

## MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN PAI YANG INOVATIF

Al. Askar Khuzaifah<sup>1</sup>, Masniar<sup>2</sup>, Umi Nur Kholifatun<sup>3</sup>, Nur Nabila Rosita Izlim<sup>4</sup>, Dilla Ibrahim<sup>5</sup>, Taufik<sup>6</sup>

STAI Al-Gazali Bulukumba

[khuzaiifahalaskar@gmail.com](mailto:khuzaiifahalaskar@gmail.com)<sup>1</sup>, [nrmasniar@gmail.com](mailto:nrmasniar@gmail.com)<sup>2</sup>, [uminur2076@gmail.com](mailto:uminur2076@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[nurnabilarosita@gmail.com](mailto:nurnabilarosita@gmail.com)<sup>4</sup>, [dillaibrahim098@gmail.com](mailto:dillaibrahim098@gmail.com)<sup>5</sup>, [ts8384201@gmail.com](mailto:ts8384201@gmail.com)<sup>6</sup>

**Abstrak:** Studi ini mengkaji bagaimana penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kepustakaan untuk mengumpulkan informasi yang relevan. temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang aktif, seperti belajar dari pengalaman, bercerita, dan bermain peran, dapat memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata Kunci:** Metode Mengajar Kreatif, Pendidikan Agama Islam, Motivasi, Kreativitas, Siswa.

***Abstract:** This study examines how the use of innovative learning methods in Islamic Religious Education subjects can improve students' creative thinking abilities. This research uses a qualitative method with a literature or literature study approach to collect relevant information. The findings of this research show that the use of active learning methods, such as learning from experience, telling stories, and role playing, can motivate students and encourage them to think more creatively in Islamic Religious Education lessons.*

***Keywords:** Creative Teaching Methods, Islamic Religious Education, Motivation, Creativity, Students.*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Tujuannya adalah membantu peserta didik untuk belajar dengan baik, memahami materi pelajaran, dan mengembangkan wawasan, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis. UU Sisdiknas menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang kreatif, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, dan berilmu. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pendidik dan tenaga kependidikan mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang

bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar mentransfer pengetahuan, tetapi juga harus menjadi pengalaman yang bermakna, menyenangkan, dan merangsang kreativitas siswa. Pembelajaran yang efektif memerlukan peran guru yang inovatif. Guru perlu menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk mencegah kebosanan dan meningkatkan Sayangnya, masih banyak pendidik yang hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Kurangnya kreativitas dalam mengajar seringkali disebabkan oleh kurangnya kesadaran pendidik untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi Pustaka, yang melibatkan pencarian dan analisis buku-buku, literatur, serta sumber-sumber lainnya di perpustakaan. Melalui metode ini, peneliti dapat mengumpulkan data-data dan informasi yang relevan, kemudian melakukan klarifikasi dan deskripsi untuk menghasilkan informasi yang akurat dan mendalam tentang materi penelitian.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Penerapan Metode Mengajar Kreatif

Metode mengajar kreatif adalah kunci untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Ketika pembelajaran dirancang dengan menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Bayangkan, siswa belajar tentang sejarah dengan membuat film dokumenter, atau mempelajari matematika dengan bermain game edukatif. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya menjadi kewajiban, tetapi juga menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Metode mengajar kreatif mendorong siswa untuk menjadi pembelajar aktif.

Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mencari tahu, menganalisis, dan menyimpulkan sendiri. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, guru memupuk rasa ingin tahu dan kreativitas yang tinggi. Hasilnya, siswa tidak hanya menjadi penerima pengetahuan, tetapi juga menjadi pencipta pengetahuan baru.

Kreativitas mengajar adalah kemampuan guru untuk memberikan sentuhan unik dan inovatif dalam proses belajar-mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Mengajar adalah kegiatan guru untuk menyampaikan pengetahuan, memberikan bimbingan, dan mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar.

Ahmad (2016:26) menyatakan bahwa, mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara atau tahapan dengan berbagai tehnik dan strategi kreatif yang digunakan oleh guru dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk menemukan dan membangun konsep sendiri.

