

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

1. *Programmed Self Instructional Methods*

a. *Pengertian Programmed Self Instructional Methods*

Programmed Self Instructional Methods merupakan istilah dari metode instruksi sendiri dengan program. Istilah “metode” berasal dari bahasa Yunani *methodos*, yang berarti cara atau jalan. Dalam bahasa Inggris, kata ini ditulis *method*, dan bahasa Arab menerjemahkannya dengan *thariqat* dan *manhaj*. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹

Metode instruksional merupakan bagian dari strategi instruksional. Metode instruksional berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode instruksional sesuai digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Banyak sekali metode instruksional yang dapat dipergunakan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa, seperti metode studi mandiri, karyawisata, induksi, deduksi, bermain peran, pembelajaran terprogram, dan lain-lain.²

¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 193.

² Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), 58.

Programmed Self Instructional Methods merupakan sebuah metode yang diciptakan oleh *Skinner* dan kemudian dimodifikasi oleh *Crowder*.³Metode pengajaran berprograma ialah suatu cara dalam mengajar dengan mempergunakan alat-alat yang bekerja serba otomatis atau kunci-kunci jawaban tertulis yang dibuat sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat mempelajari sendiri bahan yang telah tersusun secara sistematis, yang menyebabkan peserta didik dapat berdialog dengan bahan-bahan tersebut atas tanggung jawab sendiri.⁴

Pada tahun 1950, pengajaran terprogram telah dipraktekkan. Sebagai pendidik yakin bahwa bentuk pengajaran baru ini akan memperbaiki pengajaran. Belajar lebih efisien dan tugas-tugas guru lebih terarah. Pengajaran ini berlangsung seperti halnya paket pengajaran diri sendiri yang menyajikan suatu topik yang disusun secara cermat untuk dipelajari dan dikerjakan oleh siswa. Tiap-tiap pekerjaan siswa langsung diberi *feedback*.⁵

Dengan pengajaran berprograma dapat disajikan bahan yang menyangkut kegiatan mental tinggi, seperti “analisis” dan “sintesis” dalam bidang kognitif. Namun sebagian besar bahan yang diberikan melalui pengajaran berprograma terdiri atas “pengetahuan” dan “pemahaman” belaka.

Metode pembelajaran terprogram ini terdiri dari tiga buah fitur penting :

³ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005) 60.

⁴ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Teras, 2009), 213.

⁵ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 218.

- 1) Isi disampaikan dalam langkah yang dirangkai dengan cara yang hati-hati.
- 2) Siswa diminta untuk memberikan respon secara aktif.
- 3) Siswa menerima umpan balik yang segera menyangkut keberhasilan atau kegagalan respon mereka.

Metode ini tatkala dipergunakan perlu memperhatikan :

- 1) Siswa harus benar-benar memiliki seluruh bahan, alat-alat dan perlengkapan lain yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pelajaran tersebut.
- 2) Siswa harus benar-benar tahu bahwa bahan itu bukan tes. Respon yang harus dibuat siswa selama proses belajarnya dimaksudkan untuk membantu belajar, bukan untuk dijadikan dasar penilaian dalam mata pelajaran tersebut.
- 3) Tersedia sumber yang dapat membantu siswa bila ia mengalami kesulitan.
- 4) Secara periodik, siswa harus dicek kemampuannya untuk membuatnya benar-benar belajar.

b. Prinsip-Prinsip *Programmed Self Instructional Methods*

Pengajaran terprogram menerapkan prinsip-prinsip “*operant conditioning*” bagi belajar manusia di sekolah. Tulisan-tulisan dan penelitian-penelitian Skinner terhadap pengkondisian operant tersebut melahirkan sebuah intruksi yang diprogram untuk proses pembelajaran.⁶ Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah :

⁶Kelvin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*(Yogyakarta, Ircisod), 52.

