

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Metode Cerita

#### 1. Pengertian Metode Cerita

Metode adalah teknik yang digunakan untuk menerjemahkan rencana yang telah disusun menjadi kegiatan yang sebenarnya sehingga tujuan yang telah dibuat dapat tercapai secara optimal.<sup>1</sup> Sebagaimana dikemukakan bahwa metode merupakan cara untuk mengimplementasikan strategi yang telah ditentukan. Keberhasilan pelaksanaan strategi pembelajaran sangat tergantung bagaimana guru memilih metode pembelajaran, karena strategi pembelajaran hanya dapat diwujudkan menerapkan suatu metode pembelajaran. Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan usia dan kepribadian anak, kemampuan memahami dan menolak (daya persepsi dan daya rejeksinya), dan dengan keadaan kepribadian anak muda. Karena, metode pembelajaran yang sesuai akan mewujudkan lingkungan belajar yang bergairah bagi peserta didik.

Adapun pengertian cerita merupakan bentuk jenis karya sastra yang mempunyai keindahan dan ketertarikan dengan sendirinya.<sup>2</sup> Jika penulis, pendongeng, dan pendengarnya sama-sama bagus, cerita akan menjadi suatu yang menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Cerita dalam Islam disebut dengan qashash (kisah) adalah bentuk sastra yang enak didengar dan mudah merasuk ke dalam jiwa sehingga menjadi pelajaran yang sangat berharga. Sebagaimana dijelaskan dalam Q. S. Yusuf: 111

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِأُولِي الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن  
تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

(١١١)

Artinya:

*“Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan*

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 193

<sup>2</sup> Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik dengan Cerita*, 8.

(kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.”<sup>3</sup>

Dan dalam Q. S Ali Imran: 62

إِنَّ هَذَا هُوَ الْقَصَصُ الْحَقُّ ۚ وَمَا مِنْ إِلَهٍ إِلَّا اللَّهُ وَإِنَّ اللَّهَ هُوَ الْعَزِيزُ  
الْحَكِيمُ ﴿٦٢﴾

Artinya:

“*Sesungguhnya ini adalah kisah yang benar, dan tak ada Tuhan (yang berhak disembah) selain Allah; dan sesungguhnya Allah, Dialah Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.*”<sup>4</sup>

Metode cerita adalah cara untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak-anak dengan membawakan cerita secara lisan kepada mereka.<sup>5</sup> Metode ini digunakan untuk mengembangkan daya imajinasi, pemikiran, emosi, dan kemampuan berbahasa anak.<sup>6</sup> Menurut Imam Musbikin bercerita yaitu proses pengenalan emosi pada anak-anak, seperti kemarahan, kesedihan, kegembiraan, dan humor.<sup>7</sup> Saat bercerita, guru harus mampu menghayati ekspresi yang terdapat dalam cerita agar anak dapat memahami isi/pesan yang ingin disalurkan seperti marah, sedih, bahagia. Pendapat lain berpendapat bahwa metode cerita adalah suatu metode pengajaran yang menggunakan cara guru untuk menceritakan tentang legenda, dongeng, mitos, atau cerita dengan pesan moral yang tertanam di dalamnya dan kecerdasan tertentu.<sup>8</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode cerita adalah metode menceritakan kembali suatu hal peristiwa atau kejadian melalui penuturan lisan, ungkapan, dan mimik wajah dari guru atau pengajar kepada peserta didik yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan. Metode bercerita ini memberikan pengalaman belajar bagi anak

<sup>3</sup> Al Quran, Yusuf ayat 11, *Al-Qur'an dan Terjemah*, 236.

<sup>4</sup> Al Quran, Ali Imran ayat 62, *Al-Qur'an dan Terjemah*, 58.

<sup>5</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 33.

<sup>6</sup> Ni Komang Maharwati, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak PAUD Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita”, 7.

<sup>7</sup> Terza Travelancya, “Penerapan Metode Bercerita dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Raudlatul Athfal Ihyaul Islam Prasi Gading”, 60.

<sup>8</sup> Nurul Maziyatul Hasanah, “Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini melalui Cerita Menggunakan Media Permainan Tradisional”, 70.

agar aspek perkembangannya dapat berkembang, termasuk perkembangan daya imajinasi anak. Ini sangat penting untuk anak-anak, karena berimajinasi akan membuat anak lebih kreatif dan berfikir bagaimana mencari solusi dari masalah itu sendiri.

## 2. Tujuan Metode Cerita

Tujuan dari metode cerita adalah:

- a. Memajukan keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, dan menambah kosakata mereka.
- b. Memajukan keterampilan berfikir karena dengan bercerita, anak didorong dapat memusatkan perhatian dan imajinasinya pada plot dan memajukan keterampilan berpikir kiasan.
- c. Mengintegrasikan pesan moral yang terdapat dalam cerita yang akan memajukan kompetensi moral dan agama, seperti konsep baik dan buruk.
- d. Mengembangkan kerentanan sosial dan emosional anak-anak terhadap peristiwa yang terjadi di sekitar mereka lewat cerita yang dituturkan.
- e. Melatih daya ingat atau memori anak untuk menerima dan menyimpan informasi melalui cerita yang dituturkan.
- f. Memajukan potensi kreatif anak melalui berbagai ide cerita yang disampaikan.<sup>9</sup>
- g. Melatih keterampilan daya tangkap anak.
- h. Melatih daya konsentrasi anak.
- i. Membantu mengembangkan fantasi atau imajinasi anak.
- j. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan bersahabat di dalam kelas.<sup>10</sup>

Tujuan dari metode cerita sesuai bagi siswa. Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita yang akan memajukan kompetensi moral dan agama, misalnya konsep baik dan buruk atau konsep ketuhanan, kemudian memajukan keterampilan berfikir karena dengan bercerita, anak didorong untuk memusatkan perhatian dan imajinasinya pada plot dan memajukan keterampilan berpikir kiasan.

