Jadi mustahil anak akan belajar hanya dari mendengar “ceramah” sang guru. Anak belajar dari apa yang dia dengar, dia katakana, dan dia lakukan. Kalau hanya mendengar, belum tuntas proses belajarnya. Pendapat ini kemudian diperkuat lagi oleh Paulo Freire yang menyakini bahwa, “berpikir, berkata, berbuat, itulah praktis. Proses pembelajaran adalah praktis yang unsur-unsurnya adalah anak berpikir, anak berkata dan anak berbuat. Praksis mengintegrasikan ketiga unsur itu”. Pendapat Freire lebih dalam lagi berpendapat bahwa anak baru biasa dikatakan belajar jika sudah mengintergrasikan unsur berpikir, berkata dan berbuat. Tak ada mendengar.¹³

Tokoh pendidikan Alec Bourne, juga menentang proses pembelajaran gaya ceramah dan dominan “menyuapi” peserta didik. Alec berpendapat, “adalah mungkin memasukkan sejuta fakta ke dalam otak, tetapi tetap menjadi tidak terdidik sama sekali.” Alec juga mengatakan bahwa kalau guru merencanakan pelaksanaan proses pembelajaran yang bermakna mendidik, guru tidak boleh dengan pola memasukkan pengetahuan atau hanya mentransfer pengetahuan semata. Mendidik tidak hanya memberikan pengetahuan. Oleh Doris Lessing, pendapat Alec dipertajam dengan mengatakan bahwa seseorang baru belajar jika, “anda tiba-tiba mengerti

¹² *Ibid.*, hlm. 212

¹³ Retno Listyarti, *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif Dan Kreatif*, Erlangga, Jakarta, 2012, hlm. 16

dengan pemahaman yang berbeda.” Pendapat ini berarti dalam proses pembelajaran ada proses menerima pengetahuan, mengolahnya, menganalisisnya, mendiskusikannya, dan mengatakannya kembali. Kalau proses ini belum dilalui, maka mustahil peserta didik dapat dikatakan sudah belajar.¹⁴

2. Kemampuan Berfikir Kreatif

a. Pengertian kemampuan berfikir kreatif

1) Pengertian kemampuan dalam KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan.¹⁵ Sedangkan menurut sumardi suryabrata dalam bukunya psikologi pendidikan, kemampuan (*ability*) mempunyai tiga arti:¹⁶

- *Archievement* yang merupakan actual ability yang dapat diukur secara langsung dengan tes atau dengan alat tertentu.
- *Capacity* yang merupakan potential ability yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran terhadap kecakapan individu, dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dengan training yang intensif dan pengalaman.
- *Aptitude* yaitu kualitas yang hanya dapat diungkap atau diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk itu.

2) Secara sederhana, berfikir adalah proses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berfikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long-term memory*.¹⁷ Jadi, berfikir adalah sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item dalam dunia. Berfikir juga dapat dikatakan sebagai proses yang memerantarai stimulus dan respon.

¹⁴ *Ibid.*,

¹⁵ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *KBBI*, Balai Pustaka, 1995, hlm. 623

¹⁶ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta 1998, hlm.

¹⁷ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 103

Menurut fathimah yang dikutip oleh Mahmud, Al-qur'an memuat kata berpikir (*tafakkur*) di banyak tempat. Tidak kurang dari enam belas ayat menyebutkan kata ini. Pengertian *tafakkur* yang dipakai al-qur'an bermakna melakukan penyerapan (*tasarrub*) makna dari suatu objek atau peristiwa.¹⁸ Berpikir ala al-qur'an merupakan pekerjaan yang berhierarki. Memikirkan suatu objek atau peristiwa berarti menganalisis keduanya dengan menggunakan citra visual, lalu menerjemahkan ke dalam kata-kata dan terakhir menerjemahkan dalam perbuatan.

Dalam tataran praktik, berpikir memiliki tiga definisi. Pertama, berpikir adalah mengutak-atik rumus. Kedua, berpikir adalah mendefinisikan objek konkret menjadi abstrak melalui visualisasi. Ketiga, menarik kesimpulan dari realitas yang dipahami.

3) Jenis, tipe dan pola berfikir

Ada berabagai jenis dan tipe berfikir. Menurut Morgan dkk yang dikutip Nyayu Khodijah, bahwa ada dua jenis berfikir, yaitu berpikir autistic dan berpikir langsung. Berpikir autistic (*autistic thinking*) yaitu proses berpikir yang sangat pribadi menggunakan symbol-simbol dengan makna yang sangat pribadi, contohnya seperti mimpi. Berpikir langsung (*directed thinking*) adalah berpikir untuk memecahkan masalah.