- 1) Dalam pengajaran berprograma dikehendaki proses interaksi antara pendidik dan peserta didik secara tidak langsung, karena belajar dengan berprograma memakai perantara/alat berupa *teaching mechine* dan *buku text* yang bertindak sebagai alat mengaktifkan pelajar dalam proses belajar.
- 2) Pengajaran berprograma menganut sistem belajar sendiri, yaitu dengan cara berdialog dari unit kalimat ke unit kalimat berikutnya yang disusun sedemikian rupa, sehingga unit-unit itu dapat berbicara langsung dengan pembaca. Setiap unit menunjukkan :
 - a) Apa yang harus diperhatikan.
 - b) Apa yang harus diperbuat.
 - c) Pengujian terhadap jawaban dan jika salah bagaimana memperbaikinya.
 - d) Apa yang harus diperhatikan setelah itu, sebagai lanjutan.
- 3) Rangkaian kegiatan pembelajaran berprograma dilakukan secara aktif progresif. Peserta didik belajar dengan maju setapak demi setapak dan menguji kebenaran hasil responsnya, sehingga akhirnya ia sampai kepada suatu kesimpulan.
- 4) Bahan pengajaran berprograma disusun menurut prinsip dan pola tertentu yang telah diprogramkan. Sehingga kadangkala peserta didik tidak terlalu membutuhkan pendidik dalam belajarnya.⁷
- 5) Perlu adanya tujuan yang jelas dalam pengertian tingkah laku apa yang diharapkan dicapai oleh para peserta didik. Tujuan diatur sedemikian rupa secara

⁷ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, 215.

bertahap, dari sederhana menuju yang kompleks.

- 6) Proses belajar hendaknya mengikuti irama dari yang belajar.
- 7) Bahan pengajaran terprogram secara linier, yaitu sistem modul.
- 8) Pendidik hendaknya melakukan catatan dari kemajuan peserta didik, sehingga dapat dilakukan perubahan program yang diperlukan peserta didik. Informasi yang didapat bisa digunakan untuk perbaikan selanjutnya.
- 9) Hasil belajar harus segera diberitahukan, jangan ditunda. Harus segera diberi *feedback*. Jika salah dibetulkan, dan jika betul diberi *reinforcement* (penguatan).⁸

c. **Jenis-Jenis *Programmed Self Instructional Methods***

Pengajaran berprograma inidapat dilihat sebagai proses, yakni proses umum untuk merancang materi pengajaran atau sebagai produk, yakni sebagai suatu bentuk sistem instruksional. Dalam hal itu siswa belajar sendiri untuk mencapai tujuan-tujuan tingkah laku yang menggunakan materi pelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya, dan tidak memerlukan dukungan dari pihak guru.

Program itu dikembangkan dalam berbagai bentuk, yakni teks programa yang berbentuk linear, bercabang, campuran, semi, media yang diprogram, dan program intrinsik atau "*branching program*"

- 1) Teks Program Linear (TPL)

Program ini dikembangkan oleh Skinner. Penyusun program menentukan

⁸ Haryu Islamuddin, *Psikoogi Pendidikan* (Jember: STAIN Jember Press, 2014), 96.

urut-urutan kegiatan siswa untuk menyelesaikan program. Tiap bagian program berisi perincian kecil pengetahuan.⁹

Sistem instruksional diri yang terprogram ini umumnya berdasarkan pada penggunaan teks program. Struktur teks itu pada dasarnya berbentuk linear, yakni yang tersusun dalam urutan tertentu pada satu garis linear. Semua siswa belajar mengikuti/menempuh lapangan bahan yang sama, dan secara okasional diadakan tes diagnostik agar siswa mencapai penguasaan secara tuntas. Teks linear umumnya merupakan serangkaian latihan menyajikan keterampilan dan kesempatan-kesempatan berpraktek yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan tes. Para siswa mesti menguasai setiap latihan sebelum melakukan latihan-latihan berikutnya.

2) Teks Program Bercabang (TPB)

Program linear mungkin saja ditulis dalam bentuk *discovery* (belajar menemukan). Untuk itu akan lebih mudah jika program disusun dalam bentuk bercabang. Suatu program bercabang memberi kemungkinan kepada siswa untuk melampaui bagian-bagian yang telah dikuasainya dan membimbing mereka yang mengalami kesukaran tertentu untuk melakukan latihan tertentu. Program linear digunakan untuk pengajaran kelas, sedangkan program bercabang untuk pengajaran tutorial.

⁹ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, 219.

