

**PENINGKATAN KREATIVITAS GURU DALAM MENGAJAR
MELALUI PELATIHAN MODEL ASSURE DENGAN
PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA MGMP PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
KABUPATEN INDRAGIRI HULU TAHUN 2017**

ABDUL KADIR

Pengawas Madya/ Pengawas Pendidikan Agama Islam Kemenag Kabupaten
Indragiri Hulu
e-mail: abdulkadir.rengat@gmail.com

Abstract

Creativity is a new invention, in order to fix the problems that occur in the world of education, involving changes in technology and science that is developed today to achieve the goals. The purpose of this action research is to know the Improvement of Teachers' Creativity in Teaching through Assure Model with scientific approach of MGMP PAI at Senior High School Indragiri Hulu Regency 2017. There were four stages in conducting the research. They were (1) planning, (2) Acting, (3) Observing, and (4) Reflection. From the results of actions research can improve the teachers' creativity in teaching to achieve the ideal standard after giving training assure model by using approach of scientific is increasing, from pre-training and after training by the observer through (cycle 1) 72.59% to 77.04%, and the second cycle also increased to; $83.33\% - 77.04\% = 6.30\%$, The average of teachers' creativity ability in teaching PAI amounted to 44.44% rose to 100%.

Kata Kunci : Guru, Kreativitas Mengajar, Model Pelatihan Pembelajaran Kreatif

PENDAHULUAN

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹

Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar mengajar adalah guru yang merupakan faktor eksternal sebagai penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.²

Seorang guru yang kreatif dalam mengajar, menumbuhkan dampak positif bagi siswa, sebab siswa tidak merasa jenuh dan dapat menerima pelajaran yang diberikan. Dengan demikian pengelolaan proses belajar mengajar yang baik didukung oleh kreativitas guru akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam belajar mengajar, seorang guru dituntut kreativitasnya untuk dapat selalu pandai menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan belajar. Sementara, untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Di era pembangunan yang semakin maju tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat serta negara tergantung pada sumbang kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu perlu sikap dan perilaku yang kreatif, khususnya pendidik.

¹ Yossy Suparyo, *UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2005), h. 6.

² Kunandar, *Guru Profesional implementasi Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) dan sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 54.

Banyak hal yang membuktikan bahwa manusia dalam hidupnya memang dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya.

Sehingga kreativitas guru dalam pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang kompleks sifatnya, sebagai ilustrasi, proses itu memikirkan berbagai ide atau gagasan dalam mengelola dan mengembangkan pelajaran. Proses belajar mengajar, menciptakan ide atau gagasan baru merupakan suatu keunikan dan tantangan tersendiri bagi guru yang kreatif dalam memunculkan berbagai temuan baru. Kreativitas dalam mengajar itu penting, artinya bahwa dalam mengajar diperlukan keterampilan guru dalam mengelola bahan ajar yang disampaikan dengan cara membuat variasi atau kombinasi baru, agar tidak terjadi kebosanan dengan pelajaran.

Kenyataan guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu dalam pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam tersebut belum memiliki kreativitas yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan belajar. Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu belum kreatif dalam mengembangkan kemampuan mengajar dan belum mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Di era pembangunan yang semakin maju guru Pendidikan Agama Islam belum memiliki tindakan-tindakan kreatif dalam belajar mengajar yang berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru, pada hal mereka para guru-guru Pendidikan Agama Islam sudah memiliki tingkat pendidikan rata-rata S1, dan memiliki masa pengalaman mengajar rata-rata lebih dari 3 tahun. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk meneliti kreativitas guru melalui penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar melalui pelatihan model assure dengan pendekatan scientific pada mgmp pendidikan agama islam di sekolah menengah atas kabupaten indragiri hulu tahun 2017”

KAJIAN TEORI

Kreativitas Guru dalam Mengajar

1. Pengertian Kreativitas guru

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata kreatif mengandung makna: 1) Memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan dan 2) Bersifat daya cipta. Menurut istilah kreativitas mengandung makna: 1) Kemampuan untuk mencipta, daya cipta dan 2) Perihal berkreasi³. Sehingga kreatif adalah suatu kemampuan untuk memunculkan atau manimbulkan sesuatu. Sedangkan dalam bahasa Inggris, istilah kreativitas berasal dari kata *to create* artinya menciptakan. Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial kecerdasan analitis, kreatif dan praktis, beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatorial dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan.⁴