---

<sup>9</sup> Marlen Tehupeiry, dkk., "Penerapan Metode Bercerita menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Semester II", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, (2014).

<sup>10</sup> Ni Kadek Ayu Mekarningsih, dkk., "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak", *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 3, No. 1, (2015).

### 3. Manfaat Metode Cerita

Cerita sangat penting bagi anak dan tidak ada salahnya menggunakan metode cerita ini semaksimal mungkin dalam kegiatan belajar. Selain untuk mempermudah pemahaman anak terhadap materi yang disajikan, cerita digunakan untuk mendorong imajinasi serta menambah wawasan tentang nilai-nilai kebaikan. Manfaat bercerita bagi anak adalah:

- a. Meluaskan sikap mental sesuai dengan ajaran islam
- b. Menjadikan anak mengerti perbuatan yang baik dan yang buruk
- c. Mempersiapkan anak untuk hidup sebagai makhluk sosial
- d. Menumbuhkan keterampilan berimajinasi secara logis dan sistematis
- e. Mengubah sikap anak sehingga mereka memahami diri sendiri dan lingkungannya
- f. Mewujudkan akhlak mulia sesuai dengan akidah Islam.<sup>11</sup>

Jadi, dengan cerita diharapkan supaya perkembangan kepribadian anak dapat dibimbing secara wajar, baik dari segi sosial, emosional, maupun intelektual, dan yang terpenting ialah anak-anak dapat terhindar dari cerita-cerita yang menimbulkan keragu-raguan, atau bahkan pendangkalan akidah islam.

### 4. Teknik-teknik Bercerita

Bercerita adalah tindakan menceritakan suatu hal peristiwa melalui penuturan lisan. Dilihat dari model penyampaiannya, dapat digolongkan menjadi dua, diantaranya yaitu:

- a. Bercerita tanpa menggunakan alat. Narator bercerita tanpa alat/media apapun. Dalam hal ini Cuma mengunggulkan bagian tubuh misalnya ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan suara. Teknik bercerita ini adalah yang paling berhasil dan tepat guna. Dalam teknik ini, hal yang harus diindahkan narator antara lain kemampuan menguasai ekspresi wajah, seperti senang, sedih, marah, dll. dan kemudian pantomim (gerakan tubuh), seperti menunduk, berdiri, memutar pinggang, dll., dan vokal (suara), seperti suara anak, orang dewasa, orang tua, dll. Hal tersebut dapat membantu imajinasi anak untuk membayangkan apa yang dikatakan. Namun tidak perlu dilebih-lebihkan agar para penonton cerita tidak salah paham.

---

<sup>11</sup> Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 20.

- b. Bercerita menggunakan alat. Narator menggunakan media dimaksudkan dapat meneruskan gambaran yang akurat pada anak-anak untuk mengenali apa yang mereka dengar dalam cerita, untuk menghindari jawaban/imajinasi yang salah dengan makna cerita yang sebenarnya. Alat peraga yang umum digunakan dalam bercerita antara lain alat peraga langsung (alami) seperti pohon, daun, kursi, dll. dan alat peraga tidak langsung (buatan) seperti benda buatan, gambar buatan sendiri atau gambar potong dari buku atau majalah, atau koran yang ditempelkan, dll.<sup>12</sup>

### 5. Format Pembelajaran Metode Cerita

Novan Ardy Wiyani & Barnawi mengemukakan terdapat lima tahap belajar menggunakan metode cerita, diantaranya yaitu:

- a. Tetapkan tujuan dan tema cerita
- b. Menentukan format bercerita, misal bercerita membaca langsung dari buku, menggunakan gambar, papan flanel, dll.
- c. Identifikasi bahan dan alat yang dibutuhkan untuk metode cerita berdasarkan format bercerita.
- d. Menentukan rencana tahapan metode cerita, meliputi:
  - 1) Komunikasikan tujuan dan tema cerita
  - 2) Penyesuaian tempat duduk
  - 3) Melakukan kegiatan pembukaan
  - 4) Pengembangan cerita
  - 5) Mengidentifikasi teknik berbicara
  - 6) Ajukan pertanyaan tentang isi cerita.
- e. Menentukan rencana penilaian untuk metode cerita.<sup>13</sup>

### 6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Cerita

Bcerita merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling populer dan terbaik, karena dapat menyentuh jiwa apabila dilandasi dengan integritas yang dalam. Namun, semua metode pembelajaran termasuk bercerita pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing jenis.

Adapun kelebihan dari metode cerita:

- a. Mengajarkan anak untuk memusatkan perhatiannya.
- b. Mengajarkan anak menjadi penonton yang baik.
- c. Melatih imajinasi tentang hal-hal yang tidak tampak.

---

<sup>12</sup> Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami*, 18.

