

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Project- Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model sering dijumpai dalam berbagai kegiatan dan salah satunya adalah model belajar mengajar. Menurut Dil-wort yang dikutip Khabib Sholeh, dkk dalam terjemahannya, model merupakan representasi abstrak dari suatu proses, sistem atau subsistem yang konkret. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.¹

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.² Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.³ Model pembelajaran memiliki tujuan utama membantu pendidik mengaplikasikan kurikulum, mengembangkan materi ajar dan melaksanakan pembelajaran di kelas.⁴

¹ Khabib Sholeh, dkk, *Kecerdasan Majemuk Berorientasi pada Partisipasi Peserta Didik*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2016, hlm. 129.

² Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 127.

³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, hlm. 24.

⁴ Khabib Sholeh, dkk, *Op.Cit.*, hlm. 133.

b. Model Pembelajaran *Project-Based Learning*

Project-Based Learning merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.⁵ *Project-Based Learning* adalah suatu cara mengajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggunakan unit-unit kehidupan sehari-hari sebagai bahan pelajaran agar peserta didik tertarik untuk belajar.⁶

Pada kegiatan pembelajaran menggunakan *Project-Based Learning* peserta didik diberi tugas atau proyek yang kompleks, sulit, lengkap akan tetapi nyata, realistis, dan autentik. Guru berperan hanya memberikan bantuan secukupnya, dengan tujuan agar sedemikian rupa peserta didik dapat menyelesaikan tugas proyeknya. Oleh karena itu, kreativitas peserta didik atau cara berfikir peserta didik dalam menyelesaikan suatu proyek yang diberikan oleh guru akan sangat membantu perkembangan intelektual peserta didik. Tujuan paling akhir dari kegiatan pembelajaran menggunakan *Project-Based Learning*, diharapkan peserta didik dapat mengasah kemampuannya.⁷

Menurut Purnama Yudi yang dikutip oleh Trianto Ibnu Badar al-Tabany,⁸ *Project-Based Learning* adalah

“Sebuah model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan ini, dimana peserta didik dilibatkan langsung dalam memecahkan permasalahan yang ditugaskan, mengizinkan para peserta didik untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, serta dapat menjadikan peserta didik yang realitis. Sedangkan menurut Made Wena yang dikutip oleh Trianto Ibnu Badar al-Tabany, mendefinisikan *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek sebagai model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan bekerja proyek. Tujuannya yaitu agar peserta didik

⁵ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Prenada Media, Jakarta, 2014, hlm. 42.

⁶ *Ibid.*, hlm. 45.

⁷ *Ibid.*, hlm. 52.

⁸ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit.*

mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya.”

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, *Project-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan paham pembelajaran konstruktivis.⁹ Penerapan *Project-Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun secara kelompok. *Project-Based Learning* mampu menghubungkan muatan akademik dengan konteks dunia nyata, dalam hal ini proyek dapat membangkitkan antusiasme para peserta didik untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

Project-Based Learning memerlukan keterampilan merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah secara mandiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan model ini, yaitu: membuat tugas menjadi bermakna, jelas dan menantang, menganeragamkan tugas, menaruh perhatian pada tingkat kesulitan, memonitor kemajuan peserta didik.¹¹

c. Karakteristik Pembelajaran *Project-Based Learning*

Menurut *Buck Institute For Education* yang dikutip oleh Made Wena, model pembelajaran *Project-Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa membuat keputusan dan membuat kerangka kerja
- 2) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
- 3) Siswa merancang proses untuk mencapai hasil
- 4) Siswa bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengolah informasi yang dikumpulkan
- 5) Siswa melakukan evaluasi secara kontinu
- 6) Siswa secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan

⁹ Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa maha peserta didik membangun pengetahuannya sendiri didalam konteks pengalamannya sendiri. *Ibid.*, hlm. 43.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 45.

¹¹ *Ibid.*

- 7) Hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya
- 8) Kelas memiliki atmosfir yang memberi toleransi kesalahan dan perubahan.¹²

Project-Based Learning memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya. Ciri-ciri *Project-Based Learning*, diantaranya:

- 1) Isi dari pada *Project-Based Learning* difokuskan pada ide-ide siswa, yaitu: dalam membentuk gambaran sendiri bekerja atas topik-topik yang relevan dan minat siswa yang seimbang dengan pengalaman siswa sehari-hari
- 2) Kondisi. Maksudnya adalah kondisi untuk mendorong siswa mandiri, yaitu dalam mengelola tugas dan waktu belajar
- 3) Aktivitas, adalah suatu strategi yang efektif dan menarik, yaitu dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah menggunakan kecakapan
- 4) Hasil. Hasil disini adalah penerapan hasil yang produktif dalam membantu siswa mengembangkan kecakapan belajar yang mengintegrasikan dalam belajar yang sempurna, termasuk strategi dan kemampuan untuk menggunakan kognitif strategi pemecah masalah.¹³

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran *Project-Based Learning*

Menurut Thomas yang dikutip oleh Made Wena, model pembelajaran *Project-Based Learning* mempunyai beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Sentralistis (*centrality*), prinsip ini menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan

¹² Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif kontemporer*, Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hlm. 145.