## 2. Macam-Macam Metode Mengajar Kreatif

Metode mengajar kreatif adalah cara mengajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Ada banyak metode yang bisa kamu coba, seperti:

### a. Metode Mengajar Kreatif Dengan Experiential Learning.

Pembelajaran berbasis pengalaman atau experiential learning adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar langsung dari pengalaman. Konsep ini didasarkan pada teori bahwa pengetahuan tidak hanya diperoleh dari buku, tetapi juga dari pengalaman nyata. Dengan kata lain, siswa diajak untuk "belajar sambil melakukan. Setelah melakukan kegiatan, siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka. Mereka diminta untuk berpikir tentang apa yang telah mereka pelajari, apa yang menarik, dan apa yang masih membingungkan. Experiential learning tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa.

### b. Metode Mengajar Kreatif Dengan Story Telling

Storytelling adalah cara ajaib untuk membawa anak ke dunia imajinasi. Dengan bercerita, kita tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Bayangkan, dengan sebuah cerita, kita bisa menjelajahi berbagai tempat, bertemu karakter menarik, dan belajar nilai-nilai penting. Storytelling adalah kunci untuk membuka pikiran anak dan membiarkan mereka terbang bebas.

Ingin pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna? Coba metode storytelling! Dengan storytelling, siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka diajak untuk berimajinasi, berdiskusi, dan bahkan menciptakan cerita mereka sendiri. Hasilnya? Pemahaman yang lebih dalam, motivasi belajar yang tinggi, dan pengalaman belajar yang tak terlupakan.

Storytelling dapat menjadi metode mengajar yang efektif, menarik, dan interaktif. Berikut beberapa manfaat dari metode storytelling:

1. Membantu siswa memahami konsep dan menginternalisasi nilai-nilai.
2. Mengembangkan keterampilan berbahasa dan kemampuan berbicara.
3. Menumbuhkan minat baca.
4. Mengembangkan daya pikir dan imajinasi siswa.
5. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.
6. Membantu siswa dalam pembelajaran sosial dan pengembangan karakter.

c. Metode Mengajar Kreatif Dengan Case Study

Case study atau studi kasus adalah metode pembelajaran yang menggunakan kasus nyata atau simulasi suatu permasalahan sebagai bahan ajar. Kasus ini bisa diambil dari berbagai sumber, seperti peristiwa sejarah, kejadian terkini, atau bahkan situasi yang dibuat-buat oleh pengajar.

Metode ini menggabungkan aspek kreatif dalam penyelesaian masalah yang ada dalam kasus tersebut. Siswa tidak hanya diminta untuk memahami kasus, tetapi juga dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis, dan mencari solusi yang inovatif. Metode mengajar kreatif dengan case study merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan siswa, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dengan melibatkan siswa dalam analisis dan pemecahan kasus nyata, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Studi kasus dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan menganalisis kasus nyata, siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi relevan, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, dan mengambil keputusan yang tepat. Proses ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif. Tujuan utama studi kasus adalah menjembatani teori yang dipelajari di kelas dengan situasi nyata. Siswa diajak untuk menerapkan konsep-konsep abstrak ke dalam konteks yang konkret.

Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih mendalam dan bermakna.

d. Metode Mengajar Kreatif Dengan Role Play

Role play adalah metode pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan sosial siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, role play dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa metode mengajar role playing atau bermain peran adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam metode ini, siswa akan memerankan tokoh dalam suatu peristiwa atau materi yang dijelaskan dalam bentuk cerita.

### **Langkah-Langkah**

1. Langkah-Langkah Melakukan Experiential Learning

Experiential learning adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung sebagai dasar utama untuk pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan experiential learning:

- a. Pengalaman Langsung (Concrete Experience) Langkah pertama adalah terlibat dalam pengalaman langsung yang akan menjadi dasar pembelajaran. Pengalaman ini bisa berupa aktivitas praktis, proyek, percakapan, atau situasi nyata yang relevan dengan topik yang dipelajari.
- b. Refleksi (Reflective Observation) Setelah mengalami sesuatu, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi atau pemikiran mendalam tentang pengalaman tersebut. Dalam tahap

- ini, peserta pembelajaran merefleksikan apa yang telah terjadi, apa yang berhasil, dan apa yang tidak, serta bagaimana perasaan mereka terhadap pengalaman itu.
- c. Pengonseptualisasian (Abstract Conceptualization) Setelah merefleksikan pengalaman, langkah berikutnya adalah menghubungkan pengalaman tersebut dengan teori atau konsep yang lebih luas. Di sini, peserta mencoba untuk memahami atau menggeneralisasi pengalaman melalui prinsip atau model yang lebih abstrak.
2. Langkah-langkah metode megajar kreativ story telling
    - a. Pilih Cerita yang Relevan:

Sesuai dengan materi: Cerita harus berkaitan langsung dengan topik yang sedang dipelajari.

