

Pembelajaran Agama Islam Kreatif

Khusnul Hatimah

Universitas Lambung Mangkurat
Email: unulhusnul014@gmail.com

Salsa Magfiroh

Universitas Lambung Mangkuratt
Email: salsamagfiroh8@gmail.com

Alyaa Ibtisamah

Universitas Lambung Mangkurat
Email: alyaaibtisamah@gmail.com

Herka

Universitas Lambung Mangkurat
Email: herkaherka22@gmail.com

Abstrak :

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan pembelajaran agama Islam melalui pendekatan metode kreatif. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yakni dengan melakukan penelitian Kuantitatif. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa pada umumnya siswa Indonesia adalah kontekstual, juga para siswa sangat beragam baik gaya belajar, minat, dan tingkat motivasinya. Oleh karena itu, perlu ditemukan keefektifan pendekatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi keberagaman siswa di dalam kelas. Salah satu model pendidikan yang mengasyikkan serta mengaktifkan peserta didik merupakan pembelajaran kreatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: observasi, pemberian tes dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Keterlaksanaan pembelajaran Agama Islam di Taman Kanak-kanak menggunakan pendekatan kreatif dapat dikatakan 100% terlaksana. Pembelajaran Agama Islam Melalui Pendekatan Pembelajaran kreatif ini sangat efektif.

Kata kunci : Kreatif, modern, anak usia dini.

1.LATAR BELAKANG

Pembelajaran kreatif dalam konteks agama Islam dapat dilihat sebagai upaya untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam konteks modern dan global. Kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak semakin mendapat perhatian. Mengutamakan penerapan sistem belajar sambil bermain karena setiap anak mempunyai sistem tersebut kemampuan berpikir kreatif dan efektif. Anak-anak yang kreatif dan produktif terlihat pada saat anak melakukan aktivitas bermain. Melalui

kegiatan bermain, anak dapat mengekspresikan dirinya dengan menciptakan berbagai karya dan mengasah kreativitasnya (Fakhriyani, 2016; Suarti, 2020).

Tergantung dari karakteristik anak yang suka bersenang-senang, pembelajaran itu perlu dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan efektif melalui pembelajaran bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang ideal (Andrian, 2017; Miskawati, 2019). Pembelajaran bermakna terjadi ketika seseorang belajar dengan menghubungkan fenomena-fenomena baru. dalam struktur pengetahuan anak (Baharuddin, 2020). Untuk dapat memacu kreativitas anak diperlukan media Pembelajaran inovatif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Di media massa Pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan/materi pengajaran dari guru. bagi siswa, sehingga dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian dan minat anak usia dini mempelajari dan mengembangkan kemampuannya (Debeturu & Wijayaningsih, 2019; Zaini & Dewi, 2017).

Dalam kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak, media merupakan salah satu faktor yang penting mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini karena sarana pembelajaran yang mumpuni Alihkan perhatian anak agar tidak cepat bosan dan dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkonsentrasi suatu kegiatan yang memakan waktu cukup lama (Kartini et al., 2020). Selain kemungkinan perbaikan konsentrasi anak, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas anak, Memang berkat media, anak akan terpacu untuk melakukan eksperimen dan menciptakan sesuatu. pekerjaan baru didasarkan pada kreativitas dan kemampuan (Septianingsih et al., 2017).

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran kreatif dalam konteks agama Islam melibatkan pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip pembelajaran kreatif ke dalam pengajaran agama Islam. Berikut ini beberapa teori dan konsep penting yang relevan dengan pendekatan pembelajaran kreatif dalam agama Islam: tarian keagamaan, cerita bergambar, lagu-lagu agama Islam, permainan interaktif seperti scrapbook elektronik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif yaitu mengutamakan subjek penelitian sebagai sumber data untuk mengungkapkan makna ataupun menggambarkan peristiwa. Data yang didapat akan dianalisis dan dijelaskan dalam bentuk verbal tanpa menggunakan

Ashil: jurnal Pendidikan Anak Usia Dini: Volume 2 Nomor 2. Tahun 2022:139

Perhitungan statistik. Penelitian ini tidak akan banyak menggunakan angka. Apabila ada angka, maka itu sebagai dokumen pendukung dalam penelitian.

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen wawancara dan observasi. Teknik triangulasi juga dilakukan agar keabsahan data tetap terjaga. Selanjutnya analisis data dilakukan mulai dari reduksi data, penyajian data, dan terakhir adalah penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penanaman nilai-nilai agama islam kepada anak usia dini memang sangat diperlukan. Karena akan menjadi bekal saat mereka dewasa. Nilai-nilai sendiri berarti sebuah keinginan seseorang baik sikap, ucapan maupun perbuatan yang berhubungan dengan kebaikan dan keburukan atau keindahan dan kejelekan(Macionis, 1970). Dengan demikian nilai-nilai agama islam dapat diartikan sebagai keinginan seseorang dalam melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kebaikan dan keburukan terintegrasi oleh ajaran agama islam, yang mana fungsi dari nilai-nilai agama islam adalah untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan anak kepada Allah SWT dan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan di dunia dan akhirat(Madjid & Andayani, 2004).