¹³ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit.*, hlm. 49-50.

pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan dapat dilaksanakan secara optimal

- 2) Prinsip pertanyaan pendorong atau penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada “pertanyaan atau permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama suatu bidang tertentu. Kaitan antara pengetahuan konseptual dengan aktivitas nyata dapat ditemui melalui pengajuan pertanyaan ataupun dengan cara memberikan masalah dalam bentuk definisi yang lemah
- 3) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Dalam investigasi memuat proses perencanaan, pembuatan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, discovery, dan pembentukan model
- 4) Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan kemandirian siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervise, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, lembar kerja siswa, petunjuk kerja praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari prinsip pembelajaran *Project-Based Learning*
- 5) Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata, bukan seperti di sekolah. Model Pembelajaran *Project-Based Learning* harus dapat memberikan perasaan realistik kepada siswa, termasuk dalam memilih topik, tugas, dan peran konteks kerja, kolaborasi produk, pelanggan maupun standar produknya. Jadi guru harus mampu menggunakan dunia nyata sebagai sumber belajar bagi siswa, kegiatan ini akan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, sekaligus kemandirian siswa dalam pembelajaran.¹⁴

Prinsip yang mendasari pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran
- 2) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran

¹⁴ Made Wena, *Op.Cit.*, hlm. 145-147.

- 3) Penyelidikan atau eksperimen dilakukan secara autentik dan menghasilkan produk nyata yang telah dianalisis dan dikembangkan berdasarkan tema atau topik yang disusun dalam bentuk produk (laporan atau hasil karya).¹⁵

e. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran *Project-Based Learning*

Proyek harus bisa ditangani dengan sistematis sehingga membantu para peserta didik untuk merasakan bahwa mereka dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan *Project-Based Learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) *Arrange*, yaitu meliputi: menentukan tujuan belajar, memutuskan proyek yang akan dikerjakan, dan mengatur waktu pelaksanaan proyek dengan sebaik-baiknya
- 2) *Begin*, yaitu mulai mengerjakan proyek
- 3) *Change*, yaitu membuat perubahan yang diperlukan dalam rangka memperbaiki proyek yang sedang dikerjakan, dan
- 4) *Demonstrate*, yaitu menunjukkan apa yang telah dicapai melalui presentasi.¹⁶

Selain langkah pelaksanaan *Project-Based Learning*, juga terdapat langkah pembelajaran dalam *Project-Based Learning*, yaitu:

- 1) Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada
- 2) Mendesain perencanaan proyek, sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan
- 3) Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek. Penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target
- 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek. Peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan
- 5) Menguji hasil. Fakta dan data percobaan atau penelitian dihubungkan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber

¹⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Ar-ruzz Media, Jogjakarta, 2015, hlm. 121.

¹⁶ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit.*, hlm. 52.

- 6) Mengevaluasi kegiatan. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan sebagai bahan perbaikan untuk melakukan tugas proyek pada masa yang akan datang.¹⁷

f. Manfaat Pembelajaran *Project-Based Learning*

Model pembelajaran *Project-Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan pribadi yang sehat¹⁸ dan realistik.¹⁹ Model pembelajaran *Project-Based Learning* dapat dipergunakan guru untuk melatih anak memecahkan persoalan sehari-hari. Model pembelajaran *Project-Based Learning* dapat membangkitkan kegiatan mental yang mendorong anak untuk dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang mengganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasai untuk diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan itu secara kreatif.

Pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* memberi kesempatan anak untuk mengembangkan etos kerja²⁰ pada diri anak. Etos kerja semacam ini harus ditanamkan kepada anak sedini mungkin, karena pembentukannya menuntut proses yang berlangsung lama. Dalam kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kebebasan

¹⁷ Mulyasa, *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 145-146.

¹⁸ Pribadi yang sehat yang dimaksud adalah pribadi yang memiliki cirri-ciri sikap-sikap kemandirian, percaya diri, dapat menyesuaikan diri, dapat mengembangkan hubungan antar pribadi yang saling memberi dan menerima, serta mau menerima kenyataan dan mengakui bahwa dirinya berbeda dengan anak lain. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 142.

¹⁹ Pribadi yang realistik merupakan pribadi yang menerima tanggung jawab sesuai dengan kemampuannya, bersikap optimis yang beranggapan dengan usaha yang keras seseorang akan berhasil, dapat menarik pelajaran dari pengalaman-pengalaman yang lampau. *Ibid.*

²⁰ Etos kerja merupakan sekumpulan sikap dan kebiasaan untuk melaksanakan pekerjaan secara tekun, cermat, tuntas, dan tepat waktu. *Ibid.*, hlm. 143.

secara fisik maupun secara intelektual untuk menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawab menurut cara yang dikuasai.²¹

g. Tujuan Pembelajaran *Project-Based Learning*

Menurut Semiawan, dkk. yang dikutip oleh Made Wena, pembelajaran *Project-Based Learning*

“Bertujuan untuk mentapkan pengetahuan yang dimiliki siswa, serta memungkinkan siswa memperluas wawasan pengetahuannya dari suatu mata pelajaran tertentu. Demikian pula pengetahuan yang diperoleh siswa lebih berarti dan kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik, karena pengetahuan itu lebih bermanfaat baginya untuk mengapresiasi lingkungannya, memahami serta memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.”²²

Agar tujuan pengajaran tercapai, maka kegiatan pembelajaran *Project-Based Learning* perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Merupakan kegiatan yang bersumber dari pengalaman anak sehari-hari dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun diluar sekolah
- 2) Kegiatan itu merupakan kegiatan yang sedemikian kompleks yang menuntut bermacam penanganan yang tidak mungkin dilakukan anak secara perseorangan dalam jangka waktu yang sudah ditetapkan
- 3) Kegiatan itu merupakan kegiatan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berfikir dan menalar, kemampuan bekerjasama dengan anak lain dan memperluas wawasan anak
- 4) Kegiatan itu cukup menantang bagi anak dalam pengembangan kesehatan fisik dan kesejahteraan
- 5) Kegiatan itu dapat memberikan kepuasan masing-masing anak.²³

h. Keuntungan Pembelajaran *Project-Based Learning*

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain yang dikutip oleh Trianto Ibnu Badar al-Tabany, Keuntungan dan keunggulan menggunakan *Project-Based Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi yang lebih luas dan menyeluruh dalam

²¹ *Ibid.*, hlm. 142-143.