3) Teks Program Bentuk Campuran (TPBC)
Bentuk linear dan bentuk bercabang dapat dicampurkan menjadi suatu teknik yang mengandung berbagai kemungkinan yang dapat digunakan untuk setiap latihan. Teknik itu berharga, baik untuk materi yang diprogram maupun yang tak terprogram, yang dikembangkan dalam pengajaran berprograma.

4) Teks Semi Programa (TSP)
Ada juga teks yang disusun dalam bentuk berprograma, tetapi tidak menggunakan seluruh prinsip pengajaran berprograma. Di dalamnya tersusun kemungkinan pengajaran yang aktif dan interaktif. Materi dikembangkan dengan menyediakan variasi kemungkinan komunikasi, yang disebut struktur komunikasi muka belakang, atau suatu program yang memberikan berbagai kemungkinan (*open ended programming*).

5) Media yang Diprogram
Prinsip-prinsip pengajaran berprogram dapat juga diterapkan dalam media instruksional dan digunakan dalam rangka *self instructional*. Sebagai contoh ialah penggunaan video tape dalam rangka tutorial system. Video tape bahkan dewasa ini juga dilengkapi dengan slide dan cassette, sehingga penggunaannya memberikan hasil yang lebih memadai.

6) Program Intrinsik atau “*Branching Program*”

Program ini dikembangkan oleh Crowder (1960). Pada prinsipnya Crowder mengikuti metode mengajar yang dikemukakan oleh Skinner dalam pengajaran berprograma. Dalam program

ini respons-respons siswa menentukan *route* atau arah kegiatan siswa tersebut. Rute-rute alternatif ini disebut “*branches*” yang merupakan prediktor-prediktor permasalahan yang akan memperbaiki respons murid, Crowder menggunakan pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda.

Pada suatu segi ia mengadakan perbaikan dengan lebih memperhatikan perbedaan individual. Untuk itu ia memberikan langkah-langkah yang lebih besar, sehingga siswa yang pandai dapat belajar lebih cepat. Akan tetapi bila ada kesulitan ia memberi cabang yang menyajikan bahan itu dalam langkah-langkah yang lebih kecil, jadi lebih mudah dipelajari sendiri oleh siswa. Setelah itu ia kembali kepada langkah-langkah semula.¹⁰

d. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Programmed Self Instructional Methods*

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan program ini, yaitu :

- 1) Persiapan, terdiri dari :
 - a) Pemilihan topik
Topik diambil dari pelajaran yang sudah dikenal peserta didik, dan dalam materi yang mudah diprogramkan.
 - b) Out line
Out line dari topik disusun sebaik mungkin dan materinya di ambil dari materi pokok dan materi pengajaran.
 - c) Tujuan instruksional

¹⁰ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 57-58.

Tujuan ini dirumuskan sebaik mungkin sehingga tingkah laku mana yang diharapkan untuk dicapai.

d) Pretest

Pretest ini digunakan untuk mengetahui sampai dimana kesanggupan/penguasaan peserta didik terhadap materi yang akan diprogramkan.

2) Penulisan program

Setelah persiapan sudah matang, maka barulah ditulis program yang akan dilaksanakan. Terlebih dahulu siswa harus mempelajari tugas yang akan dilaksanakan. Siswa menjawab tugas-tugas tertulis yang telah disiapkan.

a) Dalam menjawab tugas-tugas tersebut, siswa dapat pula mengetahui benar/salah jawabannya dengan jawaban yang serba otomatis atau kunci jawaban yang tertulis.

b) Siswa diberi kebebasan untuk memilih tugas-tugas yang disenanginya.

c) Kebenaran jawaban siswa dapat dicek pada kunci yang tersedia. Dalam kunci jawaban selalu tersedia jawaban yang benar. Jika siswa salah, ia bisa mencarinya sendiri sampai ia menemukan jawaban yang benar.

d) Nyatakan urutan (*sequence*) yang baik. Tiap bingkai (*frame*) itu diatur secara berurutan, sehingga siswa akan dibimbing langkah demi langkah ke arah tujuan pembelajaran.¹¹

Langkah-langkah dalam pembelajaran berprogram ini biasa disebut dengan kerangka.

¹¹ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, 217-219.