Menurut kartini kartono, ada enam pola berpikir, yaitu:¹⁹

- a) Berpikir konkret, yaitu berpikir dalam dimensi ruang-waktu-tempat tertentu;
- b) Berpikir abstrak, yaitu berpikir dalam ketidakberhinggaan, sebab bisa dibesarkan atau disempurnakan keluasannya;
- c) Berpikir klasifikatoris, yaitu berpikir mengenai klasifikasi atau pengaturan menurut kelas-kelas tingkat tertentu;

¹⁸ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2010, hlm. 105

¹⁹ Nyayu Khodijah, *Op. Cit*, hlm. 105

- d) Berpikir analogis, yaitu berpikir untuk mencari hubungan antar peristiwa atas dasar kemiripannya;
- e) Berpikir ilmiah, yaitu berpikir dalam hubungan yang luas, dengan pengertian yang lebih luas, dengan pengertian yang lebih kompleks disertai pembuktian-pembuktian dan
- f) Berpikir pendek, yaitu lawan berpikir ilmiah yang terjadi secara lebih cepat, lebih dangkal dan sering kali tidak logis.

Menurut De Bono yang dikutip oleh Nyayu Khadijah mengemukakan dua tipe berpikir, yaitu (1) berpikir vertikal atau dikenal juga dengan nama berpikir konvergen, yaitu tipe berpikir tradisional dan generative yang bersifat logis dan matematis dengan mengumpulkan dan menggunakan hanya informasi yang relevan dan (2) berpikir lateral (disebut juga berpikir selektif dan kreatif yang menggunakan informasi bukan hanya untuk kepentingan berpikir tetapi juga untuk hasil, dan dapat menggunakan informasi yang tidak relevan atau boleh salah dalam beberapa tahapan untuk mencapai pemecahan yang tepat.²⁰

4) Teori tentang proses kreatif

a) Teori Wallas

Wallas menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; dan (4) verifikasi.²¹ Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi ialah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan

²⁰ *Ibid.*,

²¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1998, hlm. 39

masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam pra-sadar

Tahap iluminasi ialah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru. Sedangkan tahap verifikasi atau tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).²²

b) Teori tentang belahan otak kanan dan kiri

Sejara sesudah anak dilahirkan, gerakan-gerakannya yang semula belum berdiferensi berkembang menjadi pola dengan preferensi untuk kiri atau kanan. Hampir setiap orang mempunyai sisi yang lebih dominan, maka dikatakan bahwa otak dikuasai oleh hemisfer yang bertentangan. Pada umumnya orang lebih biasa menggunakan tangan anan (berarti dominasi belahan otak kiri). Tetapi ada orang yang termask kidal (*left-handed*). Mereka lebih dikuasai oleh belahan otak kanan. Dihipotesiskan bahwa belahan otak kanan terutama berkaitan dengan fungsi-fungsi kreatif, sehingga terjadi “*dichotomania*”, membagi-bagi semua fungsi mental menjadi fungsi belahan otak kanan dan kiri. Teori ini, walaupun didukung oleh bukti-bukti tertentu, namun masih memerlukan pengkajian lebih lanjut untuk keabsahannya.²³

²² *Ibid.*,

²³ *Ibid.*, hlm. 40

5) Berpikir kreatif

Komite penasehat nasional bidang pendidikan kreatif dan pendidikan budaya menggambarkan kreativitas sebagai ‘bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original (murni/asli) dan memiliki nilai. Mengenai inti dari aktivitas kreatif ini diasumsikan sebagai mesin penggerak pikiran (gagasan).²⁴

Sebagaimana terdapat dalam pernyataan komite penasehat nasional, terdapat dua bentuk (model) dalam pikiran kreatif: pertama adalah *generative-imaginative* yang berisi tentang hasil-hasil dan kedua adalah bentuk *critical-evaluative* yang mencakup penelitian atas originalitas dan nilai. Keduanya sama-sama penting, sebagaimana komite menyatakan: kualitas pencapaian kreatif terkait dengan keduanya.²⁵

Banyak orang menulis tentang kualitas inti (utama) dari pikiran kreatif, sebagaimana Gardner menyebut bahwa pikiran kreatif adalah “pikiran untuk mencipta, sebuah frase yang mengandung dinamisme dan cakupan yang jelas”.²⁶