²² Made Wena, *Op.Cit.*, hlm. 107.

²³ Moeslichatoen, *Op.Cit.*, hlm. 144-145.

memandang dan memecahkan masalah yang dihidapi dalam kehidupan

- 2) Membina peserta didik menerapkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan terpadu, yang diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik, bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan rill sehari-hari yang penuh masalah, pengembangan keativitas, aktivitas, dan pengalaman peserta didik banyak dilakukan, menjadikan teori, praktik, sekolah, dan kehidupan masyarakat menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan.²⁴

Keuntungan model pembelajaran *Project-Based Learning* antara lain:

- 1) *Increased motivation*. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Bielefeldt dan Underwood meneliti sejumlah artikel tentang proyek dikelas yang dapat dipertimbangkan sebagai bahan testimonial terhadap guru, terutama bagaimana guru menggunakan proyek dan persepsi mereka tentang bagaimana keberhasilannya, laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan siswa lebih suka tekun sampai kelewat batas, berusaha keras dalam mencapai proyek. Guru juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan. Siswa melaporkan bahwa belajar dalam proyek lebih fun dari pada komponen kurikulum yang lain²⁵
- 2) *Increased problem-solving ability*. Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, membuat siswa lebih aktif dan mampu menyelesaikan problem-problem yang bersifat kompleks
- 3) *Improved library research skills*, karena pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi melalui sumber-sumber informasi, maka

²⁴ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit.*, hlm. 45-46.

²⁵ Ngilimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Sleman Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2011, hlm. 200.

ketrampilan siswa untuk mencari dan mendapatkan informasi akan meningkat

- 4) *Increased collaboration*, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi
- 5) *Increased resource-management skills*. Pembelajaran *Project-Based Learning* mengimplementasikan secara baik kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan dalam menyelesaikan tugas.²⁶

i. Kekurangan Model Pembelajaran *Project-Based Learning*

Project-Based Learning memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

- 1) Kondisi kelas agak sulit dikontrol dan mudah menjadi ribut saat pelaksanaan proyek, karena adanya kebebasan pada siswa sehingga memberi peluang untuk ribut
- 2) Memerlukan waktu yang lebih banyak untuk pencapaian hasil yang maksimal.²⁷
- 3) Membutuhkan biaya yang cukup
- 4) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- 5) Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan
- 6) Kesulitan melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok.²⁸

j. Solusi Mengatasi Kekurangan Model Pembelajaran *Project-Based Learning*

Untuk mengatasi kekurangan model pembelajaran *Project-Based Learning* seorang pendidik harus dapat mengatasi dengan cara sebagai berikut:

²⁶ Made Wena, *Op.Cit.*, hlm. 147.

²⁷ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Op.Cit.*, hlm. 49.

²⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, Bumi Aksara, Jakarta, 2014, hlm. 178.

- 1) Guru harus lebih cakap dalam penguasaan dan pengelolaan kelas yang baik
- 2) Membatasi peserta didik dalam menyelesaikan proyek
- 3) Meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar
- 4) Memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah
- 5) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan *Project-Based Learning* membutuhkan beberapa ketrampilan dasar dan penguasaan ketrampilan khusus dalam membuat proyek. Keterampilan dasar yang perlu dimiliki oleh siswa untuk belajar dengan model pembelajaran *Project-Based Learning* adalah: membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan berhitung dasar.²⁹

2. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kreatif adalah sebuah kinerja. Kinerja dalam mewujudkan ide dan gagasan melalui serangkaian kegiatan intensif untuk menghasilkan sebuah karya cipta. Karya cipta ini bisa sebuah gagasan, kegiatan, sampai performa yang memiliki keunikan khusus yang menarik minat banyak orang. Anak kreatif adalah anak-anak pencipta. Anak-anak yang selalu berjibaku dengan ide gagasan sebagai bahan yang harus diwujudkan menjadi karya. Karya yang baru dan bagus, yang tentu saja diciptakan berdasarkan pada hasil pengalaman dan pengetahuan anak-anak dalam belajar.³⁰

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Heru Kurniawan, *Sekolah Kehidupan Yang Menyenangkan Untuk Anak*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2016, hlm. 166.

penekanan yang berbeda-beda. Menurut Barron, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.³¹

Menurut Dedi Supriyadi yang dikutip oleh Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie menyatakan ada perbedaan dalam pengertian kreativitas disebabkan beberapa alasan, yaitu:

- 1) Sebagai “konstruk hipotesis” kreativitas merupakan ranah psikologis yang cukup kompleks dan multidimensi
- 2) Definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung pada teori yang menjadi acuan pembuatan definisi tersebut.³²

Menurut Utami Munandar yang dikutip dalam bukunya Muhammad Ali dan Muhammad Asrori mendefinisikan

“Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat berkembangnya kreativitas inividu.”³³

Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.³⁴ kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai persoalan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari

³¹ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 41.

³² Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*, Pustaka Setia, Bandung, 2013, hlm. 297.

³³ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 42.

³⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 1998, hlm. 31.

berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat.³⁵

Kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Ada dua cara berfikir, yaitu cara berfikir konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berfikir divergen dari pada konvergen.³⁶

Pola pendidikan terhadap anak sangat berpengaruh terhadap kreativitas seorang anak.³⁷ Dalam konteks Islam, keterampilan berfikir yang perlu dimiliki oleh anak yaitu keterampilan berfikir kreatif, menyelesaikan masalah, menalar dan membuat keputusan.