Dan kerangka-kerangka tersebut mengandung sebuah pengenalan singkat yang mengorientasikan komentar yang diikuti dengan sebuah pertanyaan bagi siswa yang meminta sebuah respon khusus. Jika program tersebut dicetak dalam bentuk buku, jawaban untuk sebuah kerangka biasanya akan muncul di halaman berikutnya, dalam sebuah kolom jawaban yang terpisah, atau dalam bagian terpisah lainnya, yang jelas jawaban tersebut bisa ditemukan dengan mudah. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika instruksi yang diprogram mirip dengan model pembelajaran pengkondisian operant. Dengan mendesain kerangka-kerangka secara hati-hati, para pendidik bisa memastikan bahwa sebagian besar siswa bisa menjawab kerangka-kerangka tersebut dengan benar dan karenanya, mereka bisa menerima kesempatan yang luas untuk mendapatkan banyak penguatan.¹²

Pada prinsipnya, pengajaran berprogram ini terdiri atas langkah-langkah yang tersusun menurut urutan yang membawa siswa dari apa yang telah diketahuinya sampai apa yang harus diketahuinya, yaitu tujuan pelajaran itu. Langkah-langkah itu ditentukan berdasarkan analisis keseluruhan bahan yang akan disampaikan. Tiap langkah dituangkan dalam bentuk “frame” atau bingkai yang berisi suatu pertanyaan yang harus dijawab oleh pelajar. Jawaban atau respons siswa segera dinilai, sehingga siswa mengetahui apakah ia benar atau salah. Kesalahan diperbaiki dan siswa melanjutkan pelajaran. Melalui langkah-langkah yang tersusun rapi itu diharapkan siswa

¹² Kelvin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, 52-53.

akan mencapai tujuan pelajaran itu, yakni memperoleh bentuk kelakuan yang diinginkan.¹³

e. Kelebihan dan Kekurangan *Programmed Self Instructional Methods*

1) Kelebihan *Programmed Self Instructional Methods*

Metode ini tepat diterapkan bila :

- a) Kurang mendapatkan interaksi sosial.
- b) Semua tahap belajar, dari permulaan sampai dengan proses akhir belajar siswa.
- c) Pelajaran formal, belajar jarak jauh, dan magang.
- d) Mengatasi kesulitan perbedaan individual.
- e) Mempermudah siswa belajar dalam waktu yang diinginkan.¹⁴

Keuntungan dari pengajaran berprograma ini adalah :

- a) Bahan pelajaran sangat banyak disediakan sehingga sifat individual siswa-siswa dapat diperhatikan.
- b) Siswa yang pandai mendapat kesempatan yang banyak untuk mencapai kemajuan.
- c) Menambah *self activity* bagi siswa.
- d) Melatih siswa untuk berbuat sendirian dan bertanggung jawab sendiri.
- e) Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya, karena setiap pelajar menghadapi alat secara individual.

¹³ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, 59.

¹⁴ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, 71-72.

- f) Metode ini melahirkan berbagai alat-alat pengajaran mulai dari buku-buku yang disusun secara campur aduk sampai pada alat-alat yang dapat digerakkan dengan tangan dan akhirnya tercipta alat-alat pengajaran yang bekerja melalui sistem elektronik.
- g) Bahan-bahan pelajaran dapat disusun secara sistematis menurut rencana yang telah ditetapkan.¹⁵

2) Kelemahan *Programmed Self Instructional Methods*

- a) Proses belajar yang seperti ini sangat sulit untuk membentuk kepribadian yang bulat.
- b) Pengajaran dengan metode ini bersifat individualistis dan intelektualistis.
- c) Sukar untuk menyusun program, apalagi program dari setiap mata pelajaran.
- d) Membutuhkan biaya yang mahal untuk menciptakan alat-alat pengajar.
- e) Mesin pengajar tidak dapat merasakan apa yang dirasakan oleh pengajar.
- f) Fungsi guru sebagai pendidik diabaikan oleh siswa.
- g) Karena alat-alat yang terbatas, maka tak dapat melayani semua siswa.kegiatan-kegiatan siswa sulit untuk dikontrol.
- h) Bahan-bahan pelajaran tidak tersusun menurut pola yang bernilai.¹⁶

¹⁵ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, 219.

¹⁶ Binti Maunah, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, 220.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas belajar seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya benar, walaupun dalam kenyataannya terlihat bahwa orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru dengan cepat dan beragam. Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang.