<sup>13</sup> Novan Ardy Wiyanti, Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzzmedia, 2011), 130

d. Melatih keterampilan anak untuk mengingat hal tertentu secara lisan.

Dan kekurangan dari metode cerita:

- a. Guru terkadang takut untuk menunjukkan potensi penuh mereka karena rasa malu sehingga dapat mempengaruhi imajinasi anak.
- b. Terkadang anak bosan duduk sebentar karena tidak ada sarana atau alat peraga yang dapat membuat mereka tetap fokus pada cerita.
- c. Kurang menstimulasi pertumbuhan kreativitas dan keterampilan anak untuk mengungkapkan pendapatnya.
- d. Sangat mudah bosan, terutama jika penyajiannya kurang menarik.<sup>14</sup>
- e. Secara pasif anak akan menyimpan banyak hal yang ingin mereka ketahui dan ingin mereka tanyakan saat guru bercerita.
- f. Semakin banyak siswa mendengarkan penjelasan guru, siswa semakin pasif.
- g. Kemampuan siswa dalam menyerap atau menangkap berbeda-beda dan lemah, sehingga sulit untuk memahami maksud utama cerita.<sup>15</sup>

## B. Imajinasi

### 1. Pengertian Imajinasi

Imajinasi mempunyai banyak arti. Kita seringkali mendengar kosakata fantasi dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Manusia memiliki kapasitas untuk berimajinasi baik secara sadar ataupun tidak sadar. Ketika Kita bertanya kepada seorang anak apa cita-citanya, tentu saja anak itu akan menjawab dan bertindak berdasarkan imajinasinya, meskipun ia tidak menyadarinya. Begitu juga dengan orang dewasa yang ditanya tentang rencana hidup atau rencana masa depan mereka, tentu saja mereka akan merespon dan menggunakan kekuatan imajinatif mereka.

Imajinasi adalah perilaku kognitif yang terjadi dalam pikiran sebagai pengenalan kepada lingkungan tanpa ditemukan dan

---

<sup>14</sup> Terza Travelancya, "Penerapan Metode Bercerita dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Raudlatul Athfal Ihyaul Islam Prasi Gading", 61.

<sup>15</sup> Ni Kadek Ayu Mekarningsih, dkk., "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak."

diamati. Sebelum membahas pengertian dan bahasan tentang imajinasi lebih lanjut, akan dijelaskan beberapa pengertian terkait dengan imajinasi, yaitu image, imagery, imaginable, imaginary, imagination, imagine, dan imaginative. Image adalah gambaran, atau bayangan, atau kesan, atau citra tentang sesuatu yang terdapat dalam kesadaran mental atau pikiran. Imagery adalah tamsil atau perumpamaan yaitu aktivitas penggunaan bahasa figuratif untuk membuat gambar dalam pikiran pembaca terhadap materi yang dibaca. Imaginable adalah sesuatu yang dapat dipikirkan atau dibayangkan atau digambarkan dalam pikiran. Imaginary atau imajiner atau hayalan yaitu sesuatu (benda, cerita, gambar, dsb.) yang hanya terdapat pada alam kesadaran pikiran dan tidak ada pada alam dunia rill. Imagination atau imajinasi kemampuan untuk membuat gambaran dalam alam kesadaran pikiran tanpa ada rangsangan dari dunia nyata, dan dialami secara bebas dalam alam pikiran. Imagine adalah aktivitas membuat bayangan atau khayalan dalam alam pikiran, Imaginatif atau imajinatif adalah suatu aktivitas yang penuh dengan daya khayal yang terjadi dalam pikiran.<sup>16</sup> Pengertian-pengertian di atas memiliki keterkaitan dalam membahas tentang apa yang ada dalam pikiran manusia di luar kenyataan.

Imajinasi adalah alat berpikir yang berfungsi untuk memahami atau mensintesis suatu gagasan atau konsep, oleh karena itu imajinasi memiliki dinamikanya sendiri, keterampilan berimajinasi memperkuat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam karya sastra, kajian atau gambaran, atau sesuatu yang dimunculkan oleh seseorang. Representasi faktual merupakan alat imajinatif untuk meluaskan pemikiran tertentu.<sup>17</sup> Memiliki imajinasi melibatkan berbagai bentuk hasil (baik fikiran ataupun perbuatan) karena dapat dikatakan seseorang menjadi imajinatif, harus menjadi indikasi umum dari hal-hal tertentu dalam menampilkan bahwa suatu keputusan, model (misalnya), sebuah lembaran dokumen, tingkah laku, ide yang bisa disebarluaskan dll.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Mohamad Surya, *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016), 95.

<sup>17</sup> Azhari, "Peran Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Imajinasi terhadap Keterampilan Bercerita pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ar-raniry*, (2017): 97-98.

<sup>18</sup> Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak*, (Depok: Inisiasi Press, 2003), 4.