Dalam pembelajaran agar menjadi menarik, kita bisa mengikutsertakan siswa dalam memilih dan menyusun rencana, dan ikut terjun dalam situasi belajar. Hal ini dapat membantu siswa merasakan suatu tingkat pencapaian kekuatan dan penguasaan dalam belajar dan kemudian bertanggungjawab untuk melakukan rencana yang telah disusun bersama.²⁷

Adanya motivasi dari dalam diri untuk mencipta secara tak langsung, mengungkapkan bahwa upaya pengembangan kreativitas mungkin berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu. Rogers

²⁴ Ana Scraf, *Membangun Kreativitas Anak*, Inisiasi Press, Depok, 2003, hlm. 1

²⁵ *Ibid.*, hlm. 7

²⁶ *Ibid.*, hlm. 19

²⁷ Lindy Petersen, *Bagaimana Memotivasi Anak Belajar (Stop And Think Learning)*, PT Grasindo, Jakarta, Cet. Kedua, 2005, hlm. 11

mendefinisikan tiga kondisi dalam diri untuk menjadi kreatif sebagai berikut:²⁸

- a) Terbuka untuk pengalaman (dengan kata lain ekstensionalitas)
- b) Sebuah tempat evaluasi internal (dalam kaitannya dengan diri seseorang itu sendiri)
- c) Sebuah kemampuan untuk bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep (dengan kata lain kemampuan untuk bermain)

Jadi, kita secara perlahan membangun sebuah gambaran atas apa yang merupakan sifat utama dari sebuah pikiran untuk mencipta.

Kemampuan anak didik untuk berpikir kreatif sebenarnya tidak lepas dari potensi yang mereka kembangkan. Dengan potensi itu, mereka dapat menggunakan pikiran secara kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan nyata, terutama untuk kehidupan masa depan. Mereka yang mampu berpikir kreatif mempunyai keyakinan untuk mendayagunakan potensi diri.

Salah satu bukti konkret implikasi pembelajaran *discovery strategy* dalam meningkatkan mental *vocational skill* adalah kemampuan anak didik untuk berpikir kreatif. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan kemampuan mereka dalam memecahkan suatu persoalan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran.

Seseorang yang kreatif selalu ingin tahu, mencoba-coba, berpetualang, suka bermain-main, dan intuitif. Ia mempunyai keinginan untuk mengembangkan sikap kreativitasnya, sehingga dituntut untuk berpikir kreatif secara praktis dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya.²⁹

Berpikir kreatif juga bisa membantu mereka dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi, sehingga mampu mengatasi kesulitan-kesulitan hidup yang berkembang. Meskipun demikian, kreativitas intelektual adalah kombinasi dari pemikiran kreatif, logis dan

²⁸ Salman Rusydie, *Op. Cit.* hlm. 21

²⁹ Mohamad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*, Diva Press, Yogyakarta, 2012, hlm. 191

pemecahan masalah yang sejatinya menggunakan kombinasi dari semua proses ini.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan berfikir kreatif

Secara faktual, orang kreatif mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat menunjang terhadap pengembangan potensinya. Dalam hal ini, Mohamad Takdir Illahi mengutip dari Bobi de Porter dan Mike Hernacke dalam buku *Quantum Bisnis* memberikan penjelasan mengenai kelebihan-kelebihan umum orang yang kreatif, yaitu:³⁰

- 1) Mereka mengupayakan sesuatu yang dapat bekerja dengan baik. Para pemikir kreatif tidak menerima segala sesuatu apa adanya. Sebaliknya, mereka mencari cara-cara untuk mengembangkan situasi.
- 2) Mereka adalah pencetus paradigma. Paradigma adalah seperangkat peraturan atau kerangka rujukan. Bagaimanapun, para pemikir kreatif adalah pencetus paradigma. Mereka menerobos batas-batas dalam mencari solusi.
- 3) Mereka mengupayakan cara pikir intuitif. Bagi para pemikir kreatif, banyak tahu tentang suatu hal adalah kebiasaan hidup. Mereka selalu bertanya mengapa dan memikirkan bagaimana sesuatu dapat berjalan.

