KREATIVITAS GURU PAI DALAM PENGGUNAAN BAHAN AJAR DI SMP NEGERI 2 PADAMARA KABUPATEN PURBALINGGA

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
DWI LIASTI
1323301008

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2017

KREATIVITAS GURU PAI DALAM PENGGUNAAN BAHAN AJAR DI SMP NEGERI 2 PADAMARA TAHUN PELAJARAN 2016/1017

Dwi Liasti
NIM. 1323301008

ABSTRAK

Bahan ajar adalah sebuah produk yang dihasilkan guru untuk menyampaikan proses pembelajara disusun secara sistematis. Sehingga bahan ajar yang digunakan guru SMP yang sudah ada guru dapat menampilkan bahan ajar yang lebih menarik. Kreativitas guru hendaknya menjadi hal yang sudah diwajibkan untuk digunakan guru dalam pembelajaran agar proses belajar siswa tidak membosankan, dengan guru menggunakan kreatif dalam dirinya dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efesien dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam penggunaan bahan ajar guru memberikan tampilan baru saat pembelajaran agar proses belajar tidak membosankan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Bahan Ajar di SMP Negeri 2 Padamara tahun pelajaran 2016/2017.

Tujuan penelitian ini adalah penulis ingin mengetahui gambaran yang jelas mengenai kreativitas guru PAI dalam penggunaan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara tahun pelajaran 2016/2017. Skripsi ini membahas tentang kreativitas guru PAI dalam penggunaan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis data yang diperoleh, penulis melakukan dengan cara mengumpulkan seluruh data, mereduksi data, menyajikan data, dan verifikasi data.

Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa kreativitas guru PAI dalam penggunaan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara dengan bentuk kreativitas meliputi person, proses, produk. Person adalah guru memiliki wawasan yang luas terbuka dengan yang baru. Dari person guru melakukan proses untuk mengetahui masalah dalam kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan informasi. Guru melakukan person dan proses sehingga mendapatkan product seperti handout, buku, modul dan audio visual yang unik dan berguna. Penilaian dilakukan secara komprehensif atau holistik pada seluruh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran. Penggunaan bahan ajar tersebut telah lebih baik, teratur, menarik dan terarah dan sudah sesuai dengan teori.

Kata kunci: Kreativitas Guru dalam pengguaan bahan ajar, SMP Negeri 2 Padamara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

PENGESAHAN iii

NOTA DINAS PEMBIMBING iv

MOTO v

PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Definisi Operasional 6

C. Rumusan Masalah 8

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 9

E. Kajian Pustaka 9

F. Sistematika Pembahasan 12

BAB II PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DAN KREATIVITAS GURU

A. Pengembangan Bahan Ajar 14

IAIN PURWOKERTO

1. Pengertian Bahan Ajar 14
2. Bentuk dan Pengembangan Bahan Ajar..... 19
3. Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar..... 33
4. Manfaat Pengembangan Bahan Ajar..... 39
5. Prinsip- Prinsip Pengembangan Bahan Ajar..... 44
B. Kreativitas Guru 46
1. Pengertian Kreativitas..... 46
2. Bentuk Kreativitas Guru 52
3. Faktor Penghambat dan Pendorong Kreativitas 53
4. Ciri-Ciri Guru Kreatif 54
C. Kreativitas Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar 57
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian..... 61
B. Sumber data..... 62
C. Teknik pengumpulan data 63
D. Teknik analisis data..... 64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 72
1. Letak Geografis SMP Negeri 2 Padamara 72
2. Sejarah Berdiri SMP Negeri 2 Padamara..... 74
3. Profil SMP Negeri 2 Padamara..... 74
4. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Padamara 75

IAIN PURWOKERTO

5. Keadaan Pendidik dan Peserta didik SMP Negeri 2 Padamara 76
6. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Padamara 78
7. Keadaan Pengembangan Bahan Ajar 79
B. Penyajian Data 79
Bentuk Kreativitas Guru
1. Person 80
2. Proses 82
3. Product 83
C. Analisis Data 88
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 97
B. Saran-saran 98
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan mejadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Menurut Wina Sanjaya bahwa belajar adalah proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotorik. Belajar adalah proses pertumbuhan, perkembangan, proses diferensi, mulai dari konsep keseluruhan di mana setiap bagian memperoleh maknanya dalam kerangka keseluruhan.[2]

IAIN PURWOKERTO

Belajar berkenaan dengan perubahan kelakuan sebagai kegiatan individu dalam interaksinya dengan lingkungannya.[3]Menurut Sardiman bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian

---

[1]*Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 8.