Rachmawati dan Kurniaty mengatakan bahwa, imajinasi ialah keterampilan seseorang untuk berfikir secara berbeda yang dilaksanakan tanpa batas, seluas-luasnya, dan dengan berbagai sudut untuk menanggapi suatu rangsangan. Keterampilan ini sangat membantu dalam memajukan potensi kreatif anak.<sup>19</sup> Menurut Dakir yang dikutip oleh Baharuddin mengatakan bahwa fantasi sebagai keterampilan jiwa untuk menciptakan tanggapan baru dengan menggunakan tanggapan yang ada dan tanpa harus setuju dengan objek-objek yang ada.<sup>20</sup> Psikolog modern sering mengartikan bahwa fantasi sebagai kegiatan jiwa untuk membuat sesuatu yang baru dalam pikiran seseorang.<sup>21</sup> Sumadi Suryabrata mendefinisikan fantasi merupakan “fungsi yang memungkinkan manusia untuk berorientasi dalam alam imajiner, melampaui dunia riil.”<sup>22</sup> Dari berbagai konsepsi di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa imajinasi ialah sebuah kemampuan mempresentasikan suatu objek yang tidak ada dalam mengembangkan pemikiran tertentu tanpa terkendala oleh kenyataan.

## 2. Karakteristik Imajinasi

Imajinasi menjadi satu bentuk perilaku kognitif merupakan ekspresi dari sifat-sifat manusia sebagai makhluk berakal daya nalar sehingga dapat membangun di alam pikiran tanpa terpapar rangsangan fisik di dunia nyata.

### a. Imajinasi Subjektif

Imajinasi bersifat subjektif, hanya dialami oleh individu yang berkaitan dan bergantung pada kondisi individu masing-masing, baik secara situasional maupun jangka panjang. Misal, keadaan emosi seseorang yang sedang marah, sedih, senang, dsb. akan menciptakan imajinasi yang berbeda. Kondisi fisik yang sedang sakit atau lelah juga dapat mempengaruhi hasil dari imajinasi dan imajinasi yang dihasilkan berbeda. Cita-cita atau impian seseorang, misalnya, seorang mahasiswa yang mempunyai cita-cita menjadi pengusaha hebat akan membayangkan bahwa

---

<sup>19</sup> Hernawati, “Upaya mengembangkan Imajinasi Anak melalui Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) di TK Islam Bina Insan Kamil”, 113.

<sup>20</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan : Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 108.

<sup>21</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan : Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*, 109.

<sup>22</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 39-40.



dirinya menjadi pengusaha sukses ketika ia menghadiri perkuliahan. Faktor lain yang mempengaruhi subjektivitas imajinasi diantaranya yaitu perkembangan (misal, imajinasi anak akan berbeda dengan remaja maupun orang dewasa), selanjutnya pengetahuan yang dimilikinya (misal, imajinasi seorang sarjana akan berbeda dengan seorang berpendidikan rendah), pekerjaan, agama yang dianut, nilai-nilai kualitas intrinsik pribadi seperti sikap, bakat, minat, dsb.

b. Disadari

Imajinasi yang dialami seseorang berlangsung dalam medan sadar, maksudnya ia menyadari akan semua proses dan aktivitas imajinasinya. Imajinasi dapat dilakukan secara terkendali sehingga seseorang yang bersangkutan dapat mengatur proses dan hasil imajinasinya seperti dalam menghasilkan berbagai karya. Misalnya, kreasi dalam membuat patung, membuat puisi, lagu, tari-tarian, novel, film, lukisan, dan lain sebagainya. Dengan adanya kesadaran ini, banyak hasil karya seni dan karya kreatif yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia.

c. Dalam kebebasan

Kegiatan berimajinasi berlangsung dengan bebas tanpa ada ketentuan tertentu yang biasanya terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari. Melalui kebebasan ini, individu dapat berimajinasi dengan bebas tanpa mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam dunia nyata. Misal, dalam dunia nyata manusia tidak mungkin dapat terbang, tetapi dalam dunia imajinasi manusia dapat terbang, seperti dalam kisah pewayangan, gatot kaca yang dapat terbang. Melalui kebebasan ini, imajinasi dapat menembus masa dan ruang, maksudnya imajinasi mampu menggambarkan masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Melalui imajinasi, individu benar-benar merasakan mendapat hak dan kemerdekaan dalam membentuk bayangannya.

d. Imajiner

Imajiner adalah bersifat khayalan atau fantastis, yaitu sesuatu yang terdapat di dunia khayalan serta tidak tampak di dunia riil. Misal, wujud "ondel-ondel" dalam kesenian Betawi hanyalah sebuah ekspresi hayalan sepasang laki dan perempuan yang ditarikan oleh manusia. Contoh lainnya seperti Dora Emon, Superman, Kura-kura Ninja, dll. yang tampil dalam animasi yang banyak disukai oleh anak-anak.

## e. Observasi Semu

Kognisi pada penginderaan dan atau pengamatan terbentuk lantaran terdapat kegiatan observasi pada lingkungan menggunakan berbagai bentuk rangsangan yang diterima oleh alat indera atau reseptor. Dengan alat indera, individu mampu menerima rangsangan yang selanjutnya terjadi penginderaan dan pengamatan dengan memberikan interpretasi pada hasil penginderaan untuk selanjutnya disimpan dalam memori, baik jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam hal imajinasi, objek itu tidak nampak, sehingga informasi yang diterima sebagai bentuk rangsangan yang bersifat semu. Sehingga imajinasi itu berasal dari observasi semu (*quasi observation*), adalah mengamati sesuatu yang sesungguhnya tidak berupa rangsangan yang biasa diterima oleh alat indera. Contohnya, penggambaran mengenai hantu berasal dari pengamatan semu yang disampaikan melalui mulut ke mulut berdasarkan gambaran masing-masing.

