

**PENGARUH PELATIHAN BERBASIS PEMBELAJARAN AKTIF TERHADAP  
KREATIVITAS GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Siti Nasiah

Universitas Islam Negeri Aji Muhammad Idris (UINSI)Samarinda

Email: [siah.2206@gmail.com](mailto:siah.2206@gmail.com)

Yosinta

Universitas Islam Negeri Aji Muhammad Idris (UINSI)Samarinda

Email: [Yosinta@gmail.com](mailto:Yosinta@gmail.com)

Fiqih Lukman Abid Syahputra

Universitas Islam Negeri Aji Muhammad Idris (UINSI)Samarinda

Email: [fiqih@gmail.com](mailto:fiqih@gmail.com)

**Abstrak**

Pelatihan berbasis pembelajaran aktif merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam pembelajaran meliputi perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan fasilitator pembelajaran aktif. Serangkaian kegiatan yang diselenggarakan program PINTAR tanoto Foundation mendukung agar guru memiliki kreativitas yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pelatihan berbasis pembelajaran terhadap kreativitas guru di Madrasah Ibtidaiyah Samarinda. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Populasi semua guru di 6 madrasah Ibtidaiyah di Samarinda yaitu MI Ar-raudah, MI AT taufiq, MI Sualmul Hidayah, MI DDI Tani Aman, MI Maarif NU 3 dan MI Maarif NU 1 kemudian sampel diperoleh dengan teknik *sampling purposive* dengan kriteria semua guru yang sudah mengikuti pelatihan modul 1 dan modul 2 diperoleh sebanyak 57 guru. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan uji reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi product moment dan koefisien determinasi. Hasil penelitian diperoleh bahwa pelatihan berbasis pembelajaran aktif berpengaruh positif terhadap kreativitas guru mengajar dengan nilai  $r$  hitung 0,765 berada ditaraf kuat. Penerapan pelatihan berbasis pembelajaran aktif masuk kategori Cukup dengan nilai mean sebesar 57,58. Temuan dilapangan terdapat guru yang kadang kadang mempraktekannya di kelas saat pembelajaran. Besarnya pengaruh koefisien determinansi diperoleh angka  $R^2$  (R Square) sebesar 0,58. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativitas guru berpengaruh sebesar 58,6% terhadap kreativitas guru sedangkan sisanya 42,4% dipengaruhi variabel lain.

**Kata kunci:** *Pelatihan, Pembelajaran Aktif, Kreativitas Guru*

### **Abstract**

*Active Learning Based Training is series of activities carried out by teachers in learning includeing planning and implementation processes carried out by teachers with active learning facilitators. A series of activities organized by the Tanoto Foundation's PINTRA program support teacher to have creativity that can improve the quality of learning in schools. This study aims to determine the effect of active learning based training to teacher's creativity at primary Islamic School of Samarinda. The study used a quantitative approach by populating all teachers in 6 Islamic School of Samarinda namely MI AR-Raudah, MI At-Taufiq, MI Sulamul Hidayah, MI DDI Tani Aman, MI Maarif NU 3 and MI Maarif NU 1 then the sample was obtained by purposive sampling technique with criteria all teachers who participated in the training for modul 1 and Modul 2 were obtained as many as 57 teachers. The research instrument uses a questionnaire that has been tested for validity and reliability. The data analysis technique used the product moment correlation test and the coefficient of determination. The results of the research showed that learning-based training had a positive effect on the creativity of teaching teachers with a arithmetic value of 0,765 at strong level. Applications based on active learning are categorized as enough with training, a mean value of 57,58. Findings in the field there are teachers who sometimes practice it in class during learning. The magnitude of the effect of the determinant coefficient obtained by the number  $R^2$  (R Square) is 0.58. This show that learning-based training on teacher creativity has an effect of 58,6% on teacher activity while the remaining 42,4% is influenced by other variables.*

*Kata Kunci : Keywords: Training, Active Learning, Teacher Creativity*

### **A. Pendahuluan**

Pelatihan berbasis pembelajaran aktif merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam pembelajaran meliputi perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan pendekatan aktif "MIKiR". Pendekatan Pembelajaran MIKiR adalah salah satu unsur pembelajaran aktif yang mampu mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Program PINTAR tanoto Foundaion berkerja sama dengan Madrasah Ibtidaiyah yang berkedudukan sepadan dengan Sekolah Dasar (SD) di Departemen Pendidikan Nasional dianggap sebagai salah satu jenjang pendidikan formal yang sangat penting dalam perkembangan dari setiap individu. Jenjang pendidikan tersebut mengajarkan mengenai dasar-dasar ilmu pengetahuan, misalnya membaca, menulis, dan berhitung dan menanamkan dasar-dasar nilai moral pada tiap anak dan memahami perkembangan psikis anak di dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup>Pelatihan berbasis pembelajaran aktif yang dilakukan oleh guru madrasah ibtidaiyah di sekolah mitra UINSI Samarinda yang meliputi MI At