Menarik minat: Pilih cerita yang menarik dan relevan dengan usia serta latar belakang siswa.
    - b. Siapkan Materi Pendukung:

Visual: Gambar, video, atau objek nyata dapat memperkaya pemahaman siswa.

Pertanyaan: Siapkan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis.
    - c. Sampaikan Cerita dengan Menarik:

Ekspresi: Gunakan intonasi, mimik wajah, dan gestur yang variatif. Imajinasi: Ajak siswa membayangkan adegan dalam cerita.
    - d. Berinteraksi dengan Siswa:

Ajukan pertanyaan: Ajak siswa berdiskusi tentang cerita. Minta tanggapan: Dengarkan pendapat dan ide-ide siswa.
    - e. Hubungkan dengan Materi Pelajaran:

Buat koneksi: Jelaskan bagaimana cerita berkaitan dengan konsep yang sedang dipelajari. Berikan contoh: Berikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari.
    - f. Evaluasi Pemahaman:

Tanyakan ulang: Pastikan siswa memahami pesan utama cerita.

Berikan tugas: Berikan tugas yang berkaitan dengan cerita, seperti membuat gambar, menulis ulang cerita, atau berakting.
  3. Langkah-Langkah Metode Megajar Kreativ Case Study
    - a. Pemilihan Kasus:

Relevan: Pilih kasus yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Kompleks: Kasus harus cukup kompleks untuk merangsang pemikiran kritis. Menarik: Kasus yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar.
    - b. Penyampaian Kasus:

Jelas dan Terstruktur: Sampaikan kasus secara jelas dan terstruktur.

Cukup Informasi: Berikan informasi yang cukup untuk menganalisis kasus. Tanpa Bias: Hindari memberikan bias dalam penyampaian kasus.
    - c. Analisis Kasus:

Individual atau Kelompok: Mahasiswa dapat menganalisis kasus secara individual atau kelompok. Identifikasi Masalah: Ajak mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah utama dalam kasus. Kumpulkan Data: Minta mahasiswa mengumpulkan data yang relevan untuk menganalisis kasus. Buat Hipotesis: Ajak mahasiswa untuk membuat hipotesis tentang penyebab masalah dan solusi yang mungkin.
    - d. Pencarian Solusi:

Brainstorming: Ajak mahasiswa untuk melakukan brainstorming untuk mencari berbagai alternatif solusi. Evaluasi Solusi: Evaluasi setiap alternatif solusi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pilih Solusi Terbaik: Pilih solusi terbaik yang paling efektif dan efisien.
    - e. Implementasi Solusi:

Rencana Aksi: Buat rencana aksi untuk mengimplementasikan solusi yang telah dipilih. Evaluasi Hasil: Evaluasi hasil implementasi solusi untuk melihat apakah masalah telah

teratasi.

f. Refleksi:

Belajar dari Pengalaman: Ajak mahasiswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka. Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan: Identifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses analisis dan pemecahan masalah.

4. Langkah-Langkah Metode Megajar Kreatif Role Playing

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menerapkan metode role playing:

- a. Persiapan Guru memperkenalkan siswa dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan motivasi.
- b. Memilih pemeran Guru dan siswa dapat bermusyawarah untuk memilih pemeran, tetapi sebaiknya guru memberi kesempatan pada siswa yang berminat.
- c. Menunjuk pengamat Guru menunjuk siswa lainnya untuk menjadi pengamat.
- d. Mendekorasi panggung Guru melibatkan siswa dalam mendekorasi ruangan kelas menjadi panggung pertunjukkan.
- e. Memainkan peran Siswa memainkan peran masing-masing karakter.
- f. Diskusi dan evaluasi Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan dan mengevaluasi permainan.
- g. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan Siswa diminta menyampaikan pengalamannya dan membuat kesimpulan terkait materi yang dipelajari

## KESIMPULAN

Penggunaan metode pembelajaran kreatif seperti storytelling, case study, dan role play dalam PAI terbukti ampuh meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan penting.

Dengan mengadopsi metode pembelajaran kreatif, guru PAI dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran PAI, tetapi juga untuk kehidupan mereka sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Santoso, T. (2011). *Metode Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Silberman, M. (2016). *Active Training: A Handbook of Techniques, Designs, Case Examples, and Tips*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wikipedia. (2012). "Role Playing." Wikipedia, The Free Encyclopedia.