Oleh karena itu, kreativitas adalah suatu gabungan kemampuan yang terdiri dari beberapa aspek kecerdasan yang menghasilkan suatu kesuksesan. Berfikir kreatif sebagai sebuah sistem dapat dipanggang dari berbagai sudut disiplin ilmu. Berfikir adalah aktualisasi dari cara kerja otak, dalam hal ini pengetahuan tentang anatomi otak sangat diperlukan maka terciptalah fisiologi. Kreativitas adalah produk dari tata cara berfikir yang baik dan benar, maka lahirlah filsafat sebagai satu disiplin ilmu tentang cara berfikir.⁵

Menurut Moreno, kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.⁶

Maka, kreativitas sebagai suatu karya baru yang belum pernah diciptakan maupun sesuatu perubahan dari karya yang telah ada. Kemudian E. Mulyasa

³ Surayin, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Cetakan ke 4, (Bandung: Yrama Widya, 2007), h. 258.

⁴ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Refrensi Bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Cetakan ke-2, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 225

⁵ Mardianto, *Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Cetakan ke-5, (2010), h. 160

⁶ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2010), h. 115.

mengemukakan, bahwa kreativitas merupakan yang universal dan oleh karenanya semua kegiatannya ditopang, dibimbing dan dibangkitkan oleh kesadaran itu.⁷ Kreativitas dijadikan sebagai kegiatan yang menyeluruh dan seluruh kegiatan tersebut dapat di raih oleh kesadaran para individu-individu yang menciptakannya. Chaplin dalam Yeni Rachmawati mengutarakan, bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesinan atau dalam memecahkan masalah - masalah dengan metode-metode baru.⁸

Sedangkan menurut A. Chaedar Alwasilah dalam Ngainun, bahwa kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak seperti definisi, karya sastra, atau lukisan.⁹ Dari ungkapan di atas, kreativitas diartikan sebagai kemampuan dalam mewujudkan bentuk dan struktur yang baru dalam mengembangkan karya nyata yang bersifat teknologi. Kemudian Kevin Seifert mengungkapkan kreativitas sebagai pemikiran bercabang, kemampuan menghasilkan sebuah variasi yang terdiri aneka solusi terhadap sebuah masalah.¹⁰ Kreativitas ini dianggap sebagai hasil pemikiran dan kemampuan yang memiliki berbagai macam dalam hal memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran.

Menurut Suyanto dan Asep Djihad dalam Istarani & Intan Pulungan mengatakan bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas. Pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang baru dan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai sesuatu yang baru dan berbeda. Keempat, kreativitas merupakan sesuatu proses yang unik. Kelima, kreativitas membutuhkan

⁷ E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2008), h. 51.

⁸ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 14

⁹ Ngainun, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 245- 246

¹⁰ Kevin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2012), h. 156-157

kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.¹¹

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu penemuan baru yang dimunculkan, guna memperbaiki masalah yang terjadi pada suatu hal yang sering terjadi di dunia pendidikan, dengan melibatkan perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Beberapa ahli walaupun mengemukakan rumusan yang agak berbeda tetapi intinya sama. David dalam Nana Syaodah Sukmadinata menekankan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.¹²

Berdasarkan khazanah pemikiran Islam, istilah guru memiliki beberapa istilah, seperti “*ustad*”, “*muallim*”, “*muaddib*”, dan “*murabbi*”.¹³ Istilah *muallim* lebih menekankan guru sebagai pengajar dan penyampai pengetahuan (*knowledge*) dan ilmu (*science*); istilah *muaddib* lebih menekankan guru sebagai pembina moralitas dan akhlak peserta didik dengan keteladanan; sedangkan istilah *murabbi* lebih menekankan pengembangan dan pemeliharaan baik aspek jasmaniah maupun ruhaniah. Sedangkan istilah yang umum dipakai dan memiliki cakupan makna yang luas dan netral adalah *ustad* yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai guru. Istilah lain dikemukakan oleh Kelvin Seifert bahwa guru adalah sosok yang rela mencurahkan sebagian besar waktunya untuk mengajar dan mendidik siswa.¹⁴

Dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa kreativitas guru adalah sosok yang rela mencurahkan sebagian besar waktunya untuk mengajar dan mendidik siswa dengan menemukan cara atau metode yang tepat untuk mentransfer ilmu pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

¹¹ Istarani & Intan Pulungan, *Ensiklopedi Pendidikan*, (Medan: CV. Iscom Medan , 2015), h. 119.