Seperti firman Allah SWT., dalam Q.S. Al-Baqarah: 219

..... كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berfikir.” (Q.S. Al-Baqarah: 219)³⁸

Ayat diatas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya islam pun dalam hal ke kreativitan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nurarinya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya.

Tujuan dalam pembelajaran kreatif di sekolah adalah mewujudkan anak-anak yang kreatif, yaitu anak-anak yang cerdas dan berkarakter. Hakikat kreatif adalah serangkaian kegiatan

³⁵ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 42.

³⁶ *Ibid.*, hlm. 41.

³⁷ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Op.Cit.*, hlm. 299.

³⁸ Al-Qur'an dan Terjemah, Q.S. Al-Baqarah: 21.

(keterampilan) yang dilakukan oleh anak dalam mendayagunakan kemampuan untuk mengatasi masalah melalui karya yang membawa implikasi pada pembentukan intensif karakter dan sikap anak.³⁹

Selain kreativitas yang dimiliki oleh siswa, guru juga harus memiliki kreativitas dalam mengajar. Keterampilan yang perlu dimiliki oleh guru untuk mengajar secara kreatif adalah terampil mengatur proses, terampil melakukan presentasi, terampil dalam bertanya, terampil membuat rancangan, dan terampil melaksanakan aktivitas.

Guru yang kreatif harus terampil mengatur lingkungan belajar dan mengatur cara agar siswa sering merespon. Guru harus berupaya agar siswa tidak merasa bosan dan memberi rangsangan afektif serta minat kognitif untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Beberapa tindakan yang seharusnya dilakukan oleh guru untuk membuat siswa berperilaku kreatif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban benar
- 2) Menoleransi jawaban yang nyeleneh
- 3) Menekankan pada proses bukan hanya hasil saja
- 4) Membuat siswa untuk berani mencoba dan memiliki interpretasi sendiri terkait pengetahuan atau kejadian.⁴⁰

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas itu berkembang didasari oleh potensi yang ada dalam diri individu dan ditunjang oleh pengalaman selama berinteraksi dengan lingkungannya. Agar potensi kreatif individu dapat diwujudkan, diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong dari luar yang didasari oleh potensi dalam diri individu itu sendiri. Menurut Torrance, kreativitas bukan semata-mata merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Setiap

³⁹ Heru Kurniawan, *Op.Cit.*, hlm. 164.

⁴⁰ Ridwan Abdullah Sani, *Op. Cit.*, hlm. 29.

individu memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semuanya berwujud menjadi kemampuan dan ketrampilan kreatif.⁴¹

Menurut Conny Setiawan yang dikutip dalam bukunya B. Suryosubroto menyatakan ciri-ciri kreativitas, yaitu:

- 1) Dorongan ingin tahu yang besar
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan sesuatu pendapat
- 5) Menonjol dalam salah satu bidang seni
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya
- 7) Tidak mudah terpengaruh orang lain
- 8) Daya imajinasi kuat
- 9) Orisinalitas tinggi (tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya serta menggunakan cara-cara orisinal dalam pemecah masalah)
- 10) Dapat bekerja sendiri, dan
- 11) Senang mencoba hal-hal baru.⁴²

Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan dan cenderung untuk lebih tertarik pada hal yang rumit.⁴³ Kreativitas anak agar dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik).⁴⁴

Menurut Pier, orang-orang kreatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Memiliki dorongan yang tinggi
- 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi⁴⁵
- 3) Rasa ingin tahu yang besar

⁴¹ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 43.

⁴² B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2009, hlm. 223.

⁴³ Utami Munandar, *Op.Cit.*, hlm. 35-36.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm. 37.

⁴⁵ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 52.

- 4) Konsisten
- 5) Tidak puas dengan apa yang ada
- 6) Percaya diri
- 7) Otonom
- 8) Bebas dalam pertimbangan
- 9) Menerima keadaan diri
- 10) Senang humor
- 11) Intuitif
- 12) Dalam berfikir tertarik pada hal yang kompleks
- 13) Sensitif terhadap rangsangan
- 14) Toleransi terhadap situasi yang tidak pasti⁴⁶
- 15) Imajinatif
- 16) Mempunyai rakarya
- 17) Mempunyai minat luas
- 18) Penuh energi
- 19) Bersedia mengambil resiko
- 20) Berani dalam pendirian dan keyakinan.⁴⁷

c. Pendekatan Kreativitas

Ada dua pendekatan kreativitas yaitu psikologis dan sosiologis. Pendekatan psikologis lebih memandang kreativitas dari fakta-fakta kekuatan yang ada dalam diri individu, sedangkan pendekatan sosiologis lebih menekankan pentingnya faktor interaksi sosial sebagai kekuatan agar kreativitas timbul. Dalam pendekatan psikologis menganggap bahwa kreativitas itu merupakan sintesis dari fungsi-fungsi *thinking*, *feeling*, *sensing*, dan *intuiting*. Sedangkan pendekatan sosiologis menunjuk sejumlah faktor sosial yang mempengaruhi kreativitas.⁴⁸

⁴⁶ Anas Salahudin dan Irwanto Alkrienciehie, *Op.Cit.*, hlm. 309.

⁴⁷ Utami Munandar, *Op.Cit.*, hlm. 37.