Menurut Munandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya.¹⁷ Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Menurut Slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.¹⁸

Menurut Gallagher dalam Rachmawati mengatakan bahwa:

“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or

¹⁷ Utami Mundandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012), 25.

¹⁸ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 146.

recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”

(kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).¹⁹

Supriadi dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan.

Menurut Semiawan dalam Rachmawati bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.²⁰ Chaplin dalam Rachmawati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Menurut Kuper dan Kuper kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multi-dimensial, sehingga sulit didefinisikan secara operasional.²¹ Definisi sederhana yang

¹⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Depdikbud, 2005), 15.

²⁰ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 16.

²¹ Alli Imron, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 2007), 128.

sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia. Melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir setelah kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. 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 individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara adekuat.

Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dan sifat-sifat individu unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya.²² Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.

Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan

²² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, 48.

pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Hasil tersebut berguna, bertujuan, terarah, dan tidak hanya sekedar fantasi. Sumber awal dan perkembangan kreativitas itu disebabkan oleh faktor-faktor yang ada dalam lingkungan keluarga. Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu, guru perlu memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Proses belajar kreatif sebagai keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya. Kesederhanaan dari struktur atau mendiagnosis suatu kesulitan dengan mensintesis informasi yang telah diketahui, membentuk kombinasi dengan menciptakan alternatif-alternatif baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan sebagainya. Mempertimbangkan, menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyingkirkan, memecahkan yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan secara estesis, mengkomunikasi hasil-hasilnya kepada orang lain”.²³ Dengan demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman

²³ Cony Semiawan dkk., *Pendekatan Keterampilan Proses*, (Jakarta: Gramedia, 2010), 35.

belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita. Jadi kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan hal-hal baru pada pembelajaran baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Berdasarkan beberapa definisi yang diuraikan, disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Munandar ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain: Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah.

Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.²⁴

Jadi tujuan mengembangkan kreativitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- 2) Mengetahui cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- 4) Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.

c. Faktor Pendorong dan Ciri-ciri Kreativitas

Mendidik anak merupakan tugas orang tua, dan pendidikan merupakan proses seumur hidup yang berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Menurut Pamulu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah sebagai berikut:

²⁴ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, 60.

1) Kedekatan emosi

Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.

2) Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan, serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.

3) Menghargai prestasi dan kreativitas

Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil akan tetapi proses. Spontanitas, kejujuran dan imajinasi dianggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

Berdasar uraian di atas, pengalaman pendidikan yang pertama dan paling utama diperoleh anak adalah di dalam keluarga. Peran orang tua dalam mendidik dikatakan sangat penting, diantaranya adalah memberi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman yang banyak dan beraneka ragam kepada anak. Sikap orang tua kepada anak seperti di atas dapat mempengaruhi bakat dan kreativitas anak.

Menurut Slameto ciri-ciri kreativitas yaitu ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinilitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi.

Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.²⁵

Mengacu pada beberapa pendapat di atas, indikator kreativitas belajar peserta didik yang direncanakan diteliti dengan indikator sebagai berikut:

- a. Memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi
- b. Memiliki keterlibatan yang tinggi
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d. Penuh percaya diri atau percaya kepada diri sendiri
- e. Memiliki kemandirian yang tinggi
- f. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya

Maka seorang guru kreatif hendaknya fleksibel dalam menghadapi peserta didik yang beragam karakteristiknya, tetapi optimis mampu memfasilitasi keseragaman peserta didik agar sukses dalam pembelajaran. Dalam menegakkan disiplin guru kreatifpun cukup responsif, empatik, sehingga bisa menghindari penggunaan kekerasan dalam membimbing peserta didik untuk tertib, maka sikap penuh semangat, komunikatif, dan pemaaf seorang

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, 17.

guru kreatif menjadikannya teladan bagi peserta didik.