Berpikir itu disebabkan oleh anugerah Tuhan kepada kita berupa otak. Dengan otak itulah manusia dapat dibedakan dari makhluk-makhluk lain seperti binatang atau tumbuh-tumbuhan. Jadi jikalau otak itu sudah tidak digunakan menurut tugas yang sewajarnya, tidak dipakai sebagaimana mestinya, maka keistimewaan yang dimiliki seseorang itu menjadi lenyap dan tidak berarti sama sekali, tidak pula akan bertugas sebagai pendorong kemajuan masyarakat atau keluhuran dalam kehidupan ini.³¹

³⁰ *Ibid.*, hlm. 192-193

³¹ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan*, Rajawali Press, Jakarta, 2014 hlm. 70

Seluruh ahli pikir berpendapat bahwa kemajuan masyarakat itu terletak terutama pada cara berpikir. Inilah rahasianya. Beku otak dan senantiasa mengekor atau bertaklid adalah sebab utama padamnya kecerdasan otak itu sendiri, bahkan merupakan penyebab manusia menjadi tersesat, tererumus ke lembah kemunduran dan kerendahan derajat. Berpikir adalah suatu gejala mental yang bisa menghubungkan hal-hal yang kita ketahui. Ia merupakan proses dialektis. Artinya, selama kita berpikir, dalam pikiran itu terjadi tanya-jawab, untuk bisa meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita dengan tepat.³²

Oleh sebab itu seorang anak harus diberi waktu seluas-luasnya untuk bermain-main dengan gagasan-gagasannya sendiri agar menjadi kreatif. Anak juga jangan terlalu banyak diatur sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka. Metode yang digunakan harus dapat membuat anak berkreasi. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang mendorong kreativitas. Hubungan orang tua dan anak mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan dan dapat merangsang imajinasi. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri. Dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

Ana Scraf menyebutkan beberapa implikasi yang membantu pengembangan imajinasi di ruang kelas adalah:³³

- 1) Stimulasi dan dorongan (anjuan) guru tidak konvensional,
- 2) Menganjurkan untuk memahami sifat dasar konvensional, sehingga ketika mereka menjadi original baik pada diri mereka yang lain atau dalam arti yang lebih luas, mereka dapat mengidentifikasi hal ini.

Sebuah bagian penting dari pikiran yang berdaya adalah bermain. Menurut Hudson, Einstein sendiri meyakini ‘permainan kombinasi’

³² *Ibid.*,

³³ Ana Scraf, *Membangun Kreativitas Anak*, Inisiasi Press, Depok, 2003, hlm. 6

(*combinatory play*) menjadi satu hal utama atas pikiran kreatifnya. Dan permainan membentuk satu bagian dari enam wilayah pembelajaran (salah satunya disebut ‘perkembangan kreatif’). Seorang guru kreatif akan menstimulasi dan mendorong pikiran yang berdaya dalam mensikapi kurikulum, dengan cara yang berdaya. Hal ini akan memasukkan permainan melalui, contoh: ³⁴

1) Stimulasi

Menurut KBBI stimulasi berarti dorongan atau rangsangan.³⁵ Stimulasi adalah perangsangan dan latihan-latihan terhadap kepandaian anak yang datangnya dari lingkungan luar anak.³⁶

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah . Dengan mengasah kemampuan anak secara terus-menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulus dapat dengan cara latihan dan bermain. Anak yang mendapat stimulus terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang mendapatkan stimulus.

2) Tugas empatis

Menurut KBBI empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain.³⁷ Jadi, guru mengajak peserta didik untuk memahami perasaan orang lain lebih mendalam seperti kita merasa masuk sejenak dalam dunia orang tersebut, menyamakan cara pandang namun tetap bersifat objektif dan berfikir rasional yang akhirnya kita bisa memahami dan mengerti kebutuhan dan perasaan mereka dengan sangat tepat.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 8

³⁵ Meity Taqdir Qodratilah, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta, 2011, hlm. 509

³⁶ Siti Fadhilah (2009). Stimulasi Tumbang Kembang Anak (Online). Tersedia: <http://bidandhila.blogspot.co.id/2009/01/stimulasi-tumbang.html> (01 Januari 2017)

³⁷ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, cet. Empat, 1995, hlm. 262

3) Bercerita

Cerita adalah karangan yang menuturkan bagaimana terjadinya suatu hal, bisa berupa perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang dsb (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya terkaan belaka). Sedangkan bercerita adalah menuturkan cerita itu sendiri.³⁸ Dalam bercerita, guru member kesempatan kepada siswa untuk menceritakan peristiwa terkait dengan materi dengan menggunakan bahasanya sendiri.

4) Permainan drama

Drama berarti keadaan seseorang atau peristiwa yang dialami orang, sifat dan tingkah lakunya, hubungan seseorang dengan orang lain dan sebagainya.³⁹ Drama adalah komposisi syair atau prosa yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (acting) atau dialog yang dipentaskan.⁴⁰

Jadi permainan drama ini merupakan cara mengajar dimana guru member kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan peran seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (sosial).