¹² Nana Syaodah Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005),h. 104.

¹³ Marno & M. Idris, *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif & Edukatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 15.

¹⁴ Kevin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2012), h. 1

2. Tahapan Kreativitas Guru dalam Mengajar

Selanjutnya, dalam menciptakan kreativitas pada suatu pembelajaran maka Wallas mengungkapkan empat tahap perbuatan atau kegiatan kreatif:¹⁵

a. Tahap Persiapan atau *preparation*

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang berisi kegiatan pengenalan masalah, pengumpulan data-informasi yang relevan, melihat hubungan antara hipotesis dengan kaidah- kaidah yang ada. Tetapi belum sampai menemukan sesuatu, baru menjajaki kemungkinan-kemungkinan.

b. Tahap pematangan atau *incubation*

Tahap pematangan ini merupakan tahap menjelaskan, membatasi, membandingkan masalah. Dengan proses inkubasi atau pematangan ini diharapkan ada pemisahan mana hal-hal yang benar-benar penting dan mana yang tidak, mana yang relevan dan mana yang tidak.

c. Tahap pemahaman atau *illumination*

Pada tahap ini mencari dan menemukan kunci pemecahan, menghimpin informasi dari luar untuk disintesis, kemudian merumuskan beberapa keputusan.

d. Tahap pengetesan atau *verification*

Pada tahap mengetes dan membuktikan hipotesis, apakah keputusan yang diambil itu tepat atau tidak. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui proses belajar diskaveri/inkuiri dan belajar bermakna, dan tidak dapat dilakukan hanya dengan kegiatan belajar yang bersifat ekspositori. Karena inti dari kreativitas adalah pengembangan kemampuan berfikir divergen dan bukan berfikir konvergen. Berpikir divergen adalah proses berpikir melihat sesuatu masalah dari berbagai sudut pandangan, atau menguraikan sesuatu masalah atas beberapa kemungkinan pemecahan. Sedangkan konvergen adalah berpikir yang bersifat linier, konstan sebagai contoh bila diberi pertanyaan maka jawabannya satu, tepat dan benar. Untuk mengembangkan kemampuan demikian guru perlu menciptakan situasi belajar mengajar yang banyak memberi kesempatan kepada

¹⁵ Nana Syaodah Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 105.

siswa untuk memecahkan masalah, melakukan beberapa percobaan, mengembangkan gagasan atau konsep-konsep siswa sendiri. Situasi demikian menuntut pula sikap yang lebih demokratis, terbuka, bersahabat, percaya kepada siswa.

3. Gambaran guru yang kreatif memiliki sembilan keterampilan mengajar

Rusman mengatakan guru yang kreatif dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar yaitu :

- a. Keterampilan membuka pelajaran.
- b. Keterampilan bertanya.
- c. Keterampilan memberi penguatan.
- d. Keterampilan mengadakan variasi.
- e. Keterampilan menjelaskan (*Explaining Skills*).
- f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil.
- g. Keterampilan mengelola kelas.
- h. Keterampilan pembelajaran perseorangan.
- i. Keterampilan menutup pembelajaran ¹⁶

Pelatihan Model Pembelajaran ASSURE

1. Pengertian Model Pembelajaran ASSURE

Model *ASSURE* dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru, instruktur dan pelatih dalam kegiatan pembelajaran khususnya yang memanfaatkan media dan teknologi di dalamnya. Setiap kegiatan belajar mengajar yang efektif perlu perencanaan yang baik. Tak terkecuali pada kegiatan pembelajaran akan maju setelah melalui beberapa tahapan. Gagne mengungkapkan desain materi belajar di mulai dengan membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan juga rasa keingintahuan pada materi yang baru. Mendorong serta melatih siswa dengan

¹⁶ Rusman, *Model-model pembelajaran-Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cetakan keempat. (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2011), h. 80-92

umpan balik, menilai pemahaman siswa, dan mendorong siswa untuk melanjutkan aktivitas yang ingin diketahuinya.¹⁷

Model *ASSURE* adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model *ASSURE* ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.¹⁸

Menurut pendapat saya model *ASSURE* adalah model pembelajaran yang memusatkan kesiswa dan memfokuskan karakteristik siswa yang akan memudahkan memilih metode, media, teknologi dan strategi pembelajaran yang tepat digunakan dalam menciptakan kegiatan elajar dan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