[2]Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 49.

[3]Adi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*(Jogjakarta: Diva Press, 2015), hlm.40

kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dll.[4] Setiap anak berhak mendapatkan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan diri pada siswa. Guru memiliki tugas untuk mengembangkan potensi yang terdapat pada siswa agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Dunia pendidikan semakin maju sehingga terjadi perubahan dalam kurikulum diarahkan untuk meningkatkan khususnya berhubungan dengan proses pembelajaran. Perubahan kurikulum yang terjadi pada dunia pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas guru dalam mengembangkan proses belajar siswa. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menyeimbangkan berbagai kurikilum sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang penting.

Seorang guru harus memiliki pengetahuan yang luas agar mudah untuk mengembangkan kreativitas pada dirinya dalam mengembangkan bahan ajar atau materi ajar. Berdasarkan fungsi pendidikan nasional bahwa tenaga kependidikan bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan.[5]

Ketrampilan guru dalam mengajar merupakan faktor paling penting yang harus dimiliki seorang guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan pada peserta didik, dalam hal ini untuk mengatasi kebosanan yang terjadi saat proses pembelajaran sehingga guru harus memiliki kreativitas dalam menciptakan

IAIN PURWOKERTO

[4]Heri Gunawan, *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: PT Remaja osdakarya, 2014), hlm. 112.

[5]*Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm 31.

suasana belajar kreatif dan menyenangkan. Seorang pendidik dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.[6]

Dalam Standar Nasional Pendidikan penjelasan pasal 28 ayat 3 butir c dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan. Sehingga guru dalam hal ini harus dapat mengembangkan materi dalam mengajarkan terhadap siswa kemudian memiliki daya kreativitas.

Menurut National center for vocational Education Research Ltd bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.[7] Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana untuk belajar. Kesimpulannya adalah bahwa bahan ajar pada dasarnya segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis, dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan implementasi pembelajaran. Contohnya buku pelajaran, modul, handout, LKS, modul, bahan ajar audio dll.

Bahwa materi pembelajaran atau bahan ajar merupakan hal penting sebagai sarana yang digunakan untuk proses belajar untuk mencapai tujuan dan

[6]Adi Prastowo, *Panduan...*, hlm. 18.
[7]Andi Prastowo, *Pengembangan.*, hlm. 297-298.

IAIN PURWOKERTO

membentuk kompetensi peserta didik. Materi pembelajaran diberikan sesuai dengan tingkatan masing-masing dalam materi pembelajaran agar mudah menyampaikan materi pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa naskah, gambar, audio, bagan atau skema.[8]

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.[9]

Kreativitas bagi seorang guru sangatlah penting untuk meningkatkan daya ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga guru dituntut untuk dapat menciptakan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar yang akan diberikan, khususnya untuk guru agama dapat membuat hal-hal yang menarik dalam menampilkan pembelajarang yang akan disampaikan agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran PAI yang seperti biasanya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (akualisasi diri). Semakin dikembangkan kreativitas maka akan semakin meningkat, kreativitas dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat karena pendidik sebagai objek kreativitas dalam proses belajar.

Jadi jika seorang guru sudah memilki kreativitas dalam pembelajaran maka akan sangat mudah dalam pengembangan bahan ajar yang sudah disediakan maupun belum, dapat menciptakan hal-hal yang baru sebagai contoh untuk pembelajaran mapel yang lainnya. Untuk menciptakan suatu kreativitas

IAIN PURWOKERTO

[8]E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 140.