5) Permainan sandiwara

Permainan sandiwara disini sama halnya dengan bermain peran, yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Titik tekan pada permainan ini terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi.⁴¹

6) Scenario buka-tutup

³⁸ *Ibid.*, hlm. 186

³⁹ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, Cet. 1, hlm. 179

⁴⁰ Departeme Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Op. Cit*, hlm. 234

⁴¹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, cet. II, hlm. 209

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan mental dan menimbulkan perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari. Untuk menyiapkan mental siswa terhadap hal-hal yang akan dipelajari, guru dapat melakukan usaha-usaha dengan memberi acuan dan membuat kaitan antara materi pelajaran yang telah dikuasai siswa dengan bahan baru yang akan dipelajari.⁴²

Menurut Hannafin dkk yang dikutip Miftahul Huda, Pembelajaran terbuka atau sering dikenal dengan istilah open-ended learning (OEL) merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya tujuan dan keinginan individu/siswa dibangun dan dicapai secara terbuka.⁴³

7) Improvisasi

Improvisasi adalah suatu tindakan untuk membuat atau melakukan sesuatu dengan apapun yangtersedia pada saat itu tanpa persiapan sebelumnya. Improvisasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang didasarkan pada teori kognisi dan metakognisi sosial. Metode ini memiliki tiga komponen independen yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya dan kegiatan sistematis dari umpan balik, perbaikan dan pengayaan.⁴⁴

8) Penokohan (memberikan model) fantasi

Penokohan adalah penciptaan watak tokoh.⁴⁵ Sedangkan fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi.⁴⁶ Jadi disini guru meminta siswa untuk menciptakan watak tokoh yang sesuai dengan imajinasi mereka.

9) Bermain boneka (wayang)

⁴²Toha Thea (2011). Keterampilan Membuka Dan Menutup Pelajaran. (Online). Tersedia: <https://sites.google.com/site/tohathea/rpp> (27 Januari 2017)

⁴³Miftahul Huda, *Op. Cit*, hlm. 278

⁴⁴*Ibid*, hlm. 254

⁴⁵Meity Taqdir Qodratilah, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar, Op. Cit*, hlm. 564

⁴⁶Poerwadarminta, *Kamus Umumbahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Balai Pustaka, Jakarta, 1976, hlm. 328.

Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Fungsi boneka adalah selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar.⁴⁷

Beberapa dari aktivitas ini akan mencakup sebuah pembentukan (*structuring*) yang disengaja, dan yang lain sangat kurang.

Menurut utami munandar, ada beberapa contoh sikap orang tua yang bisa memupuk kreativitas, yaitu:⁴⁸

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya
- 2) Member waktu kepada anak untuk berfikir, merenung dan berkhayal
- 3) Membiarkan anak untuk mengambil keputusan sendiri
- 4) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan, dan apa yang dihasilkan
- 5) Menunjang dan mendorong kegiatan anak
- 6) Menikmati keberadaannya bersama anak
- 7) Member pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
- 8) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja, dan
- 9) Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Selain itu, Utami munandar juga mengutip dari Amabile, bahwa terdapat empat cara yang dapat mematikan kreativitas, yaitu: evaluasi, hadiah, persaingan (kompetensi), dan lingkungan yang membatasi.⁴⁹

⁴⁷Eny Purwati (2013). Boneka Sebagai Media Pembelajaran. (online). Tersedia: <https://enypurwati.wordpress.com/2013/07/08/nama-eny-purwatinpm-1574prodi/> (27 Januari 2017)

⁴⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hlm. 94

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 223-225

3. Mata Pelajaran SKI

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa arab disebut tarikh, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa.⁵⁰

Dalam bahasa inggris sejarah dapat disebut dengan *history* yang berarti uraian secara tertib tentang kejadian-kejadian masa lampau (*orderly descripthon of past even*). Adapun secara terminologi berarti sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi di masa lampau dan benar-benar terjadi pada kenyataan-kenyataan alam dan manusia.⁵¹

Sedangkan kebudayaan adalah hasil budaya manusia, hasil cipta, rasa dan karsa dengan menggunakan symbol-simbol serta artifak. Sejalan dengan pengertian ini kebudayaan memiliki cara hidup seluruh masyarakat yang mencakup cara bersikap, menggunakan pakaian, bertutur bahasa, ibadah, norma-norma tingkah laku, serta sistem kepercayaan.⁵²