2. Langkah-langkah Model *ASSURE*

a. Analisis Pembelajaran (*Analyze Learners*)

Model *ASSURE* merupakan salah satu pendekatan sistematis untuk menganalisis karakteristik para siswa yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. ¹⁹ Model pembelajaran ini mendorong siswa menjadi termotivasi

b. Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Performance Objectives*)

Langkah kedua dalam model pembelajaran *ASSURE* adalah cara penyampaian *State performance Objectives*. Kinerja dari tujuan digunakan untuk menyatakan gambaran apa yang siswa harapkan dari hasil pembelajaran. Tujuan yang dinyatakan dengan baik akan memperjelas tujuan, perilaku yang diinginkan,

¹⁷ Smaldino, S.E., & Russel, J.D, *Instructional Technology and Media for Learning*, (Upper Saddle River: Pearson Education, Inc, 2005), h. 114

¹⁸ Heri Achmadi dkk, *Penerapan Model Assure Dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran ISSN: 2354-6441, Vol.2, No.1, Edisi Maret 2014, h..36

¹⁹ Sharon E. Smaldino, Dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 112.

kondisi dan kinerja yang akan diamati dan tingkat pengetahuan atau kemampuan baru yang akan dikuasai siswa.

c. Memilih Metode, Teknologi, Media dan Materi (*Select Methods, Technology, Media, And Materials*)

Langkah selanjutnya dalam menyusun mata pelajaran yang efektif yang mendukung pembelajaran melalui penggunaan teknologi dan media yang sesuai adalah pemilihan strategi, teknologi, media pengajaran, dan material mata pelajaran secara sistematis. Panduan untuk melengkapi setiap aspek dalam proses pemilihan dibahas dalam bagian-bagiannya.

d. Menggunakan Teknologi, Media, dan Materi (*Utilize Materials*)

Tahap ini melibatkan perencanaan peran anda sebagai guru dalam menggunakan teknologi, media, dan materi. Untuk melakukan ini, ikuti proses "5P": pratinjau (*preview*) teknologi, media, dan materi; siapkan (*prepare*) teknologi, media, dan materi; (*prepare*) lingkungan; siapkan (*prepare*) pembelajaran; dan menyediakan (*provide*) pengalaman belajar.²⁰

e. Mengaktifkan Keterlibatan Siswa (*Requires Learner Participation*)

Langkah ke lima dalam model pembelajaran *ASSURE* adalah dengan mewajibkan partisipasi siswa. Siswa belajar paling baik jika mereka secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Siswa yang pasif lebih banyak memiliki permasalahan dalam belajar, karena pendidik hanya mencoba untuk memberikan stimulus, tanpa mempedulikan respon dari Siswa. Apapun strategi pembelajarannya pendidik harus dapat menggabungkan strategi satu dengan yang lain, diantaranya strategi tanya-jawab, diskusi, kerja kelompok, dan strategi lainnya agar siswa aktif dalam pembelajarannya. Dengan demikian siswa harus menjelaskan bagaimana cara agar setiap peserta didik belajar secara aktif.

f. Evaluasi dan Revisi (*Evaluation and revision*)

Komponen akhir dari model *ASSURE* adalah melihat keefektifan pembelajaran, yaitu dengan mengevaluasi dan merevisi. Dalam hal ini evaluasi dan revisi merupakan komponen yang sangat penting untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.

²⁰ *Ibid*, h. 128.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *ASSURE*

a. Kelebihan model pembelajaran *ASSURE*

- 1) Lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut diantaranya: analisis pembelajaran, strategi pembelajaran, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.
- 2) Sering diadakan pengulangan kegiatan dengan tujuan evaluasi.
- 3) Mengutamakan partisipasi pembelajaran dalam poin *require leaner participation* sehingga diadakan pengelompokan kecil, seperti pengelompokan belajar mandiri dan tim, serta penugasan yang bertujuan untuk memicu keaktifan peserta didik.
- 4) Guru wajib menyampaikan materi dan mengelola kelas, serta mampu memanfaatkan media, metode, bahan ajar secara optimal.
- 5) Model pembelajaran ini sangat sederhana dan dapat diterapkan sendiri oleh guru.