Pada pendidikan anak usia dini penerapan nilai-nilai aqidah dilakukan melalui pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari seperti membiasakan mengucapkan kalimat thoyyibah, asma Allah. Pada penerapan nilai-nilai ibadah diajarkan tentang perintah dan larangan Allah dengan bahasa yang sederhana contoh berbuat baik

kepada teman, sholat, puasa, zakat dll. Dan pada penerapan nilai –nilai akhlak, anak diajarkan untuk bersikap sopan, membiasakan anak makan bersama, sebelum makan cuci tangan dibiasakan untuk berbagi makanan kepada temannya yang tidak membawa makanan (Mansur, 2005)

Pembahasan

1. Kreativitas

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kesatu.

a. Pembelajaran Seni Tari Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran seni tari bertujuan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga dalam pembelajarannya yang ditekankan tidak semata-mata hasil, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni tari tidak bertujuan untuk mencetak anak usia dini untuk menjadi seniman tari. Sesuai dengan sifat anak yakni suka bergerak, proses pembelajaran hendaklah memperhatikan kecenderungan ini. Salah satu kegiatan untuk mengembangkan kreativitas yang dipilih adalah aktivitas menari. Menari bagi anak usia dini merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan, karena melalui tarian anak anak dapat berekspresi dan bereksplorasi dengan bebas sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Menari juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, menumbuhkan percaya diri dan mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas tersebut muncul dengan spontanitas tanpa adanya paksaan dari orang lain.

b. Lagu-lagu islami

Setiap orang, pada jenjang usia berapapun, dapat menikmati, mendengarkan musik yang perlu mereka lakukan hanyalah memerhatikan, merasakan, bersantai, dan bergembira. Jika anak-anak usia tiga dan empat tahun memiliki cukup pengalaman dengan music, maka mereka bisa mendengarkan dengan penuh perhatian, menangkap bunyi-bunyi instrument khusus dari sebuah rekaman bila mereka sudah diperkenalkan dengan instrument itu. Mereka senang membuat bunyi-bunyi mereka sendiri pada saat mereka mendengarkan musik, menerapkan konsep mengenai keras, halus, gembira, sedih, ringan, berat, cepat, atau lambat. (Carol Seefeldt)

Lagu Islami atau lagu-lagu yang di dalam liriknya mengandung nilai-nilai pengajaran Islam merupakan salah satu genre religi yang sudah banyak dikenal oleh khalayak umum. Dalam lagu-lagu Islam biasanya terdapat makna-makna

tertentu, tentang ajakan, pengenalan, pendalam, renungan bahkan peringatan akan kebesaran Allah dan segala ciptaannya. Aspek religi atau nilai-nilai Islami yang terkandung dalam syair lagu merupakan salah satu aspek yang bersifat suci dan dijadikan landasan dalam kehidupan sehari-hari. Dintara aspek-aspek religi dalam Islam yakni aspek aqidah, syariah, dan aspek akhlak.

♪"Siapa Tuhan mu yang maha esa? "Allah",
Siapa Tuhan mu yang kuasa? "Allah"
Allah kan menyayangi,
Allah kan mencintai pada anak yang mau ngaji
Mau kah kau jadi anak yang taat? "mau"
Sayangi orang tua dan juga ibu guru sayang kawan dan suka memaafkan"

Pada lirik lagu ini mengajarkan anak-anak mengenal Allah. Dalam lagu Allah maha Esa ini merupakan lagu yang memberitahukan bahwa Tuhan kita adalah Allah dan Allah itu Esa. Lagu Allah maha esa terdapat lirik Memuji dan berdoa, lirik tersebut merupakan ajakan bagi anak untuk melakukan ibadah yakni berdoa dan meminta kepada Allah, Guru dapat mengajarkan pada anak untuk mengajarkan berdoa dan meminta kepada Allah. Dan pengajaran tentang santun terhadap yang lebih tua dan sayang sesama kawan.

♪"Sebelum belajar bacalah bismillah agar terbiasa ingat pada Allah baca lah bismillah satukan niatnya semoga lah kita dapat ridho Nya"
♪"Bila aku berdoa ku angkat tanganku
dengan suara lembut tidak berteriak
berdoa sungguh-sungguh agar dikabulkan
segala permohonan hamba yang beriman"

Secara tidak langsung dalam lagu tersebut dijelaskan bahwa saat ingin menjadi orang beriman maka setiap orang Islam harus mempercayai doanya pasti dikabulkan, dalam lagu ini juga mengajarkan tentang setiap kegiatan harus diawali dengan bismillah agar mendapatkan keberkahan. Pada Taman Kanak-kanak sebelum jam makan atau istirahat harus berdoa makan beserta artinya secara bersama-sama.