## f. Berbasis asumsi pada sesuatu yang tidak ada

Asumsi yang dijadikan dalam membentuk khayalan umumnya sesuai dalam hal-hal yang sesungguhnya tidak nampak pada dunia riil. Sebagaimana dikemukakan di atas, imajinasi bersumber dari pengamatan semu yang berarti asumsinya juga semu. Banyak orang meyakini sesuatu peristiwa yang sesungguhnya tidak benar tetapi diyakini sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi, misalnya terdapat kepercayaan apabila seorang pengemudi menabrak seekor kucing hingga mati, maka akan membawa sial dan membuat kecelakaan bagi dirinya. Contoh yang lain yaitu adanya pohon besar yang tumbang sebagai pertanda akan ada pemimpin yang jatuh dari jabatannya; adanya gunung meletus sebagai pertanda kemarahan dari arwah penghuni gunung tersebut; dsb. Semua hal tersebut, termasuk dalam tahayul atau yang disebut dengan mitos.

## g. Spontanitas

Kegiatan berimajinasi terjadi secara spontan dan diekspresikan dalam berbagai bentuk. Setiap saat, di mana pun, individu dapat berimajinasi secara spontan tanpa harus mengikuti ketentuan yang berlaku. Imajinasi bisa muncul secara tiba-tiba dan bisa terus berkembang menjadi sebuah karya kreatif. Para seniman banyak menghasilkan karya seninya melalui inspirasi yang muncul secara spontan yang

kemudian dikembangkan menjadi suatu bentuk karya seni yang bagus dan indah. Proses spontanitas pada anak-anak, banyak mendorong aktivitas anak dalam kegiatan bermain dan menjadi bagian dari pola-pola aktivitas kehidupannya. Imajinasi yang berkembang dalam anak itu mempunyai kekuatan potensial bagi perkembangan kognitif selanjutnya.<sup>23</sup>

### 3. Fungsi Imajinasi

#### a. Fungsi Simbolik

Imajinasi dalam kehidupan manusia memiliki fungsi simbolik. Dengan maksud sebagai refleksi pesan-pesan yang direfleksikan dalam bentuk simbol-simbol tertentu. Simbol-simbol tersebut dapat berupa gambar, suara, dsb. yang bersifat imajinatif. Misal, lambang negara republik Indonesia dalam imajinasi yang terwujud sebagai burung garuda dengan berbagai bentuk atribut lainnya. Semuanya memiliki kandungan simbol imajinatif kekuatan, kepahlawanan, keberanian bangsa Indonesia. Semua atribut yang terdapat dalam lambang tersebut merupakan simbol dari berbagai nilai yang mendasari jiwa, semangat, dan nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia. Imajinasi lain dalam bentuk tarian, nyanyian, novel, lukisan, dsb. juga merupakan simbol dari sejumlah pesan. Tanda pangkat, tanda jasa, tanda jabatan, yang digunakan oleh pejabat tertentu juga merupakan imajinasi sebagai simbol. Dan masih banyak imajinasi lain yang merupakan simbol dalam kehidupan.

#### b. Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif imajinasi yaitu memberikan gambaran mengenai suatu kejadian atau fenomena tertentu. Seperti pahatan dalam gua-gua sebagai peninggalan masa lalu merupakan deskripsi untuk menggambarkan berbagai fenomena dan kejadian di masa itu. Gambaran relief di candi Borobudur, merupakan deskripsi manusia di masa lalu yang memberikan gambaran tentang berbagai kejadian dan fenomena.

#### c. Fungsi Prediktif

Imajinasi sebagai fungsi prediktif yaitu perkiraan pada masa mendatang lewat daya imajinasinya. Misal, banyak ramalan yang ditemukan oleh para pujangga tentang perkiraan yang diprediksi akan terjadi di masa mendatang. Di wilayah Jawa Barat misalnya, terdapat ungkapan "Bandung

---

<sup>23</sup> Mohamad Surya, *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran*, 96-99.

heurin ku tanggung", yang disebut imajinasi prediksi bahwa suatu saat nanti Bandung akan menjadi kota yang padat penduduknya (sekarang menjadi kenyataan), contoh lainnya ungkapan "jati kasilih ku junti" yang mempunyai kandungan makna imajinatif bahwa penduduk asli akan terkalahkan oleh pendatang. Fenomena tersebut sudah mulai terasa di berbagai kota besar, seperti penduduk Betawi mulai tergeser oleh pendatang.

d. Fungsi Representasi Sosial

Imajinasi merupakan representasi atau cerminan dari kehidupan sosial, Seperti yang dikatakan oleh Jovchelovitch, bahwa "*future making representation*" atau masa depan membentuk representasi kehidupan sosial. Representasi akan membentuk pengetahuan tentang masa depan secara kognitif, sosial, dan emosional. Utopia, membuat proyeksi visi tentang sesuatu akan terjadi suatu waktu. Harapan-harapan masyarakat baik secara kognitif ataupun emosional akan membuat antisipasi pada masa depan lewat imajinasi. Bloch mengatakan bahwa "*imaging other worlds is a key adaptation unique to modern humans*" atau membayangkan dunia lain adalah adaptasi unik terhadap kehidupan manusia modern. Proyeksi pada harapan dan antisipasi kehidupan masa depan memiliki potensi menantang konfigurasi sesuatu yang ada masa kini dan aktual. Misalnya, ungkapan Martin Luther King dalam pidatonya yang mengatakan bahwa, "I have a dream." Ungkapan ini merupakan suatu imajinasi akan perubahan pada masa depan.<sup>24</sup>

4. **Macam-macam Imajinasi**

Imajinasi menjadi tabu atau ambigu jika tidak ada imajinasi yang nyata. Dapat dikatakan seseorang kreatif dengan mengikuti imajinasi kreatifnya, seseorang bisa disebut inovatif pula apabila membayangkan sesuatu yang baru, tapi ada pula orang yang akan dianggap gila ketika membayangkan sesuatu yang diciptakan diluar nalar. Jadi kita perlu mengetahui beberapa jenis imajinasi yang beberapa orang miliki.