Menurut Gardner, secara garis besar, ada dua pendekatan utama untuk mengukur kreativitas seseorang, diantaranya adalah: (1) Pendekatan kemampuan berpikir kreatif (kognitif) serta (2) Pendekatan melalui kepribadian. Salah satu tes yang banyak digunakan diantaranya; tes yang dilakukan Torrance (*Test of Creative Thinking*) yang melibatkan kemampuan berpikir; atau Tes sindroma kepribadian, contohnya *Alpha Biological Inventory*.²⁶

Inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kepribadian seseorang. Kepribadian kreatif yang dimaksud meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir, dan kebiasaan-kebiasaan berperilaku.²⁷ Penilaian proses mental yang memunculkan solusi, ide, konsep, bentuk artistik, teori atau produk yang unik dan baru/orisinil tes dibuat dalam bentuk figural/gambar atau verbal/bahasa.²⁸ Contoh lain mengenai tes kreativitas (khusus di konstruksi di Indonesia) adalah Skala Sikap Kreatif oleh Utami Munandar. Skala ini disusun untuk anak SD dan SMP. Penyusunan instrumen mempertimbangkan perilaku kreatif yang tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), namun juga sikap kreatif (afektif).

²⁶ Gardner Howard, *Multiple Intelligencies*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 1993), 19.

²⁷ Dedi Supriyadi, *Isu dan Agenda Pendidikan Tinggi*, (Bandung: Rosda Karya, 2007), 5.

²⁸ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, 91

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa arab disebut *tarikh*, yang menurut bahasa berarti ketentuan masa.²⁹ Dalam bahasa inggris sejarah disebut *history*, yang berarti pengalaman masa lampau dari pada umat manusia. Pengertian selanjutnya memberikan makna sejarah sebagai catatan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian masa silam yang diabadikan dalam laporan tertulis dalam ruang lingkup yang luas.³⁰

Sedangkan kebudayaan adalah hasil budi daya manusia, hasil cipta, rasa dan karsa dengan menggunakan simbol-simbol serta artifak. Sejalan dengan pengertian ini, kebudayaan memiliki cara hidup seluruh masyarakat yang mencakup cara bersikap, menggunakan pakain, bertutur bahasa, ibadah, norma-norma tingkah laku serta sistem kepercayaan.³¹

Adapun kata Islam berasal dari bahasa arab yaitu *Aslama-Yuslimu-Islaman*, yang artinya selamat. Menurut istilah, islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam.

Jadi, kesimpulannya Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, krasa, dan

²⁹ Munawar Cholil, *Kelengkapan Tarikh Nabi Muhammad SAW* (Jakarta: Gema Insani, 2001) 1.

³⁰ Zuhairini, dkk. *Sejarah Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1986), 1.

³¹ Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 241.

cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Fungsi dasar dari Sejarah Kebudayaan Islam adalah :

1) Fungsi Edukatif

Sejarah menegaskan kepada peserta didik tentang keharusan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2) Fungsi Keilmuan

Melalui sejarah peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.

3) Fungsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang transformasi masyarakat.

Adapun mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Memberikan pengetahuan tentang sejarah agama Islam dan kebudayaan Islam pada masa Nabi Muhammad SAW dan Khulafaur Rasyidin kepada peserta didik, agar ia memiliki konsep yang obyektif dan sistematis dalam perspektif histories.
- 2) Mengambil hikmah, nilai dan makna yang terdapat dalam sejarah.
- 3) Menanamkan penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk, berdasarkan cermatnya atas fakta sejarah yang ada.
- 4) Membekali peserta didik untuk membentuk kepribadiannya berdasarkan

tokoh-tokoh teladan sehingga terbentuk kepribadian yang luhur.³²

c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Salah satu isi kurikulum yang diajarkan di Madrasah Aliyah adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Diantara Standar Kompetensi (SK) pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah mengambil manfaat dari sejarah perkembangan kebudayaan Islam (sejarah Islam) dalam kehidupan sehari-hari.³³

Standar Kompetensi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga mengacu pada struktur keilmuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan pokok-pokok pikiran tersebut, Standar Kompetensi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan membiasakan untuk mencari, menyerap, menyampaikan, dan menggunakan informasi tentang sejarah pembentukan dinasti Umayyah, biografi dan kebijakan khalifah-khalifah dinasti Umayyah (Muawiyah bin Abi Sofyan, Abdul Malik bin Marwan, Walid bin Abdul Malik, Umar bin Abdul Azis dan Hisyam bin Abdul Malik), kemajuan dinasti Umayyah (bidang politik dan militer).
- 2) Kemampuan membiasakan untuk mencari, menyerap, menyampaikan, dan menggunakan informasi tentang kemajuan

³² Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004), 3.