[9]Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 12.

guru harus memiliki pengetahuan agar mudah berkreativitas dalam mata pelajaran.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan wawancara langsung dengan guru PAI sekolah SMP Negeri 2 Padamara kabupaten Purbalingga pada tanggal 21 Oktober 2016 ada beberapa upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran karena guru memiliki tanggung jawab terhadap siswa dalam proses mengembangkan bahan ajar disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru PAI di SMP 2 padamara ada guru yang mengajar, namun dalam tenaga pendidikan belum tetap masih guru honorer saja sehingga dalam mengembangkan bahan ajar hanya mengandalkan fasilitas yang ada disekolah, namun guru tersebut berusaha untuk membuat kreatif dalam proses pembelajarannya. Dalam lingkungan sekolah tersebut juga mengandalkan guru yang lain untuk membantu dalam pembelajaran mapel PAI, proses pembelajaran dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam mata pelajaran PAI meskipun bukan guru PAI yang tetap.

Dalam pembelajaran menuntut adanya bahan ajar yang harus digunakan dalam proses pembelajaran sehingga guru harus memiliki kreativitas untuk mengembangkan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Upaya yang dilakukan guru dan sekolah dalam pengembangan bahan ajar ini dapat dilihat dari berbagai dimensi antara lain: kreasi guru PAI, kebijakan sekolah, dan kegiatan rutinan sekolah. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan bahan ajar bertujuan agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dan

IAIN PURWOKERTO

menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Kreativitas Guru PAI dalam Penggembangan Bahan Ajar di SMP Negeri 2 Padamara Kabupaten Purbalingga". Ini perlu diungkap agar dapat diketahui secara rinci mengenai sejauh mana guru dalam pengembangan bahan ajar dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru saat proses pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan dan dijadikan proses pengembangan terhadap daerah lain yang memerlukan untuk mengembangkan bahan ajar.

B. Definisi Operasional

Definisi Operasional dari judul yang peneliti konsep, bertujuan untuk mempermudah pemahaman judul di atas, dan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terhadap judul. Perlu kiranya didefinisikan secara operasional dari judul di atas sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar

   Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik, pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.[10] Jadi pengembangan menurut penulis adalah suatu proses pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru untuk menciptakan kreativitas guru dalam mengajar, menggunakan berbagai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan saat proses pembelajaran.

IAIN PURWOKERTO

[10]Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 12.

Menurut National Center For Competency Based Training bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Menurut National Center For Vocational Education Research Ltd bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melakanakan proses pembelajaran di kelas.[11]

Dari arti diatas penulis menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar adalah sebuah proses yang dilakukan guru untuk menyampaikan proses pembelajaran dari seperakat materi disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga menciptakan suasana yang memungkinkan untuk siswa dan tidak membosankan saat pembelajaran.

2. Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan suatu istilah yang terkait dengan upaya meningkatkan daya fikir atau gagasan seseorang dalam menjalankan aktivitasnya. Dengan kreativitas diharapkan pelaksanaan suatu aktivitas lebih bersifat aktif, dinamis, mengaiahkan dan pada akhirnya mengarah pada pencapaian kualitas hasil yang diharapkan.

Kreativitas bukanlah merupakan sifat dan perilaku yang bersifat bawaan atau bakat lahiriah seseorang, melainkan melakukan pelajaran pula. Dalam upaya meningkatkan kreativitas pembelajaran guru bukan merupakan yang mustahil, namun sikap dan perilaku dapat dibina dan dikembangkan.

IAIN PURWOKERTO

[11]Andi Prastowo, *Pengembangan.*, hlm. 297.

Menurut Gulford bahwa kreativitas adalah susunan-susunan dari berbagai kemampuan-kemampuan intelektual yang sederhana dan susunan-sunanan ini berbedan satu sama lain menerut perbedaan kreativitasnya.

Menurut Robers bahwa proses kreativitas adalah apa yang timbul dari padanya karya baru, sebagai akibat dari interaksi individu dengan cara-caranya sendiri, dan apa yang terdapat dalam lingkungan.[12]

Jadi menurut penulis akan pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan dirinya menjadi lebih memiliki ketrampilan yang dapat menciptakan hal-hal baru dalam dirinya, suatu kreativitas pun harus memiliki pengetahuan agar lebih mudah untuk mengembangkan pada diri. Jika seorang guru mendapatkan pembinaan guru maka dapat menumbuhkan iklim bagi perbaikan terhadap proses dan hasil belaja melalui serangkaian upaya pembinaan terhadap daya kreativitas guru tersebut.