b. Kelemahan model pembelajaran *ASSURE*

- 1) Tidak mengukur dampak terhadap proses belajar karena tidak didukung oleh komponen supra sistem.
- 2) Adanya penambahan tugas dari seorang pengajar.
- 3) Perlu upaya khusus dalam mengarahkan peserta didik untuk persiapan kegiatan belajar mengajar.²¹

Pendekatan Scientific

1. Pengertian Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *scientific* atau pendekatan ilmiah, pembelajarannya merupakan proses ilmiah. Pembelajaran yang menggunakan penalaran induktif. Penalaran

²¹ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 48

induktif yaitu memandang fenomena atau situasi spesifik dan detail kemudian menarik kesimpulan secara keseluruhan. Metode dalam pendekatan ini merujuk pada penelitian fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, mengoreksi, memadukan pengetahuan sebelumnya. Proses pembelajaran scientific merupakan perpaduan antara proses pembelajaran yang semula terfokus pada eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi dilengkapi dengan mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan.

Proses pembelajarannya tidak hanya dilakukan di ruangan kelas, tetapi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dalam pendekatan ini, guru bukan hanya satu-satunya sumber belajar. Sesuai dengan Standar Kompetensi Kelulusan Permen No. 65 Tahun 2013, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap (diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, mengamalkan), ranah pengetahuan (diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta), ranah keterampilan (diperoleh dari aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan menciptakan).

Pendekatan ini memiliki beberapa kriteria, yaitu: 1) Materi pelajaran berbasis pada fakta yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu. 2) Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka, penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis. 3) Mendorong siswa untuk berpikir kritis, menginspirasi siswa dalam menganalisis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, mengaplikasikan materi, berpikir hipotetik terhadap perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain materi pembelajaran. 4) Berbasis pada konsep, teori, fakta empiris yang dapat

dipertanggungjawabkan. 5) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas.²²

Menurut Jalaluddin pendekatan *scientific* (pendekatan ilmiah) berarti pengetahuannya juga berupa pengetahuan ilmiah. Pengetahuan ilmiah merupakan dorongan ingin tahu manusia yang dibangun berdasarkan syarat- syarat tertentu. Syarat ini sebagai berikut: 1) Kerangka berpikir ilmiah yaitu menggunakan penalaran, logika, analisis, konsepsional, kritis. 2) Sarana berpikir ilmiah, diantaranya bahasa, matematika, statistika, IPA. 3) Kriteria kebenarannya dilihat dari koherensi (saling berhubungan), korespondensi (uji kebenaran), pragmatisme (meneliti benar salahnya konsep dengan memeriksa konsekuensinya dalam kehidupan).²³

2. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *Scientific* atau pendekatan ilmiah ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu:

a. Kelebihan Pendekatan *Scientific*

- 1) Membuat peserta didik percaya diri pada kebenaran kesimpulan sendiri, tidak hanya menerima begitu saja dari guru.
- 2) Peserta didik terlibat aktif dalam mengumpulkan fakta, informasi, data yang diperlukan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
- 3) Mampu melatih siswa untuk menggunakan dan melaksanakan prosedur metode ilmiah serta berpikir ilmiah, sehingga terlatih untuk membuktikan ilmu secara ilmiah.
- 4) Memperkaya pengalaman dengan hal – hal yang obyektif dan realistis.
- 5) Hasil belajar akan bertahan lebih lama pada diri siswa.

²² Imam Makruf, Noor Alwiyah, dkk, *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Kelompok Guru Madrasah*, h. 71-72

²³ Jalaluddin, *Filsafat Ilmu Pengetahuan Cet 1*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 108 – 133

b. Kekurangan Pendekatan *Scientific*

- 1) Memerlukan peralatan, bahan atau sarana eksperimen yang mencukupi untuk peserta didik maupun kelompok.
- 2) Dapat menghambat laju pelajaran apabila dalam pelaksanaannya ada eksperimen yang membutuhkan waktu lama.
- 3) Kurangnya pengalaman guru maupun siswa dalam melakukan eksperimen akan menimbulkan kesulitan pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 4) Kesalahan dalam eksperimen akan mengakibatkan perolehan hasil belajar yang salah atau menyimpang.²⁴

METODE PENELITIAN

Objek dalam penelitian ini adalah Peningkatan Kreativitas Guru dalam Mengajar Melalui Pelatihan Model Assure dengan Pendekatan *Scientific* Pada MGMP Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kepengawasan melalui pelatihan model *ASSURE* dengan pendekatan *scientific* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar. Jumlah guru yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah 18 orang guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas (SMA).