³³ Soekmono, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 3* (Yogyakarta: Kanisius, 1985), 3.

dinasti Umayyah bidang ilmu agama islam dan mengkaji sebab-sebab keruntuhannya, sejarah terbentuknya dinasti Abbasiyah, geografi dan kebijakan khalifah-khalifah Abbasiyah, geografi dan kebijakan khalifah-khalifah Abbasiyah yang terkenal (Abu Ja'far al Mansur, Harun al Rasyid dan Abdullah al Makmun), kemajuan dinasti Abbasiyah (bidang sosial budaya, politik dan militer).

- 3) Kemampuan membiasakan diri untuk mencari, menyerap, menyampaikan dan menggunakan informasi tentang kemajuan-kemajuan dinasti Ayyubiyah (bidang ilmu pengetahuan dan bidang ilmu agama islam), dan mengkaji sebab-sebab keruntuhannya serta kemajuan-kemajuan dinasti Al Ayyubiyah.³⁴

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa kajian pustaka yang ada kaitannya dengan judul penelitian ini.

1. Skripsi karya Rosyadi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wiralodra Indramayu yang berjudul Pengaruh Efektivitas Metode Pengajaran Berprograma (*Programmed Self Instructional Methods*) Tipe Bercabang dan Tipe Linear terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 1 Sindang menjelaskan bahwa efektivitas metode pengajaran berprograma (*Programmed Self Instructional Methods*) dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Sindang.³⁵

³⁴ Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*, 3.

³⁵ Rosyadi, *Pengaruh Efektivitas Metode Pengajaran Berprograma (Programmed Self Instructional Methods) Tipe Bercabang dan Tipe Linear terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 1 Sindang*, (Skripsi, Universitas Wiralodra Indramayu, 2013), 81

Relevansi antara penelitian Rosyadi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni memiliki kesamaan meneliti tentang metode pengajaran berprograma (*Programmed Self Instructional Methods*). Sedangkan perbedaannya adalah :

- a. Penelitian terdahulu memfokuskan efektivitas metode pengajaran berprograma tipe bercabang dan linear untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dari masing-masing tipe bercabang dan linear. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa hasil belajar yang menggunakan metode pengajaran berprograma tipe bercabang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode pengajaran berprograma tipe linear. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis menerapkan metode pengajaran berprogram.
 - b. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyadi pada mata pelajaran Matematika hanya mencakup hasil belajar ranah kognitif. Hal ini dapat dilihat dari instrumen penelitian yang digunakan yakni berupa tes dalam bentuk uraian, dikarenakan tes uraian dapat mengukur ketelitian dan langkah-langkah menjawab soal. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mencakup hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada aspek kognitif, afektif.
2. Skripsi karya Ayu Ratnaningsih SN Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon yang berjudul Pembelajaran Matematis dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berprogram Tipe Bercabang untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMA (Penelitian Eksperimen di Kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Kedondong Kabupaten Indramayu. Penelitian ini menjelaskan bahwa model pengajaran berprogram tipe bercabang

dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar dan memahami Matematika.³⁶ Persamaan yakni dalam proses pembelajaran menerapkan metode pembelajaran berprogram. Adapun perbedaannya adalah :

- a. Penelitian terdahulu lebih mengkhususkan efektivitas metode pembelajaran berprograma pada tipe bercabang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi efektivitas metode pengajaran berprograma secara universal.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ratnaningsih SN merupakan penelitian eksperimen di kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Kedokanbunder Kabupaten Indramayu. Berdasarkan hasil penelitian dijelaskan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran berprogram tipe bercabang dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa. Dari penelitian ini ditunjukkan koefisien regresi linear karakteristik belajar siswa individual lebih besar daripada koefisien regresi karakteristik belajar siswa kooperatif. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik belajar siswa individual mempunyai pengaruh yang lebih besar daripada karakteristik belajar siswa kooperatif terhadap pemahaman matematis dengan menggunakan model pembelajaran berprogram tipe bercabang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tidak hanya berpengaruh pada pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam saja, akan tetapi meliputi aspek sikap (afektif).