Imajinasi dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu: imajinasi yang tidak disadari dan yang disadari.

- a. Imajinasi yang tidak disadari, yaitu terjadi ketika seorang individu tidak menyadari bahwa dia dibimbing oleh imajinasinya melampaui dunia nyata. Contohnya melamun.

---

<sup>24</sup> Mohamad Surya, *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran*, 100-101.

- b. Imajinasi yang disadari, yaitu terjadi ketika seorang individu sadar akan imajinasinya. Jenis imajinasi ini dapat dibagi menjadi dua macam diantaranya yaitu imajinasi menciptakan sesuatu misalnya, seorang desainer pakaian membuat model pakaian; imajinasi terpimpin ialah seseorang mengikuti imajinasi yang dibuat oleh orang lain misalnya, seseorang yang menonton film.<sup>25</sup>

Sumadi Suryabrata, membagi imajinasi menjadi dua jenis, antara lain:

- a. Imajinasi tak disadari yaitu imajinasi yang terjadi secara tidak disengaja, melampaui dunia nyata secara kebetulan.
- b. Imajinasi yang disadari yaitu imajinasi yang terjadi dengan sengaja dan pelaku imajinasi mencoba memasuki dunia imajiner. Imajinasi yang disadari ini diklasifikasikan menjadi dua jenis, antara lain: imajinasi aktif dan pasif. Imajinasi aktif dikendalikan oleh fikiran dan kehendak, sedangkan imajinasi pasif tidak dikendalikan, seolah-olah orangnya hanya pasif saja sebagai tempat bermainnya sebuah tanggapan. Keduanya bisa abstrak, atau deterministik, atau kombinasi.<sup>26</sup>

Sedangkan dilihat dari segi cara seseorang berimajinasi, Baharuddin menggolongkan berbagai jenis imajinasi menjadi tiga macam sebagai berikut.

- a. Imajinasi abstraksi adalah imajinasi di mana keadaan atau fungsi fiktif menghilang.
- b. Imajinasi determinasi adalah menentukan bentuk atau wujud suatu benda fiktif dengan cara menambah atau mengurangi sifat-sifatnya.
- c. Fantasi kombinasi adalah menggabungkan satu tanggapan dengan yang lain sehingga terbentuk imajinasi baru.<sup>27</sup>

Disamping itu Baharuddin mengklasifikasikan pula imajinasi menjadi dua jenis antara lain:

- a. Imajinasi kreatif atau imajinasi aktif adalah membuat suatu gambaran yang benar-benar baru oleh ide diri sendiri.
- b. Imajinasi terpimpin atau pasif adalah imajinasi yang muncul karena pengaruh gambaran orang lain.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> Zulhammi, "Teori Belajar Behavioristik dan Humanistik dalam Perspektif Pendidikan Islam", *Jurnal Darul 'Ilmi*, Vol. 03, No. 01, (2015): 107.

<sup>26</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, 40.

<sup>27</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan : Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*, 108-109.

<sup>28</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan : Refleksi Teoritis terhadap Fenomena*, 109-110.

## C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

### 1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dalam bahasa pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction* (Inggris). Kata pembelajaran itu sendiri mempunyai beberapa arti. Akan tetapi, dari beberapa arti tersebut, istilah pembelajaran terutama mengacu dalam upaya buat membelajarkan siswa. Saylor, mengatakan "*instruction is the actual engagement of the learner with planned learning opportunities*". Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran terdapat dua aspek, yang meliputi adanya kegiatan individu siswa dan adanya lingkungan yang dikondisikan tertentu untuk mengarahkan kegiatan siswa yang dimunculkan.<sup>29</sup> Arief. S. Sadiman dalam Ihsana El Khuluqo, mengemukakan bahwa belajar mengajar adalah usaha yang terencana dalam pemanfaatan sumber belajar supaya terjadi proses belajar pada diri siswa.<sup>30</sup>

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah upaya guru untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi proses belajar siswa.<sup>31</sup> secara implisit proses belajar mengajar, terdapat kegiatan memilih, mengidentifikasi, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Sejarah menurut etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu syajara yang artinya pohon. Jika digambarkan secara sistematis, sejarah hampir seperti pohon. Biasanya pohon menjulang tinggi ke langit, dengan akar, ranting, cabang, dan daun yang kuat. Dari situ kita dapat memahami bahwa sejarah itu mempunyai masa dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Dan yang terpenting adalah sejarah itu seperti akar, bagaimana terdapat asal usul pohon itu bisa hidup.<sup>32</sup>

Suatu peristiwa atau kejadian dapat dikatakan bersejarah jika terjadi pada masa lampau. Peristiwa atau kejadian yang akan datang tidak dapat dikatakan sejarah karena manusia belum

---

<sup>29</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2014), 26-27.