Penelitian tindakan Sekolah ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan April 2017. Proses pelaksanaan tindakan kepengawasan melalui empat tahap (dalam 2 siklus) mulai dari (1) perencanaan (*planing*), (2) tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*refrecting*).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berasal dari peningkatan kreativitas guru dalam mengajar. Analisis dan refleksi terhadap data yang diperoleh dipaparkan dalam bentuk diskripsi.

²⁴ Sunarno, *Pembelajaran Metode Eksperimen dan Inkuiri Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Kemampuan dalam Menggunakan Alat Ukur*, Tesis. (Surakarta: Program Pascasarjana, 2010), h. 29

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil evaluasi kreativitas guru dalam mengajar, dapat diketahui dari peningkatan skor kreativitas guru dalam mengajar pada tiap-tiap siklus. Peningkatan skor kemampuan pada tiap-tiap siklus untuk masing-masing guru dalam kreativitas guru dalam mengajar adalah sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 4.4 : Analisis hasil tes tentang peningkatan kreativitas guru dalam mengajar melalui pelatihan model *assure* dengan pendekatan *scientific* pada MGMP Pendidikan Agama Islam di SMA Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017.

No	Nama	Asal Sekolah	Skor sebelum Tindakan Data awal	Skor setelah Tindakan Siklus 1	Skor setelah Tindakan Siklus 2
1	Diansyah, S.Ag	SMA N 1 Rengat	80.00	86.67	91.11
2	Adal Afwan, S.Ag	SMA N 1 Rengat	75.56	80.00	82.22
3	Adek Riani, S.Ag	SMA N 1 Rengat	73.33	75.56	82.22
4	Misbarwati, S.Pd.I	SMA N 1 Rengat	71.11	73.33	82.22
5	Dra. Jumarlina	SMA N 2 Rengat	75.56	80.00	82.22
6	Nur Sa'adah, S.Pd.I	SMA N 2 Rengat	75.56	80.00	82.22
7	FITRIANI S.Pd.I	SMA N 2 Rengat	68.89	73.33	84.44
8	Tunce Rendra S.Ag	SMA N 2 Rengat	66.67	73.33	84.44
9	Elfi Suyanti, S.Ag	SMA PGRI Rengat	75.56	80.00	82.22
10	Dedi Irawan S.Pd.I	SMA PGRI Rengat	66.67	73.33	84.44
11	Nurinah S.Pd.I	SMA MUH. Rengat	66.67	73.33	84.44
12	Sri Suharti S.Pd.I	SMAN 1 Batang Gangsals	75	80.00	91.11
13	Ruaida S.Hi	SMAN 1 Peranap	71.11	73.33	82.22
14	Nofri Fisika S.Pd	SMAN 1 Peranap	71.11	73.33	82.22
15	Depriadi S.Pd.I	SMAN 1 Peranap	66.67	71.11	75.56
16	Arnawati, S.Ag	SMAN 2 Peranap	75.56	80.00	82.22
17	Zuriawati S.Pd.I	SMAN 1 Rakit Kulim	75.56	80.00	82.22
18	Ismar, S.Pd.I	SMAN 2 Rakit Kulim	75.56	80.00	82.22
Jumlah Total			1.306.11	1.386.67	1.500.00
Skor Maksimum Individu			100	100	100
Skor Maksimum Kelompok			1800	1800	1800

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

1. Pencapaian peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar sebelum diberi tindakan:

$$= \frac{1.306.67}{1800} \times 100\% = 72.59 \%$$

2. Peningkatan kemampuan guru PAI dalam Kreativitas Guru Dalam Mengajar setelah diberi tindakan melalui Pelatihan Model *Assure* dengan Pendekatan *Scientific*:

$$= \frac{1.386.67}{1800} \times 100\% = 77.04 \%$$

2. Peningkatan kemampuan kreativitas guru dalam mengajar setelah diberi tindakan melalui Pelatihan Model *Assure* dengan Pendekatan *Scientific*:

$$= \frac{1.500.00}{1800} \times 100\% = 83.33 \%$$

Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa

1. Terjadi peningkatan kreativitas guru dalam mengajar setelah diberi pelatihan model *assure* dengan pendekatan *scientific* yaitu peningkatan kinerja ; 72.59 % menjadi 77.04 % ada kenaikan sebesar = 4.44 %
2. Dari sebelum pelatihan (data awal) dan setelah pelatihan oleh Pengawas sampai dengan (siklus 1) 72.59 % menjadi 77.04 %, dan siklus ke 2 juga mengalami kenaikan menjadi ; 83.33 % – 77.04 % = 6.30 %
3. Rata – rata kemampuan kreativitas guru dalam mengajar guru PAI sebesar 44.44 % naik menjadi 100 %.