⁴⁸ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 50.

d. Perkembangan Kreativitas

Perkembangan Kreativitas mengikuti pola-pola yang diramalkan. Ini tampak pada awal kehidupan, yaitu dalam permainan anak, kemudian meluas ke berbagai bidang kehidupan lainnya. Karena perkembangan kreativitas itu juga merupakan perkembangan proses kognitif.⁴⁹ Struktur kognitif berisi sejumlah *coding* yang mengandung segi-segi intelek yang mengatur atau memerintah perilaku individu, perubahan perilaku mendasari penetapan tahap-tahap perkembangan kognitif. Tiap tahapan perkembangan menggambarkan isi struktur kognitif yang khas sesuai perbedaan antar tahapan. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.⁵⁰

Kelemahan pendidikan selama ini dalam konteksnya dengan pengembangan potensi kreatif anak adalah kurangnya perhatian terhadap pengembangan fungsi belahan otak kanan. Akibatnya tidak sedikit anak-anak yang sebenarnya memiliki potensi kreatif mengalami penurunan kreativitas. Agar proses pendidikan dapat memberikan bantuan kepada anak-anak kreatif, para guru dan pembimbing di sekolah sudah seharusnya mengenali anak-anak kreatif yang menjadi peserta didiknya.⁵¹

Dalam mengembangkan kreativitas anak-anak, kita perlu mengingat hubungan kita sebagai manusia dengan lingkungan kita. Dimensi emosi, fisik, spiritual dan sosial atas apa yang kita ciptakan harus menjadi sebuah bagian dari apa yang kita nilai dalam ruang kelas, kreativitas harus menjadi humanis, harus menyadari (mengakui) keseluruhan.⁵²

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 46-47.

⁵⁰ Sofan Amri, *Op.Cit.*, hlm. 235-236.

⁵¹ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 57.

⁵² Anna Craft, *Op.Cit.*, hlm. 282.

Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu:

1) Tahap sensori motoris

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun, pada tahap ini anak berada dalam suatu masa pertumbuhan yang ditandai oleh kecenderungan sensori-motoris yang amat jelas. Segala perbuatan merupakan perwujudan dari proses pematangan aspek sensori-motoris tersebut.⁵³ Bayi belum mampu berfikir konseptual namun perkembangan kognitif telah dapat diamati.⁵⁴

Mengenai kreativitasnya, pada tahap ini belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitasnya. Sebab, pada tahap ini tindakan anak masih berupa tindakan fisik yang bersifat reflektif. Pandangannya terhadap objek masih belum permanen, belum memiliki konsep dan waktu, belum memiliki konsep tentang sebab-akibat, bentuk permainannya masih merupakan pengulangan refleksi-refleksi, belum memiliki kemampuan berbahasa.⁵⁵

2) Tahap praoperasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut juga tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif. Artinya semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran, tetapi oleh unsur perasaan, kecenderungan ilmiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya.⁵⁶ Tampak kemampuan berbahasa dan berkembang pesat penguasaan konsep.⁵⁷

⁵³ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 47.

⁵⁴ Sofan Amri, *Op.Cit.*, hlm. 236.

⁵⁵ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 47.

⁵⁶ *Ibid.*, hlm. 48.

⁵⁷ Sofan Amri, *Op.Cit.*

Kemampuan mengembangkan kreativitasnya sudah mulai tumbuh karena anak sudah mulai mengembangkan memori dan telah memiliki kemampuan untuk memikirkan masa lalu dan masa yang akan datang, meskipun masih dalam jangka pendek. Disamping itu, anak memiliki kemampuan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dilingkungannya secara animistik dan antropomorfik.⁵⁸

3) Tahap operasional kongkret

Tahap ini berlangsung antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas kongkret dan berkembang rasa ingin tahunya.⁵⁹ Berkembang daya mampu anak berfikir logis untuk memecahkan masalah.⁶⁰

Pada tahap ini interaksinya dengan lingkungan, termasuk dengan orang tua, sudah semakin berkembang dengan baik. Anak sudah dapat mengamati. Menimbang mengevaluasi dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dengan cara yang kurang egosentris dan lebih objektif.

Kreativitasnya juga sudah semakin berkembang, karena anak mulai mampu menampilkan operasi-operasi mental, mampu berfikir logis dalam bentuk sederhana, mulai memelihara identitas diri, konsep tentang ruang sudah semakin meluas, dan sudah mampu mengimajinasi sesuatu, meskipun biasanya masih memerlukan bantuan objek-objek kongkret.⁶¹

4) Tahap operasional formal (formal operation 11 tahun keatas)⁶²

Pada masa ini, anak telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaanya yang merupakan hasil dari

⁵⁸ Penjelasan animistik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan hewan. Sedangkan antropomorfik adalah menjelaskan peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan perumpamaan manusia. Muhammad Ali, dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ Sofan Amri, *Op.Cit.*

⁶¹ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 48-49.

⁶² Sofan Amri, *Op.Cit.*

berfikir logis. Aspek dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya.

Perkembangan kreativitas remaja berada pada posisi seiring dengan tahapan operasional formal. Artinya, perkembangan kreativitasnya amat potensial bagi perkembangan kreativitas.⁶³

e. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Wallas mengemukakan empat tahapan proses kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

1) Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecah masalah terhadap masalah yang dihadapi. Individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecah masalah. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berfikir divergen.⁶⁴ Untuk mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.⁶⁵

2) Tahap Inkubasi (*Incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecah masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi pada tahap ini individu 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 (berhari-hari atau bahkan bertahun-tahun) dan bisa juga sebentar

⁶³ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 49-50.

⁶⁴ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 51.

⁶⁵ Utami Munandar, *Op.Cit.*, hlm. 32.

(beberapa jam saja) sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecah masalah.⁶⁶ Utami Munandar menambahkan bahwa "penekanan teori psikoanalisis pada alam pikiran tidak sadar dan timbulnya kreativitas sebagai kompensasi dari masa anak yang sulit, dapat menjelaskan kehidupan banyak tokoh-tokoh yang produktif."⁶⁷

3) Tahap Iluminasi (*Ilumination*)

Pada tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi.⁶⁸ Untuk menghadapi problema-problema yang semakin kompleks, kita harus memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif.⁶⁹

4) Tahap Verifikasi (*Verivication*)

Pada tahap ini, gagasan yang muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realita. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen.⁷⁰ Pemikiran konvergen merupakan kemampuan yang lebih umum untuk berhadapan dengan satu jawaban benar namun merupakan jawaban konvensional.⁷¹ Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap

⁶⁶ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*

⁶⁷ Utami Munandar, *Op.Cit.*, hlm. 34.