Secara etimologi, kata islam memiliki banyak pengertian, antara lain: kata islam yang berasal dari kata kerja *aslama yuslimu*, dengan pengertian “menyerahkan diri, taat, patuh, dan tunduk” *salima* yang berarti selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat atau cela. Dan *salam* yang berarti damai, aman dan tentram. Walaupun kata islam tersebut mengandung kemungkinan arti yang bermacam-macam. Tetapi pada akibatnya kesemuanya pengertian yang dikandung oleh kata islam tersebut menunjukkan kepada pengertian umum yang mendasar serta lengkap dan mengarah kepada satu tujuan yang satu, yaitu menyerahkan diri kepada Allah.⁵³

⁵⁰ Munawar Cholil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad SAW*, Bulan Bintang, Jakarta, 1969, hlm. 15

⁵¹ Fatah Syukur, *Sejarah Pendidikan Islam*, Pustaka Rizki Putra, Semarang, 2012, hlm. 1

⁵² Chabib Thoha, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2004, hlm. 241

⁵³ Zuhairini, dkk, *Sejarah Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 1986, hlm. 1

Melihat dari pengertian diatas, dapat dipahami mata pelajaran sejarah kebudayaan islam merupakan mata pelajaran pendidikan agama islam yang materinya menerangkan perjalanan sejarah islam, mulai dari sudut pandang politik, ekonomi, sosial maupun budaya yang dilakukan oleh zaman dahulu, sehingga ini akan menjadikan gambaran pada siswa untuk tetap taat, patuh melakukan perilaku yang baik dalam sejarah dan meninggalkan semua perilaku yang tidak baik dalam sejarah islam, dan nantinya siswa tetap menyerahkan diri kepada Allah.

b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam bukanlah semata-mata mengetahui kejadian-kejadian yang bersejarah dalam batasan kapan dan dimana suatu peristiwa terjadi, siapa tokoh dalam peristiwa tersebut dan sebagainya, tetapi mendidik siswa agar membahas peristiwa pada masa lalu tersebut sehingga dapat digunakan untuk masa sekarang dan yang akan datang.⁵⁴

Menurut Zakiah Daradjat, tujuan dari pelajaran sejarah kebudayaan islam antara lain:⁵⁵

- 1) Membantu peningkatan iman siswa dalam rangka pembentukan pribadi muslim, disamping memupuk rasa kecintaan dan kekaguman terhadap islam dan kebudayaannya.
- 2) Member bekal kepada siswa dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka, bila mereka putus sekolah.
- 3) Mendukung perkembangan islam masa kini dan mendatang, disamping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna islam bagi kepentingan kebudayaan umat manusia.

⁵⁴ Mahmud Yunus, *Pokok-Pokok Pendidikan dan Pengajaran*, PT Hidakarya Agung, Jakarta, 1998, hlm. 41

⁵⁵ Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2001, hlm. 175

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Bila diteliti secara cermat, sesungguhnya materi mata pelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) yang ada di Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA) materiya dapa dibilang hamper sama. Kalaupun ada perbedaan, perbedaannya ituterletak pada pendalamannya saja. Dalam bahasa yang lebih ilmiah, pada dasarnya materi pelajaran sejarah kebudayaan islam mengalami proses perkembangan pada sisi analisis sejarah atau dalam bahasa sejarah sring disebut *what behande the tex*, yaitu suatu analisis historis dengan melihat dan mengkaji lebih dalam pesan atau permasalahan apa yang dikandung atau dipesankan oleh sebuah teks sejarah, jadi materi yang dikehendaki sesungguhnya lebih pada sebab terjadinya teks seperti demikian.⁵⁶

Berikut merupakan ruang lingkup mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di Madrasah Aliyah meliputi:

- 1) Sejarah yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat islam
- 2) Peristiwa pertumbuhan dan perkembangan ajaran dan hukum islam dari segi isi dan periodisasinya, disertai dengan tokoh-tokoh dan peristiwa penting yang memegang peranan dalam periode itu.

Dalam sejarah kebudayaan islam, peristiwa yang dimuat harus memenuhi syarat antara lain:

- 1) Peristiwa yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat islam atau latar belakangnya
- 2) Peristiwa pertumbuhan dan perkembangan umat islam itu sendiri (materinya)
- 3) Peristiwa itu betul-betul terjadi menurut penyelidikan melalui data tertulis, cerita lisan orang-orang yang dapat dipercaya atau benda-benda peninggalan sejarah lainnya.

⁵⁶ A. H. Choiron, *Materi dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, STAIN Kudus, Kudus, 2008, hlm. 1

4) Peristiwa tersebut sudah pasti waktunya, jelas lokasinya dan terang materinya.