³⁶ Ayu Ratnaningsih SN, *Pembelajaran Matematis dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berprogram Tipe Bercabang untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMA (Penelitian Eksperimen di Kelas X MIA 2 SMA Negeri 1 Kedokanbunder Kabupaten Indramayu)*, (Skripsi, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, 2013), 71

3. Jurnal Wisnu Nugroho Aji tentang, OPERASI METODE INSTRUKSI SENDIRI DENGAN PROGRAM (*PROGRAMMED SELF-INSTRUCTIONAL METHODS*) DALAM PENGAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA KURIKULUM 2013. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap *programmed self instructional methods*, diketahui bahwa pengembangan metode ini sangat tepat diaplikasikan dalam kurikulum 2013. Metode terprogram ini sesuai dengan karakteristik pendekatan *scientific approach* yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa.³⁷

C. Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran SKI, capaian dalam ranah kognitif merupakan capaian yang paling luar dari pembelajaran itu sendiri. Hakikat yang sebenarnya adalah bagaimana siswa mau menerima dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung di dalam materi pelajaran SKI. Untuk pembelajaran yang seperti ini diperlukan berbagai metode yang variatif yang berbasis partisipasi siswa dalam proses pembelajarannya. Jika metode yang digunakan dapat menyenangkan dan membuat siswa menjadi aktif, maka hasil belajar yang dicapai akan efektif juga. Salah satu metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran SKI adalah *programmed self instructional methods*.

Dalam penelitian ini, dapat dikemukakan kerangka berpikir sebagai berikut :

³⁷ Wisnu Nugroho Aji, "OPERASI METODE INSTRUKSI SENDIRI DENGAN PROGRAM (*PROGRAMMED SELF-INSTRUCTIONAL METHODS*) DALAM PENGAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA KURIKULUM 2013" *Jurnal Garuda MAGISTRA*29, no. 100 (2017): 48, diakses pada 9 Agustus, 2020 <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/604283>.



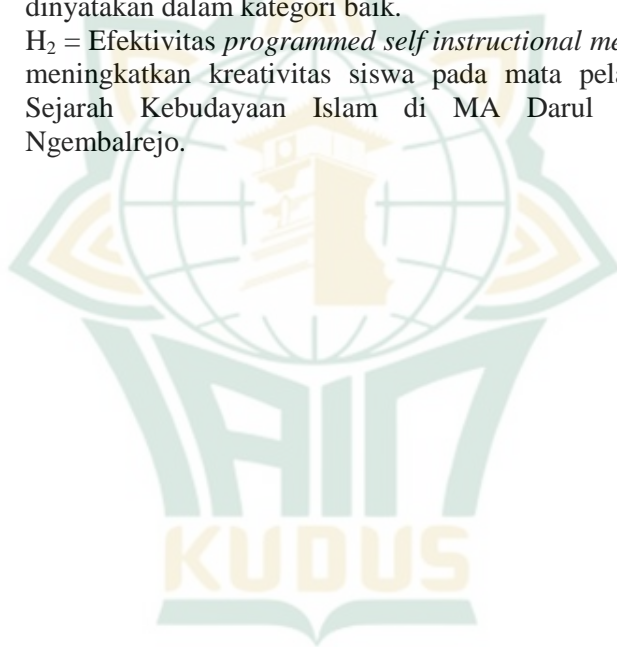
Bagan di atas memberikan pemahaman bahwa jika efektivitas *programmed self instructional methods* ini dapat berlangsung optimal, maka hasil belajar peserta didik pada mapel SKI juga akan tinggi. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara efektivitas *programmed self instructional methods* terhadap hasil belajar siswa pada mapel SKI.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata “hipo” berarti kurang atau lemah dan “tesis atau thesis” berarti teori yang disajikan sebagai bukti. Hipotesis adalah pertanyaan yang masih perlu dibuktikan kenyataannya.³⁸ Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

H₁ = Efektivitas *programmed self instructional methods* dan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Ngembalrejo dinyatakan dalam kategori baik.

H₂ = Efektivitas *programmed self instructional methods* meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Darul Ulum Ngembalrejo.



³⁸ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 28.