⁶⁸ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*

⁶⁹ Utami Munandar, *Op.Cit.*, hlm. 31.

⁷⁰ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*

⁷¹ Anita E. Woolfolk dan Lorraine Mc Cune Nicolich, *Mengembangkan Kepribadian dan Kecerdasan Anak-Anak*, Inisiasi Press, Jakarta, 2004, hlm. 191.

hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.⁷²

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Pada mulanya, Kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Usia
- 2) Tingkat pendidikan orang tua
- 3) Tersedianya fasilitas
- 4) Penggunaan waktu luang.⁷³

g. Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran

Menurut Muhammad Amin menyatakan bahwa kreativitas diartikan sebagai pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik penemuan ilmiah, dan menciptakan secara mekanik. Berdasarkan pengertian tersebut, terlihat bahwa mereka menekankan pada ide atau pemikiran dan penemuan yang mendatangkan hasil yang baru atau relatif baru yang berkisar pada berpikir kreatif dan hasil kreatif.

Belajar merupakan salah satu cara untuk mempersiapkan agar siswa dapat memecahkan masalah sehingga pengalamannya dapat berkembang dan memungkinkan untuk mencipta, menggabungkan, menyusun unsur-unsur yang ada menjadi suatu hal yang baru dan menjadi satu kesatuan dan kemungkinan adanya beberapa bentuk jawaban yang didapat.⁷⁴

Kegiatan belajar dapat diarahkan untuk mengembangkan ide kreatif belajar siswa, misalnya dengan meminta siswa untuk

⁷² Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*

⁷³ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op.Cit.*, hlm. 53.

⁷⁴ B. Suryosubroto, *Op.Cit.*, hlm. 220-221.

menggambar sebuah tong sampah yang dapat memungut sampah secara otomatis. Pada kegiatan belajar dapat dilakukan pembelajaran berbasis proyek dengan menuntut siswa membuat proyek kreatif. Proyek yang diajukan sebaiknya bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.⁷⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu dalam belajar yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berfikir divergen.

3. Mata Pelajaran Fiqih

Di dalam kitab *Durrul Mukhtar* diterangkan, bahwa fiqih mempunyai dua makna yaitu makna ahli ushul dan makna ahli fiqih. Makna ahli ushul ialah “Ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara’ yang bersifat far’iyah (cabang), yang dihasilkan dari dalil-dalilnya yang *tafsili* (khusus, terperinci)”. Tegasnya fiqih menurut ahli ushul ialah mengetahui hukum dari dalilnya. Sedangkan makna ahli fiqih ialah “mengetahui (menghafal) hukum furu, baik bersama-sama dengan dalilnya atau tidak.” Jelaslah fiqih menurut ialah mengetahui hukum-hukum syara’ yang menjadi sifat bagi perbuatan para hamba (mukallaf) yaitu wajib, sunnat, haram, makruh, dan mubah.⁷⁶

Fiqih secara bahasa bermakna tahu atau paham⁷⁷ atau pengertian⁷⁸. sebagai mana yang dipahami dalam hadist:

من يرد الله به خيرا يفقهه الدين

⁷⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Op.Cit.*, hlm. 15.

⁷⁶ Hasbi Ash Shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqih*, Bulan Bintang, Jakarta, 1989, hlm. 18-19.

⁷⁷ *Ibid*, hlm. 17.

⁷⁸ Sulaiman Rasyid, *Fiqih Islam*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2015, hlm. 12.

*“Barang siapa yang dikehendaki Allah menjadi orang yang baik di sisi-Nya, niscaya Allah akan memberikan kepadanya pemahaman (yang mendalam) dalam pengetahuan agama.”*⁷⁹

Sedangkan menurut istilah ialah ilmu syari’at⁸⁰ yaitu ilmu yang mengetahui hukum-hukum syara' yang pada perbuatan anggota, diambil dari dalil-dalil yang *tafsili* (terinci).⁸¹ Dalil *tafsili* ialah dalil-dalil yang khusus. Pengertian yang diperoleh dari dalil-dalil *tafsili* ialah hukum-hukum yang khusus yang diambil dari padanya dengan jalan nadhar ijtihad.⁸²

a. Pengertian Fiqih Muamalah

Muamalah adalah aspek hukum Islam yang ruang lingkupnya luas. Pada dasarnya aspek hukum Islam yang bukan termasuk kategori ibadah, seperti shalat, puasa, dan haji dapat disebut sebagai muamalah. Hukum Islam dibidang muamalah dapat dibagi dalam dua garis besar yaitu *munakahat* (perkawinan), *jinayat* (pidana) dan muamalah dalam arti khusus yang hanya berkaitan dengan bidang ekonomi dan bisnis dalam Islam.⁸³

Pengertian fiqih muamalah terbagi menjad dua, yaitu sebagai berikut:

1) Pengertian fiqih muamalah dalam arti luas

Fiqih muamalah adalah aturan-aturan (hukum) Allah swt. Yang ditujukan untuk mengatur kehidupan manusia dalam urusan keduniaan atau urusan yang berkaitan dengan urusan duniawi dan sosial kemasyarakatan.

2) Pengetian fiqih muamalah dalam arti sempit

Fiqih muamalah dalam arti sempit terkonsentrasi pada sikap patuh pada aturan-aturan Allah yang telah ditetapkan berkaitan dengan interaksi dan perilaku manusia lainnya dalam

⁷⁹ Qamarul Huda, *Fiqh Muamalah* Yogyakarta, Teras, hlm. 2.