5) Pengungkapan peristiwa itu harus mengikuti urutan waktu.⁵⁷

Peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup sejarah kebudayaan islam yaitu segala peristiwa yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat islam, dimulai dari masa sebelum Nabi Muhammad SAW sampai sekarang.

4. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan judul yang sama, akan tetapi peneliti mendapatkan karya yang ada relevansinya sama dengan judul penelitian ini. Penelitian ini dimaksudkan untuk menambah wawasan dari penulis dan mendeskripsikan beberapa penelitian yang isinya relevan dengan penelitian yang sudah penulis lakukan. Tetapi pelaksanaannya lebih ditekankan sebagai pembandingan agar penelitian ini bukan penelitian duplikasi maupun replikasi dari penelitian yang sudah ada terhadap pustaka yang sudah ditelaah.

1. Skripsi saudara Fithriyyatul Muna (110307) dengan judul *“Implementasi Metode Berprograma Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MA Tarbiyatul Banin Banat Alasdowo Dukuhseti Pati Tahun Ajaran 2014/2015”*. Dalam penelitian ini diperoleh data bahwa metode berprograma yang diterapkan di MA Tarbiyyatul Banin Banat Alasdowo Dukuhseti Pati sudah sesuai dengan kurikulum, hanya saja karena fasilitas yang kurang memadai serta rasa malas siswa yang ditimbulkan faktor kelelahan, jam pelajaran yang singkat menjadikan terhambatnya proses pengembangan kreativitas siswa. Akan tetapi setelah diterapkannya metode

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 110

berprograma tersebut kreativitas dan keaktifan siswa semakin meningkat meskipun belum masuk kategori sempurna.⁵⁸

2. Skripsi saudara Ahmad Bukhori (110019) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Putra Yayasan Perguruan Raudlatululum Guyangan Trangkil Pati Tahun Pelajaran 2013/2014*”. Dalam penelitian ini diperoleh data bahwa rata-rata variable X $\sqrt{81,42}$ dengan standar deviasi 10,314 dan variable Y $\sqrt{98,8}$ dengan standar deviasi 8,853. Untuk hasil pengujian hipotesis nilai korelasi atau r observasi adalah 0,480 jika dikonsultasikan dengan r table dengan taraf signifikan 5% dan 1% diperoleh 0,235 dan 0,306 maka, r observasi > r table. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran *problem based learning* dengan kemampuan berpikir kreatif siswa di MA YPRU Guyangan Trangkil Pati.⁵⁹
3. Skripsi saudara Adi Satrio Ardiansyah (4101411154) dengan judul “*Eksplorasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran Matematika Setting Problem Learning*”. Dalam penelitian ini diperoleh data bahwa (1) proses pembelajaran matematika *setting* PBL telah terlaksana dengan baik dan mampu mengupayakan kegiatan eksplorasi TKBK (Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif) siswa kelas VIII yang ditunjukkan dengan presentase aktivitas guru dan aktivitas siswa yang memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik. Subjek pada kategori ART (Atas Rata-rata) teridentifikasi TKBK 3 (kreatif, subjek pada kategori RT (Rata-rata) teridentifikasi TKBK 1

⁵⁸ Fithriyyatul Muna, *Implementasi Metode Berprograma Dalam Mengembangkan Kreativitas Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MA Tarbiyatul Banin Banat Alasdowo Dukuhseti Pati Tahun Ajaran 2014/2015*, Skripsi, STAIN Kudus, Kudus, 2015.

⁵⁹ Ahmad Bukhori, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Putra Yayasan Perguruan Raudlatululum Guyangan Trangkil Pati Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi STAIN Kudus, Kudus, 2014.

(kurang kreatif), TKBK 2 (cukup kreatif), TKBK 3 (kreatif) dan TKBK 4 (sangat kreatif) dan subjek kategori BRT (Bawah Rata-rata) teridentifikasi TKBK 0 (tidak kreatif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa subjek pada kategori RT memiliki variasi tingkat kemampuan berpikir kreatif. Kategori ART belum tentu memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang sangat kreatif. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru untuk perlu memperbanyak latihan soal yang mampu mengembangkan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa, terutama indikator kebaruan bagi siswa pada kategori ART. Selain itu, akan lebih baik jika guru matematika dapat mengimplementasikan model *problem based learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.⁶⁰

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, maka terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Adapun perbedaannya dengan ketiga penelitian di atas adalah penelitian Fithriyyatul Muna memfokuskan metode berprograma dalam mengembangkan kreativitas siswa. Sedangkan dalam penelitian ini memfokuskan pada mempelajari sesuatu melebihi fakta. Pada penelitian Ahmad Bukhori menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode angket, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara. Dan penelitian dari Adi berisi tentang tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan dalam penelitian ini berisi tentang bagaimana bentuk implementasi *learning beyond the facts* pada pembelajaran SKI di MA NU Mazro'atul Huda Karanganyar Demak. Sedangkan untuk persamaan dari ketiga penelitian di atas adalah sama-sama memfokuskan pada kemampuan berpikir kreatif siswa.