C. Rumusan Masalah

IAIN PURWOKERTO

Berdasarkan latar belakang dan definisi oprasional di atas, maka penulis rumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana kreativitas guru PAI dalam pengembangan bahan ajar di SMP 2 Padamara kabupaten Purbalingga?

[12]Hasan Langgulung, *Kreativitas Pendidikan Islam* (Jakarta: Allrights Reserved, 1991), hlm.174-176.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan atau mengambarkan kreativitas guru PAI dalam pengembangan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara kabupaten Purbalingga.

2. Manfaat Penelitian

a. Memberikan gambaran tentang proses kreativitas guru PAI dalam pengembangan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara.

b. Sebagai bahan masukan untuk guru khususnya guru PAI agar memiliki kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar, karena dapat meningkatkan daya ajar guru dalam pembelajaran.

c. Sebagai bahan tambahan pustaka skripsi di IAIN Purwokerto.

d. Menambah wawasan, pengalaman dan pelajaran berharga bagi penilit

E. Kajian Pustaka

Berkaitan dengan penilitian yang penulis lakukan, ada beberapa peneliti yang hampir sama yaitu mengangkat tema yang berkaitan dengan bahan ajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Ajat Sudrajat pada tahun 2008. Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Sejarah Prodi Sejarah Kebudayaan Islam tersebut melakukan penelitian dengan judul; “Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran Mapel Pendidikan Agama Islam Yogyakarta”. Dalam skripsi tersebut disimpulkan bahwa seorang guru haruslah dapat mengembangkan bahan ajar agar

IAIN PURWOKERTO

memudahkahkan dalam pembelajaran dan sesuai dengan ketentuan kurikulum yang telah ada dan dapat menyajikan materi dengan kreatif. Skripsi tersebut memiliki kesamaan dengan Penelitian yang penulis lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang pengembangan bahan ajar. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, sedangkan objek Penelitian yang penulis lakukan yaitu di SMP 2 Padamara kabupaten Purbalingga.

Penelitian kedua oleh Malalina Mahasiswa Unversitas PGRI Palembang. Mengangkat skripsi yang berjudul; "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasisi Komputer pokok bahasan lingkaran untuk kelas VIII sekolah menengah pertama". Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahan ajar interaktif berbasis komputer pokok bahasan lingkaran di sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid. Valid terlihat dari hasil penelian validator, dimana semua validator menyatakan baik berdasarkan content, construt dan bahasan dengan rata-rata 87,11%. Sedangkan ditinjau dari sisi kepraktisan bahan ajar ini juga sudah dinyatakan praktis, hal ini terlihat dari hasil uji coba pada *one to one dan small group*. Berdasarkan filed test diketahui bahwa bahan ajar interaktif berbasis komputer pokok bahasan lingkaran di Sekolah Menengah Pertama memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat hasil pencapaian nilai akhir siswa yaitu kategori baik sekali 20,59%, kategori baik 58,82% sedangkan kateori cukup 20,59%, sedangkan aktivitas siswa yaitu sebesar 27,45% kategori sangat aktif, 45,10% kategori aktif dan 27,45% kategori cukup aktif.Kesamaan skripsi ini dengan peneliti yang penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang Pengembangan Bahan Ajar. Perbedaannya terletak

IAIN PURWOKERTO

pada objek penelitiannya yaitu di SMP Nurul Iman Palembang, sedangkan objek pelitian yang penulis lakukan yaitu di SMP Negeri 2 Padamara kabupaten Purbalingga.