<sup>30</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 51.

<sup>31</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, 28.

<sup>32</sup> Eni Riffriyanti, "Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Wedung Bonang Demak", *Al-Fikri/Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 2, (2019):3.

melewati kurun waktu tersebut. Jadi, oleh karena itu sejarah memiliki hubungan dengan masa atau waktu.

Sedangkan kebudayaan merupakan perwujudan (ekspresi) dari akal dan kesadaran manusia. Artinya, manusia yang menciptakan budaya. Kebudayaan Islam berarti menyaring kebudayaan tanpa menyimpang dari ajaran Islam.<sup>33</sup>

Islam yaitu wahyu yang diturunkan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW, melalui perantaraan Malaikat Jibril atau langsung kepada Nabi Muhammad SAW untuk diturunkan kepada umat manusia. Dalam Al Qur'an, Allah mendefinisikan Islam dengan al-'amilush shalihah atau iman dan perbuatan. Menurut Abdul Qodir Audah, pengertian Islam yaitu:

- a. al-Islam 'aqidah wa nizham (Islam adalah kepercayaan dan sistem syari'ah).
- b. al-Islam dinum wa daulah (Islam adalah agama dan Negara).<sup>34</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah perjalanan panjang yang harus dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari peristiwa penting di masa lampau yang menjadi bagian sejarah Islam, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Dalam hal ini secara mendasar pembelajaran SKI terletak pada kemampuan menggali nilai, makna, aksioma, ibrah/hikmah, dalil dan teori yang terdapat dalam fakta sejarah.

## 2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah merupakan salah satu rumpun mata pelajaran PAI yang membahas mengenai peristiwa penting di masa lalu yang merupakan bagian dari sejarah Islam, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mempunyai kontribusi dalam memberikan dorongan kepada siswa untuk mengenal, memahami, kemudian menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang di dalamnya terdapat kandungan nilai-nilai intelektual yang

---

<sup>33</sup> Nurjannah, "Menemukan Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Al-Tadabbur*, Vol. 2, No. 1 (2016): 5.

<sup>34</sup> Nurjannah, "Menemukan Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", 5-6.

dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, tingkah laku, dan kepribadian siswa.

Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya yaitu:

- a. Menyampaikan pengetahuan mengenai sejarah dan kebudayaan Islam kepada siswa, supaya mempunyai data tentang sejarah yang faktual dan terstruktur.
  - b. Menghargai dan mengakui nilai, ibrah dan makna yang terkandung dalam sejarah.
  - c. Menancapkan pada diri siswa mengenai penghayatan dan kemauan untuk mengamalkan nilai-nilai keislaman berdasarkan perhatian pada peristiwa sejarah.
  - d. Memberikan bekal kepada siswa untuk membentuk karakter melalui peniruan karakter keteladanan sehingga dapat terbentuk kepribadian yang berakhlak mulia.
  - e. Mengajarkan siswa pentingnya mempelajari dasar-dasar ajaran Islam, nilai dan norma yang telah dirumuskan oleh Nabi SAW dalam pengembangan budaya dan peradaban Islam.
  - f. Mengenali pentingnya waktu dan tempat sebagai bagian dari proses masa lalu, sekarang dan masa depan.
  - g. Melatih untuk berpikir kritis untuk lebih memahami fakta sejarah menggunakan pendekatan akademis.
  - h. Meningkatkan apresiasi dan penghargaan siswa pada warisan sejarah Islam sebagai bukti peradaban Islam masa lalu.
  - i. Meningkatkan kemampuan siswa untuk menarik *ibrah* dari peristiwa sejarah Islam, meniru tokoh-tokoh terkemuka, dan menghubungkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dll. untuk perkembangan budaya dan peradaban Islam.<sup>35</sup>
- 3. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI**

Berikut ini ruang lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah,

---

<sup>35</sup> Departemen Agama, *Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah*, (Jakarta: Departemen Agama, 2014), 37.



- kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa *Isra' Mi'raj* Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yastrib, keperwiraan Nabi Muhammad SAW, peristiwa *Fathu Makkah*, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW.
  - d. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaurrasyidin.
  - e. Sejarah perjuangan Wali Songo.<sup>36</sup>

#### D. Penelitian Terdahulu

Adapun Penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Awiddatuts Tsiqoh, dengan judul *Pemanfaatan Komik Sebagai Upaya Pengembangan Imajinasi Siswa*.<sup>37</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Awiddatuts Tsiqoh, bahwa dengan menggunakan media komik di MAN 15 Jakarta ini dapat mengembangkan imajinasi siswa ditinjau dari selama proses pembelajaran siswa telah mampu memodifikasi karya menjadi sebuah karya baru yang terbentuk dari pemikiran yang kritis bersama teman sejawatnya. Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan imajinasi siswa dengan memanfaatkan komik ialah dengan memperhatikan metode dan materi yang akan disampaikan bersamaan dengan penggunaan media komik.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama meneliti tentang melatih imajinasi siswa pada proses pembelajaran di kelas yakni pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun perbedaannya yaitu penulis membahas tentang imajinasi siswa di kelas dengan menggunakan metode cerita, sedangkan Awiddatuts Tsiqoh membahas tentang upaya mengembangkan imajinasi siswa dengan menggunakan media komik.

2. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Septia Ratnasari, dengan judul *Penerapan Metode Bercerita terhadap Perkembangan Sosial*

---

<sup>36</sup> Peraturan Menteri Agama RI nomor 2 tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

<sup>37</sup> Awiddatuts Tsiqoh, *Pemanfaatan Komik Sebagai Upaya Pengembangan Imajinasi Siswa (Studi Kasus pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 15 Jakarta)*, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019.

Emosional Anak di PIAUD Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung.<sup>38</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Septia Ratnasari menyimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak belum dapat berkembang secara optimal. Adapun indikator perkembangannya yaitu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin. Poin indikatornya yaitu mengendalikan emosi dengan cara yang wajar, memberi dan membalas salam, mentaati aturan permainan.

Penelitian sebelumnya yang disebutkan di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu kedua penelitian meneliti tentang penerapan metode cerita terhadap proses pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaannya ialah dalam pembahasannya tentang perkembangan anak. Penulis membahas tentang efektivitas penerapan metode cerita dalam melatih imajinasi siswa pada proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan Septia Ratnasari membahas tentang perkembangan sosial emosional anak di PIAUD.

3. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Evi Yuliana Sari, dengan judul Penerapan Metode Kisah pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MIN 8 Bandar Lampung.<sup>39</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Evi Yuliana Sari bahwasanya perencanaan metode kisah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MIN 8 Bandar Lampung yaitu guru mempersiapkan Sibalus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memberikan motivasi kepada siswa, mengatur posisi tempat duduk siswa, mempersiapkan kisah, membawa kisah dengan alur cerita harus memperhatikan intonasi sehingga siswa mampu menghayati dalam bercerita. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode kisah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MIN 8 Bandar Lampung terdapat langkah-langkah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu guru melakukan kegiatan awal meliputi

---

<sup>38</sup> Septia Ratnasari, *Penerapan Metode Bercerita terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di PIAUD Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.

<sup>39</sup> Evi Yuliana Sari, *Penerapan Metode Kisah pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas III MIN 8 Bandar Lampung*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.

apresiasi, tujuan dan tema cerita, mengatur tempat duduk, melaksanakan kegiatan pembukaan, guru melakukan kegiatan inti meliputi eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Guru melakukan kegiatan penutup yang meliputi refleksi dan menyimpulkan kegiatan. Penilaian pembelajaran dengan metode Kisah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas III MIN 8 Bandar Lampung menggunakan jenis instrumen penilaian dapat berupa tes lisan secara klasikal dan tes tertulis berupa soal essay, aspek yang dinilai berupa aspek kognitif, hasil penilaian siswa mendapatkan nilai-nilai yang bagus atau tuntas, tetapi ada beberapa siswa yang tidak tuntas nilai hasil belajar, penilaian diperoleh dari berupa hasil Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD, dan daftar nilai siswa.

Terdapat perbedaan dalam pembahasan, penulis membahas tentang penerapan metode cerita dalam melatih imajinasi siswa pada pembelajaran SKI, dan yang dibahas oleh Evi Yuliana Sari adalah hanya membahas tentang penerapan metode kisah pada pembelajaran SKI di kelas yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Evi Yuliana Sari dengan penulis adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan membahas tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode kisah atau cerita.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Metode cerita merupakan metode menceritakan kembali suatu hal peristiwa atau kejadian melalui penuturan lisan, ungkapan, dan mimik wajah dari guru atau pengajar kepada peserta didik yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu rumpun mata pelajaran PAI yang membahas mengenai peristiwa penting di masa lalu yang merupakan bagian dari sejarah Islam. Dengan adanya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa dapat mengambil pelajaran yang berharga dari perjalanan seorang tokoh zaman dahulu. Dalam hal ini, menurut penulis metode cerita tepat diimplementasikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), karena dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, guru perlu menjelaskan atau mendeskripsikan agar siswa dapat memahami dengan jelas materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam metode cerita, peserta didik menjadi pendengar atau penyimak yang baik tentang apa yang dikisahkan oleh guru, sehingga dapat melatih daya imajinasi dari peserta didik.

Imajinasi dalam dunia anak-anak merupakan sesuatu yang sangat penting untuk dikembangkan, karena dengan berimajinasi anak akan lebih berfikir kreatif dan mempunyai kesempatan untuk menciptakan suatu objek, tanpa terkendala oleh kenyataan dan realitas sehari-hari. Anak bebas berpikir sesuai latar belakang pengetahuan, pengalaman dan sesuai dengan khayalannya. Imajinasi akan membantu kemampuan anak untuk berfikir secara fleksibel dan original/unik.

Seorang guru idealnya dapat memilih metode pembelajaran tepat yang sesuai dengan materi dan karakter siswa. Kemampuan guru dalam memilih metode dan materi ajar, berperan aktif dalam mempengaruhi peserta didik untuk mengembangkan imajinasinya. Sehingga siswa secara sadar dengan bimbingan akan menciptakan sebuah imajinasi sesuai dengan peristiwa yang terdapat dalam sejarah. Dalam penelitian ini Imajinasi dapat meningkatkan kemampuan abstraksi siswa, sehingga siswa bisa membayangkan peristiwa masa lalu.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