2. Modern

Berikut ini penjelasan untuk Sub judul kedua

a. Media Pembelajaran E-Scrapbook

Guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang diperlukan dalam mengajar, meliputi penguasaan materi dan penguasaan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Media pembelajaran digunakan dengan tepat proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan merupakan bantuan yang efektif untuk mencapai tujuan. Melaksanakan pembelajaran di kelas memerlukan persiapan. Dalam hal ini yang harus dilakukan guru adalah berkaitan dengan segala bentuk perencanaan yang telah dirancang. Berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa, penggunaan metode dan bahan pembelajaran dan media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, dan yang tidak kalah pentingnya menetapkan tujuan pembelajaran (Rahmawati, 2020; Perkembangan Anak Usia Dini pengantar dalam berbagai aspeknya,2012).

Mengembangkan dukungan Scrapbook Elektronik mencapai keunggulan karena kendaraan dirancang menarik dan mudah digunakan oleh anak-anak membuat. Ini berarti Scrapbook Elektronik sangat mudah dibawa atau digunakan kapanpun dan dimanapun, hal ini dilakukan dalam bentuk aplikasi. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan Hal ini merupakan integrasi dari metode pembelajaran yang digunakan (Kuswanto & Radiansah, 2018). Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi pekerjaan guru.

b. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Pembelajaran yang didesain bernuansa bermain yang dilengkapi dengan media secara tepat, menarik dan menyenangkan, syarat dengan rangsangan dari lingkungan permainan yang menyenangkan, memicu anak beraktivitas. Menurut Morrison (2011 ;144).

Permainan memiliki peran sangat besar bagi anak sebab kemampuan anak didalam belajar melalui bermain menjadikan anak bertindak lebih kreatif.

Permainan akan menstimulasi anak untuk semakin mengetahui rahasia yang tersembunyi melalui permainan yang diminatinya. Anak Usia Dini mempunyai cara dasar untuk mengenal dunia biasanya dengan meniru, mengeksplorasi, memuji dan membangun atau membentuk. Dengan demikian, akan terkonstruksi beragam pengetahuan dan akan mengoptimalkan kecerdasan jamak aktivitasnya. Kecerdasan jamak tersebut akan saling memberi efek positif sehingga akan memberi kemudahan pembelajaran selanjutnya.

Menurut Nugraha (2013;76), alat dan bahan bermain yang sesuai dengan nafas Pendidikan disebut Alat Pendidikan Edukatif(APE) sebagai bahan atau alat permainan yang tidak terbatas. Artinya, alat tersebut dapat dipergunakan dalam bentuk dasarnya juga dengan berbagai cara. APE dapat digunakan dengan bergam cara yang lebih majemuk, misalnya balok-balok, plastisin atau lego. APE mengundang perhatian mengenai karakter anak usia dini, multiguna, tidak mengganggu Kesehatan anak.

c. Karyawisata Islami

Metode karyawisata memberikan dampak positif kepada anak, hal ini dikarenakan anak akan secara langsung mengamati melalui panca indra mereka. (Batic, 2011) menjelaskan dalam bukunya "Education field trip enable pupils to gain new experience and make them more aware of the world in which they live". Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa metode karyawisata dalam bidang pendidikan memungkinkan para siswa untuk memperoleh pengalaman baruan membuat mereka lebih sadar akan dunia di mana mereka hidup. Pelaksanaan metode karyawisata memberikan pengalaman unik pada siswa dengan menampilkan materi pelajaran secara nyata.

Djamarah dan Zain (2010) dalam bukunya menjelaskan bahwa metode karyawisata memiliki kelebihan ketika diterapkan dalam pembelajaran diantaranya yaitu dengan memanfaatkan lingkungan sekitar menjadi ciri dari pengajaran modern, adanya relevansi antara kenyataan dan kebutuhan dimasyarakat, pengajaran serupa itu dapat lebih merangsang kreatifitas siswa, informasi sebagai bahan pelajaran

lebih luas dan aktual. Berdasarkan hal –hal tersebut diatas sudah sangat jelas bahwa metode karyawisata dapat meningkatkan nilai –nilai agama islam. Metode pembiasaan yang biasa digunakan dalam mengembangkan nilai –nilai agama islam kepada anak usia dini baik digunakan, namun sebagai pendidik kita harus memiliki wawasan, pemahaman, dan ketrampilan dalam memilih serbagai variasi metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat anak dalam belajar. Karena salah satu karakteristik pembelajaran anak usia dini dalam buku Wiyani & Barnawi (2011) menyebutkan anak akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajarinya dikemas dengan bermakna, menarik, dan fungsional.