Penelitian ketiga oleh Auliyah Niswa pada tahun 2012. Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tersebut mengangkat skripsi dengan judul; "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Vidio Interaktif Bermedia Flash Kelas VII SMP Negeri 1 Kedamean". Dalam skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar mendengarkan berbasis vidio interaktif yang dikembangkan masuk dalam katagori baik. Proses pengembangan bahan ajar mendengarkan berbasis vidio interaktif bermedia flash untuk SMP uji coba terbatas 91% dan pada saat uji coba luas 95%. Aktivitas siswa pada saat implementasi bahan ajar masuk katagori sangat aktif. Hal itu dibuktikan dengan perolehan nilai aktivitas siswa pada uji coba terbatas 86% dan pada uji coba luas 89%. Hasil belajar siswa pada saat uji coba terbats mencapai rata-rata 89 dan pada saat uji coba luas mencapai rata-rata 90. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar siswa sangat baik. Selain itu, respon siswa terhadap bahan ajar mendengarkan berbasis vidio interaktif juga sangat baik. Hal itu dibuktikan dengan skor respon siswa pada saat uji coba terbatas sebesar 84% dan pada saat uji coba luas 85%.

Persamaan dengan peneliti yang penulis teliti adalah sama-sama membahas tentang Pengembangan dalam proses mengajar guru. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya yaitu di SMP Negeri 1 Kedamean, sedangkan objek pelitian yang penulis lakukan yaitu di SMP Negeri 2 Padamara kabupaten Purbalingga.

IAIN PURWOKERTO

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah memahami dan mencerna masalah-masalah yang akan dibahas, maka penulis menyajikan sitematika pembahsan skripsi sebagai berikut:

Pada bagian awal skripsi berisi halaman judul, halaman nota dinas, pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan halaman daftar lampiran. Pada bagian kedua merupakan poko-pokok permasalahan skripsi yang disajikan dalam bentuk bab I samapi V.

Bab pertama berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang maasalah, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat peneliti, tinjauan pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi landasan teoritis dari penelitian, pada bagian ini dikemukakan teori-teori yang telah diuji kebenarannya yang berkaitan dengan objek formal peneliti. Sesuai dengan judul skripsi maka pada bab ini berisi:

Sub bab pertama meliputipengertian kreativitas , pengertian bahan ajar, macam-macam bahan ajar, langkah-langkah pembuatan bahan ajar, manfaat pengembangan bahan ajar, metode dan media dalam pengembangan bahan ajar.

Sub bab kedua beisi, pengertian kreativitas, bentuk kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara.

Bab ketiga berisi metode penelitian. Pada bab ini akan disajikan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpuln data, dan teknik analisis data dalam penelitian.

IAIN PURWOKERTO

Bab keempat berisi paparan penelitian terhadap proses kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara kabupaten Purbalingga. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci dan sistematis mengenai proses pelaksanaan kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar dari kegiatan, metode dan media dalam pengembangan bahan ajar hingga faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar dan juga meliputi profil sekolah, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur sekolah, dan tenaga kependidikan.

Bab kelima merupakan bab terakhir yang berisi tentang kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran-lampitan, dan daftar riwayat hidup.

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang penulis lakukan dengan judul "Krativitas Guru PAI dalam Pengembangan Bahan Ajar di SMP Negeri 2 Padamara Tahun 2016/2017" dengan acuan berdasarkan data-data yang peneliti peroleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa:

Dari hasil penelitian bahwa guru PAI belum melakukan pengembangan bahan ajar namun guru hanya penggunaan bahan ajar yang telah ada dengan bentuk kreativitas guru meliputi person, proses dan product. Person adalah guru memiliki wawasan yang luas terbuka dengan hal yang baru. Setelah melakukan person guru memiliki proses untuk mengetahui masalah dalam kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan informasi. Dari person dan proses guru mengasilkan product yang unik, berguna, bernilai dan mentode yang belum digunakan.

IAIN PURWOKERTO

Produk guru dalam penggunaan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara menggunakan buku, handout, modul, audio visual yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan bahan ajar disesuaikan dengan materi pembelajaran siswa agar materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami siswa.