⁸⁰ Hasbi Ash Shiddieqy, *Op.Cit.*

⁸¹ Sulaiman Rasyid, *Op. Cit.*

⁸² Hasbi Ash Shiddieqy, *Op.Cit.*, hlm. 17.

⁸³ Qamarul Huda, *Op.Cit.*, hlm. 1.

upaya memperoleh, mengatur, mengelola dan mengembangkan harta benda.⁸⁴

b. Jual Beli

1) Pengertian jual beli

Lafazh (الْبَيْعُ) dalam bahasa Arab menunjukkan makna jual dan beli.⁸⁵ Perdagangan atau jual beli secara bahasa berarti *al-mubadalah* (saling menukar). Adapun jual beli secara istilah sebagaimana yang akan dijelaskan dalam definisi-definisi berikut ini:

a) Pengertian jual beli menurut Sayyiq Sabiq

Jual beli adalah pertukaran benda dengan benda lain dengan jalan saling meridhai atau memindahkan hak milik disertai penggantian dengan cara yang dibolehkan.

b) Pengertian jual beli menurut Taqiyudddin

Jual beli adalah saling menukar harta (barang) oleh dua orang untuk dikelola (ditasharafkan) dengan cara ijab dan qobul sesuai dengan syara'.⁸⁶ Dari definisi-definisi diatas dapat dipahami bahwa inti jual beli adalah suatu perjanjian tukar-menukar benda (barang) yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak, yang satu menerima benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan syara' dan disepakati.⁸⁷

2) Dasar hukum jual beli

Hukum jual beli pada dasarnya adalah halal atau boleh, artinya setiap orang Islam dalam mencari nafkah atau rezeki boleh dengan cara jual beli, berdagang atau boleh dengan cara yang lain yang

⁸⁴ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2012, hlm. 11.

⁸⁵ Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 9.

⁸⁶ Qamarul Huda, *Op.Cit.*, hlm. 15-52.

⁸⁷ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2014, hlm. 68-69.

penting dengan cara yang halal dan baik. Adapun dasar disyariatkannya jual beli sebagai berikut:

- a) Sebagaimana disebutkan dalam firman Allah Swt dalam surat al-Baqarah ayat 275

...وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا...

Artinya: “*Padahal Allah telah menghalalkan jual-beli dan mengharamkan riba*”.

- b) Firman Allah dalam surat an-Nisa’ ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ
إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ
اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesama dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu.*”⁸⁸

- 3) Rukun dan Syarat jual beli

- a) Akad (ijab kabul)
- b) Orang-orang yang berakad (penjual dan pembeli)
- c) *Ma’kud alaih* (objek akad).⁸⁹

- 4) Hikmah jual beli

Pensyariatan jual beli bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena kebutuhan manusia berhubungan dengan apa yang ada ditangan sesamanya. Semua itu tidak akan terpenuhi tanpa adanya saling tukar menukar.

Islam telah mensyari’atkan kepada manusia bahwa terpenuhi kebutuhan sehari-hari harus dengan jalan suka sama

⁸⁸ Qamarul Huda, *Op.Cit.*, hlm. 53-54.

⁸⁹ Hendi Suhendi, *Op.Cit.*, hlm. 70.

suka diantara kedua belah pihak (penjual dan pembeli). Maka seseorang tidak boleh mengambil harta orang lain secara paksa. Dengan demikian, pensyari'atan jual beli ini terdapat hikmah dan rahmat dari hukum Allah swt.⁹⁰

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian terdahulu mengenai penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Penelitian ini dilakukan oleh staf pengajar jurusan fisika dan FMIPA Universitas Negeri Padang atas nama Rinta Doski Yance, Ermaniati Ramli, dan Fatni Mufit pada tahun 2013 dengan judul "*Pengaruh Penerapan Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Batipuh Kabupaten Tanah Datar*". Adapun hasil penelitian tersebut adalah: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap pembelajaran fisika siswa kelas I SMA Negeri 1 Batipuh. Metode penelitian yang digunakan adalah percobaan kuasi dengan kelompok penelitian kontrol acak hanya penelitian desain. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI tahun ajaran 2012/2013. Mengambil sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dan kelas yang dipilih untuk kelas eksperimen dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data penelitian adalah tes tertulis untuk aspek kognitif, lembar observasi untuk aspek afektif, skor rubrik untuk aspek psikomotor dan hasil rubrik skor untuk kelas eksperimen. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji t pada derajat nyata 0,05. Hasil penelitian pada aspek kognitif didapatkan 80,2 untuk kelas eksperimen dan 75,3 untuk kelas kontrol. Hasil analisis penelitian uji t didapat = 2,08 dan = 2,02. Pada aspek afektif diperoleh 13,4 untuk eksperimen dan 11,61 untuk kelas kontrol. Hasil analisis t test didapat = 2,86 dan = 2,02 pada derajat nyata 0,05, kriteria

⁹⁰ Enang Hidayat, *Op.Cit.*, hlm. 16.

penerimaan Hai jika, $<$, berarti bahwa H_0 dapat diterima. Aspek psikomotor diperoleh 77,83 untuk kelas eksperimen kelas kontrol yang lebih tinggi. dan 74,91 untuk kelas kontrol. Hasil analisis t test didapat $t = 2,92$ dan $t_{table} = 2,02$ pada derajat nyata 0,05, kriteria penerimaan Hai jika, $<<$, berarti bahwa H_0 dapat diterima.

Kata kunci: PJBL, Hasil Belajar Fisika, SMA N 1 Batipuh.