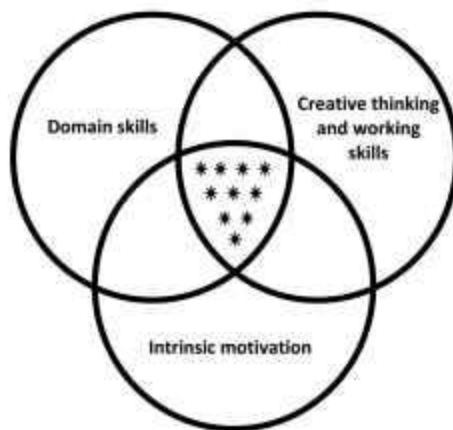
KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan ditulis secara singkat yaitu mampu menjawab tujuan atau permasalahan penelitian dengan menunjukkan hasil penelitian atau pengujian hipotesis penelitian, **tanpa** mengulang pembahasan. Kesimpulan ditulis secara kritis, logis, dan jujur berdasarkan fakta hasil penelitian yang ada, serta penuh kehati-hatian apabila terdapat upaya generalisasi. Bagian kesimpulan dan saran ini ditulis dalam bentuk paragraf, tidak menggunakan penomoran atau *bullet*. Pada bagian ini juga dimungkinkan apabila penulis ingin memberikan saran atau rekomendasi tindakan berdasarkan kesimpulan hasil penelitian. Demikian pula, penulis juga sangat disarankan untuk memberikan ulasan terkait keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- Ariyanto, B. (2014). Peningkatan Perilaku Islami Anak Usia Dini Melalui Metode Karyawisata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 219–230. <https://doi.org/10.21009/jpud.082>
- Artina. (2016). Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B1 Tk Alkhairaat Tondo Kecamatan Mantikulore. *Bungamputi*, 3(2), 1–13
- Arifin. 2006. Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner, Edisi Revisi. (Jakarta: PT Bumi Aksara)
- Septianingsih, N., Asmawati, L., & Sayekti, T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

- Putri, C. N., Sofia, A., & Drupadi, R. (2019). Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu Scrapbook. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 63–65. <https://doi.org/10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001>.
- Pertiwi, M. J., & Nurhafizah, N. (2020). Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.568>
- Armand, F. (2003). *Social Marketing Models for Product-Based Reproductive Health Programs: A Comparative Analysis. Occasional Paper Series*. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com.
- Belair, A. R. (2003). *Shopping for Your Self: When Marketing becomes a Social Problem. Dissertation*. Concordia University, Montreal, Quebec, Canada.
- Lindawati (2015). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Rumah Tangga Petani Usahatani Terpadu Padi-Sapi di Provinsi Jawa Barat. Institut Pertanian Bogor. Retrieved from <http://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/85350>.
- Kotler, P., & Lee, N. R. (2009). *Up and Out of Poverty: The Social Marketing Solution*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Mustika Zed. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia)
- Risdwiyanto, A. (2016). Tas Kresek Berbayar, Ubah Perilaku Belanja? *Kedaulatan Rakyat*, 22 Februari, 12.
- Abdul Halim. 2002. *Filsafat Pendidikan Islam: Pendekatan Historis, Teoris dan Praktis* (Jakarta: Ciputat Pers)
- Arifin. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner, Edisi Revisi*. (Jakarta: PT Bumi Aksara)
- Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Terj. Tjetep Rohendi Rohidi (Jakarta: UI Press)
- Musthofa Rahman. 2001. *Pendidikan Islam dalam Perspektif Alquran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- StatSoft, Inc. (1997). *Electronic Statistic Textbook*. Tulsa OK., StatSoft Online. Available at: <http://www.statsoft.com/textbook/stathome.html>, diakses tanggal 27 Mei 2000.



Gambar 1.

Teori Persimpangan Kreativitas

Sumber: T.M. Amabile (Munandar, 2004. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat)



Gambar 2.

Ciri-ciri bermain

Sumber: Tadkiroatun Musfiroh (2008: 4 Cerdas melalui Bermain)

1. Grafik pengunjung pada suatu website

Sebagaimana yang tertera dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekutan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sukmadinata, 2009)

Refleksi diartikan sebagai berpikir mengenai pengalaman sendiri dari masa lalu atau mawas diri. Refleksi dilakukan oleh siswa setelah melaksanakan berbagai kegiatan dalam bentuk pengalaman belajar. Siswa antara satu dengan lainnya melakukan analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan tindak lanjut dari pengalaman belajar yang dilalui (Rusman, 2011).