B. Saran-saran

Dari pemaparan diatas maka untuk meningkatkan keberhasilan dalam pengembangan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah

a. Kepala sekolah perlu meningkatkan daya kreatif guru untuk memberikan daya tarik terhadap siswa dalam proses pembelajaran karena siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang sama.

b. Kepala sekolah perlu menambah buku sebagai bahan referensi dalam pemberian materi sebagai penambahan pengetahuannya.

c. Kepala sekolah perlu memberikan arahan bahwa seorang guru harus memiliki kreativitas dalam diri setiap guru, karena untuk meningkatkan kualitas dalam diri sendiri menciptakan suasana belajar yang menarik maka menciptakan kondisi belajar yang baru agar komunikasi antara guru dan siswa selalu terjalin dengan baik. Sehingga guru dan siswa menjadi orang yang berkualitas karena memiliki kreativitas yang baik.

IAIN PURWOKERTO

2. Guru

a. Guru perlu melakukan komunikasi yang lebih inten dengan peserta didiknya, agar proses pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan lebih menyenangkan.

b. Guru perlu melakukan komunikasi yang lebih inten dengan guru yang lain agar memiliki kesempatan untuk menggunakan bahan ajar yang lebih

menarik dari berbagai pendapat guru yang lebih ahli agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan berjalan dengan baik.

c. Guru perlu memperdalam pengetahuan mengenai kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar, agar proses pembelajaran menggunakan kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar di SMP Negeri 2 Padamara berhasil dengan tujuan yang diharapkan.

d. Guru perlu melakukan perbaikan dalam pelaksanaan penggunaan bahan ajar dikarenakan sarana kurang mendukung sehingga guru lebih banyak membuat hal yang dapat menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan baik.

3. Bagi Pembaca

Penulis berharap semoga dapat memberikan wacana keilmuan terkait dengan penggunaan kreativitas guru PAI dalam pengembangan bahan ajar sehingga akan ada lagi orang yang dapat melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan skripsi ini.

IAIN PURWOKERTO

C. Penutup

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan taufiknya. Shalawat serta salam selalu tercuahkan kepada baginda Nabi agung Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kreativitas Guru PAI dalam Penggunaan Bahan Ajar di SMP Negeri 2 Padamara Kabupaten Purbalingga Tahun 2016/2017”. Setelah melalui proses panjang yang melelahkan dan penuh rintangan.

Penulis menyadari bahwasanya sebagai manusia biasa yang selalu dihinggapi kekhilafan dan kesalahan maka dalam penulisan skripsi ini masih jau dari kesempurnaan. Sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan untuk bahan perbaikan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini, wabil khusus Bapak Ahsan (Drs. Ahsan Hasbulah, M.Pd) dosen pembimbing penulis. Terimakasih atas kesabaran, bimbingan, dan motivasi yang selalu diberikan untuk penulis. Semoga yang telah diberikan secara ikhlas akan mendapat ganti dari Allah SWT. Akhirnya dengan segala kekurangan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi pembaca pada umumnya. **Akhirul Qauli, Wallahul Muawfiq ilaa Aqwami Athoriq, Jazakumullahu Katsiron,** Amiiin.

Purwokerto, 14 Juni 2017

Penulis

Dwi Liasti
NIM. 1323301008

IAIN PURWO O

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'ad, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Bangin, Burhan. 2013. *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofisdan Metodologi ke Arah Penguasaan Model Aplikasi* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto dan Aris Dwicahyono. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Gunawan Heri. 2014. *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*. Bandung: PT Remaja osdakarya.

Hadi Amiri, Haryono. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Hamzah dan Nurdin. 2011. *Belajar dan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Langgulung, Hasan. 1991. *Kreativitas Pendidikan Islam.* Jakarta: Allrights Reserved.

Mohamad Syarif Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung:Rosda.

Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nur Afifah, Fita. 2016. *Menjadi Guru Teladan, Kreatif, Inspiratif, Motivatif dan Profesional.* Yogyakarta: Araska Publisher.

Nurdin, H. Syafruddin dan Adriantoni. 2016. *Kurikulum Pembelajaran* . Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Prastowo Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.

_____. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak.* Jakarta: Kencana.

Rohman, Mohammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* . Jakarta: Prestasi Pustaka.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. jakarta: Kencana Prenata Media Group.

Skripsi Asep, *Kreativitas Guru Agama dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Islam.*UIN Syarif Hidayatulah Jakarta 2013.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.

Tanzeh Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.

Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

IAIN PURWOKERTO