Refleksi dan Temuan

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan pengawas kepada guru melalui Pelatihan Model *ASSURE* dengan Pendekatan *Scientific*, maka hasil observasi nilai, dapat dikatakan sebagai berikut :

- a. Pertemuan pertama kegiatan pelatihan belum berhasil karena dalam pelatihan pengawas masih terlihat guru belum begitu antusias karena mereka masih menganggap pelatihan pengawas tersebut merupakan tugas baru yang diembannya ;

- b. Pelatihan yang dilakukan melalui pelatihan model *ASSURE* dengan pendekatan *scientific*, dalam hal peningkatan kreativitas guru dalam mengajar belum tampak, sehingga hasil yang dicapai tidak tuntas.
- c. Mungkin karena proses pelatihan melalui pelatihan model *ASSURE* dengan pendekatan *scientific* baru mereka laksanakan sehingga guru merasa kaku dalam menerapkannya.
- d. Akan tetapi setelah dijelaskan, mereka bisa mengerti dan buktinya pada pertemuan kedua proses pelatihan pengawas berjalan baik, semua guru aktif dan lebih-lebih setelah ada rubrik penilaian proses, semua guru antusias untuk mengikutinya dan telah mencapai ketuntasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan diskusi dapat disimpulkan sebagai berikut : *Pertama*, Terjadi peningkatan kemampuan guru setelah diberi pelatihan model *ASSURE* dengan pendekatan *scientific* yaitu peningkatan kinerja ; 72.59 % menjadi 77.04 % ada kenaikan sebesar = 4.44 %. *Kedua*, Dari sebelum pelatihan (data awal) dan setelah pelatihan oleh Pengawas sampai dengan (siklus 1) 72.59 % menjadi 77.04 %, dan siklus ke 2 juga mengalami kenaikan menjadi ; 83.33 % – 77.04 % = 6.30 %. *Ketiga*, Rata – rata kemampuan kreativitas guru dalam mengajar guru PAI sebesar 44.44 % naik menjadi 100 %.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, penulis memberi saran-saran sebagai berikut: *Pertama*, Penelitian perlu dilanjutkan dengan serangkaian penelitian yang mengembangkan alat ukur keberhasilan yang lebih reliabel agar dapat menggambarkan peningkatan kreativitas guru dalam mengajar. *Kedua*, Pembinaan Pengawas sangat diperlukan agar kreativitas guru dalam mengajar lebih meningkat lagi. *Ketiga*, Kepada guru diharapkan selalu mengikuti pelatihan-pelatihan untuk menambah wawasan baru dalam rangka memajukan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2008.
- Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, Bandung: CV. Yrama Widya, 2010.
- E.Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: PT Rosdakarya, 2008.
- Istarani & Intan Pulungan, *Ensiklopedi Pendidikan*, Medan: CV. Iscom Medan, 2015.
- Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Kevin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, Yogyakarta: IRCiSoD, 2012.
- Jalaluddin, *Filsafat Ilmu Pengetahuan*, Cet 1, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013
- Marno & M. Idris, *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif & Edukatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Nana Syaodah Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Ngainun, *Menjadi Guru Inspiratif*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Rusman, *Model-model pembelajaran-Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cetakan keempat, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011.
- Surayin, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Cetakan ke 4, Bandung: Yrama Widya, 2007.
- Sharon E. Smaldino, Dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Smaldino, S.E., & Russel, J.D. *Instructional Technology and Media for Learning*, Upper Saddle River: Pearson Education, Inc, 2005.
- Sunarno, *Pembelajaran Metode Eksperimen dan Inkuiri Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Kemampuan dalam Menggunakan Alat Ukur*, Tesis, Surakarta: Program Pascasarjana, 2010.

- Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Refrensi Bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*, Cetakan ke-2, Jakarta: Kencana, 2010.
- Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Yossy Suparyo, *UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*, Yogyakarta: Media Abadi, 2005.