⁶⁰ Adi Satrio Ardiansyah, *Eksplorasi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Pada Pembelajaran Matematika Setting Problem Learning*, Skripsi Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2015.

Hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan peneliti, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut lagi dengan judul penelitian “*Implementasi Learning Beyond The Fact (mempelajari sesuatu melebihi fakta) untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran SKI di MA NU Mazro’atul Huda Karanganyar Demak Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui penerapan model *Learning Beyond The Fact* (mempelajari sesuatu melebihi fakta) untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran SKI, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya di MA NU Mazro’atul Huda Karanganyar Demak.

5. Kerangka Berfikir

Mempelajari sesuatu melebihi fakta (*learning beyond the fact*) merupakan salah satu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa mampu lebih jauh lagi mempersepsikan imajinasinya. Bagaimana siswa dapat lebih jauh lagi memikirkan aspek-aspek baru pada fakta yang ada yang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pembahasan ini menjadi sangat menarik, karena biasanya dalam pembelajaran SKI seorang guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah saja, hanya berdasarkan teks bacaan dalam proses pembelajarannya tanpa adanya suatu rangsangan kepada peserta didik, apakah ia tertarik lebih jauh mengenai fakta-fakta dalam sejarah tersebut atau tidak. Siswa hanya dihadapkan pada fakta sejarah yang ada pada materi di buku.

Hal inilah yang akan membuat siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran. Ketika siswa sudah menunjukkan kejenuhannya maka akan sulit membuat siswa masuk dalam pembelajaran tersebut. Sehingga siswa akan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Dan pada akhirnya siswa akan pasif di dalam kelas.

Seorang guru disini memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan kondisi yang dapat mengurangi permasalahan tersebut. Dalam

pembelajaran SKI disini, guru harus bisa membuat siswa masuk ke dalam pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan bermain di luar ruangan. Karena belajar tidak selamanya di dalam kelas. Guru bisa meminta siswa untuk beraktivitas di luar kelas, dengan bermain out bond atau permainan bertukar peran dan permainan-permainan ilain yang bisa merangsang siswa untuk aktif dan tidak terlalu jenuh dengan pembelajaran. Seperti permainan bertukar peran misalnya, Disini guru bisa memasukkan unsur materi pelajaran kedalam permainan tersebut. Siswa diminta terlibat langsung dalam permainan tersebut dengan memerankan cerita yang sesuai dengan materi sejarah tersebut, sehingga siswa seolah-olah masuk ke dalam cerita sejarah itu sendiri. Hal ini akan lebih berkesan bagi siswa, membuat siswa lebih faham dan merasakan sejarah yang sebenarnya. Dan tentu saja siswa akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran.

Ini hubungan antara kerja dan imajinasi. Karena imajinasi merupakan kekuatan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan di luar yang tampak ada kemudian mempersepsikannya dan merasakan tanpa batas mengenai sesuatu yang terjadi sebelumnya.

Kerumitan sebuah masalah, komplikasi atas sesuatu yang sebelumnya sangat jarang terjadi, biasanya hal seperti ini yang membuat siswa menemukan ketertarikan padanya, ini merupakan awal untuk membiarkan imajinasi mulai bermain. Dan ketika imajinasi bermain, secara perlahan siswa akan mulai berpikir secara kreatif mengenai apa yang membuatnya tertarik sebelumnya. Sehingga kreativitas siswa akan mulai terbentuk dan pemahaman siswa akan meningkat.

Dalam mengembangkan kemampuan siswa yang demikian, seorang guru perlu menjadi sosok yang berperan dalam membantu meningkatkan dan mengarahkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Meskipun dalam proses strategi *Learning Beyond The Fact* (mempelajari sesuatu melebihi fakta) ini masih ditemui kendala namun, penerapannya dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan mengembangkan pikiran-pikiran kreatifnya dalam pembelajaran, khususnya dalam pelajaran SKI.

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