2. Penelitian ini dilakukan oleh jurusan pendidikan biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak yang bernama A.D. Kurniawan Diterima pada tanggal 27 Januari 2013, Disetujui pada tanggal 3 April 2013, dan dipublikasikan April 2013. Dengan judul “*Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode inkuiri terbimbing dalam pembuatan media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman konsep dan kreativitas siswa. Dari hasil tes yang sudah dilakukan terdapat sebuah peningkatan kualitas pembelajaran dengan ditandai meningkatnya hasil prestasi siswa pada saat siklus I dengan nilai klasikal 78.04% dan dilanjutkan ke siklus II dengan hasil nilai klasikal 97.56%. Dari hasil penilaian kreativitas dari siklus I diperoleh nilai ketuntasan klasikal sebesar 97.56% dan siklus ke II mendapat nilai ketuntasan klasikal sebesar 97.56%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA Biologi di SMP N 3 Kubu Raya dengan menggunakan metode inquiry terbimbing dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: Pertanyaan terpandu; media pembelajaran; pemahaman konsep; kreativitas.

C. Kerangka Berfikir

Project-Based Learning sangatlah tepat digunakan sebagai suatu model pembelajaran yang benar-benar membutuhkan alat bantu proyek

sebagai penunjang tercapainya tujuan belajar mengajar karena, model pembelajaran *Project-Based Learning* merupakan penggerak yang unggul untuk membantu siswa belajar secara aktif dan kreatif. *Project-Based Learning* berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu disiplin melibatkan siswa dalam kegiatan praktik, pemecah masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.

Project-Based Learning sebagai model pembelajaran yang inovatif dan akomodatif terhadap kemampuan anak menuju proses berfikir kreatif. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning* diharapkan peserta didik lebih mudah menangkap dan memahami materi pelajaran. Implementasi *Project-Based Learning* pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih memahami realitas kehidupan dari yang kongkret sampai yang abstrak. Realitas kehidupan ini akan menjadi sumber inspirasi dan kreativitas dalam melakukan analisis dan membangun visi kehidupan.

Pemakaian model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar akan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu peserta didik untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.

Pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki peserta didik akan membantu mengembangkan kreativitas belajar. Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas yang melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Hasil tersebut berguna, bertujuan, dan terarah.

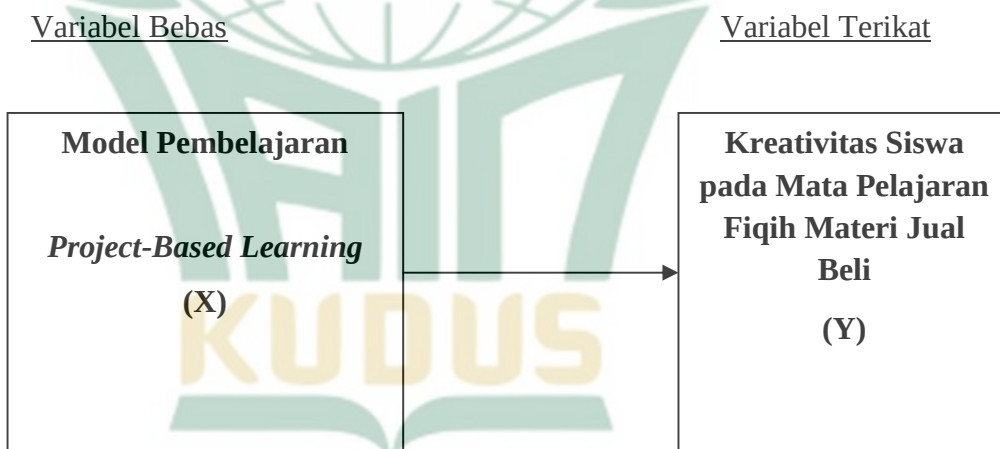
Model belajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*) harus segera ditinggalkan dan diubah dengan model belajar aktif dan mandiri berdasarkan prinsip kognitif modern, sehingga menumbuhkan peran aktif

dan kreatif siswa (student centered). Guru bukan lagi sebagai sumber belajar utama yang memiliki kekuasaan dominan terhadap siswa.

Jadi kerangka berfikir disini adalah jika guru menggunakan model pembelajarann *Project-Based Learning* dalam sistem belajar mengajar di kelas terutama pada mata pelajaran fiqih materi jual beli bisa berhasil dengan baik maka guru harus bisa menyesuaikan materi pelajaran, keadaan kelas, keadaan siswanya, dan bisa berpengaruh terhadap tingkat pemahaman dan kreativitas belajar siswa. Karena keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Pengaruh *Project-Based Learning* terhadap kreativitas belajar dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata, yaitu “hypo” artinya dibawah dan “thesa” artinya kebenaran atau pendapat. Maka hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁹¹

⁹¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hlm. 71.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa:

1. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Project-Based Learning* (variabel X) dengan kreativitas siswa (variabel Y) pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli di MA Unggulan Al-Hikmah Pasir Mijen Demak tahun pelajaran 2017/2018.
2. Ada peningkatan antara model pembelajaran *Project-Based Learning* (variabel X) dengan kreativitas siswa (variabel Y) pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli di MA Unggulan Al-Hikmah Pasir Mijen Demak tahun pelajaran 2017/2018.
3. Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Project-Based Learning* (variabel X) dengan kreativitas siswa (variabel Y) pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli di MA Unggulan Al-Hikmah Pasir Mijen Demak tahun pelajaran 2017/2018.

Dengan kata lain semakin tinggi penggunaan model pembelajaran *Project-Based Learning*, maka semakin tinggi kreativitas siswa dan begitu pula sebaliknya semakin rendah penggunaan model pembelajaran *Project-Based Learning* maka semakin rendah pula tingkat kreativitas siswa.