---

<sup>1</sup> Anas Rohman, Dampak Psikologi Belajar Dalam Pembelajaran Aktif Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah, dalam Jurnal MAGISTRA, Vol. 10, No. 1 Juni 2019.

taufiq, MI Arraudah, MI Sulamulhidayah, MI DDI Tani Aman, MI Maarif NU 3, Mi Maarif NU1. Keberhasilan implementasi modul 1 Program PINTAR tanoto foundation yang merupakan implementasi pembelajaran aktif yang telah diakui oleh banyak pihak.<sup>2</sup> Keberhasilan pelatihan yang telah diikuti telah banyak dipraktekan guru dalam pembelajaran di sekolah.

Guru yang punya kesempatan mengikuti pelatihan, merupakan sumber daya pokok yang memiliki kepentingan utama dalam menciptakan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Kegiatan pelatihan merupakan bagian integral dari manajemen bidang ketenagaan di sekolah. Melalui kegiatan pelatihan para guru dapat merasakan manfaatnya diantaranya meningkatkan keunggulan kompetitif, melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lancar, mengembangkan ketrampilan, wawasan dan pengetahuan guru, meningkatkan kerjasama yang baik antar guru.<sup>4</sup> Sehingga sesuai dengan Sistem pendidikan nasional pasal 1 UU RI Nomor 20 tahun 2003 menyatakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>5</sup>

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru.<sup>6</sup> Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajarnya. Kemampuan dalam menciptakan kombinasi yang baru dari informasi dan data yang ada merupakan kreativitas guru.<sup>7</sup> Kreativitas guru diartikan sebagai kemampuan guru dalam melakukan pengolahan kelas dengan menciptakan hal-hal yang baru maupun modifikasi untuk menunjang proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Proses pembelajaran akan tercapai dengan baik jika Seorang guru mampu menjadi inspirasi bagi para nya, sehingga akan lebih terpacu motivasinya untuk belajar,

---

<sup>2</sup> Pintar.tanotofoundation.org, 2021. Program Pintar Tanoto Foundation Latih guru untuk menerapkan pembelajaran aktif. diakses 20 mei 2021. <https://www.pintar.tanotofoundation.org/>

<sup>3</sup> Dwi nur aini dahlan. 2019. Identifikasi dan Optimalisasi Permainan Outdoor Dalam Pembelajaran Pada Taman Kanak-Kanak di desa Bakungan Kecamatan loa Janan. Southeast Asian Journal Of Islamic Education. vol 1 no 2

<sup>4</sup> Kornelius, A. Margono, Hartutiningsih. 2014. Pendidikan dan Pelatihan Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMPN 27 Sendawar Kabupaten Kutai Barat. E Journal Administrative Reform, 2 (3): 1811-1823. ISSN 2338-7637, ar.mian.fsip-unmul.ac.id

<sup>5</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1).

<sup>6</sup> A, Cece. Wijaya. 2012. Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

<sup>7</sup> La Hadisi, pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap daya serap siswa di SMK Negeri 3 Kendari. Jurnal Al-Ta'dib Vol.10 No. 2, Juli-Desember 2017. h 148

<sup>8</sup> Helda Jolanda Pentury. pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran bahasa inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 4 No. 3 Nopember 2017, h. 272

berkarya dan berkreasi.<sup>9</sup> Guru kreatif akan memberikan inspirasi kreatif kepada nya.<sup>10</sup> Apabila guru telah kreatif, maka guru akan mampu untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada nya. guru yang kreatif mempunyai semangat dan motivasi tinggi sehingga bisa menjadi, motivator bagi nya untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas , khususnya yang tertuang dalam sebuah bentuk pembelajaran yang inovatif, artinya selain menjadi seorang pendidik, guru juga harus menjadi seorang kreator yang mampu menciptakan kondisi belajar nyaman dan kondusif bagi .

Menciptakan kondisi pembelajaran kondusif dan suasana interaksi yang dapat mengundang dan menantang untuk berkreasi secara aktif perlu adanya kreativitas guru dalam mengajar. Namun Faktanya, banyak guru yang belum sepenuhnya mengembangkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Beberapa guru dimadrasah telah melakukan pelatihan pembelajaran aktif yang di selenggarakan tanoto foundation yang bertujuan memperbaiki kualitas mengajar guru di madrasah. Dengan demikian tujuan dalam penelitian ini adalah unuk mengetahui pengaruh pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativias guru dalam mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Samarinda.

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Pelatihan Pembelajaran Aktif**

Pelatihan adalah proses pembelajaran secara sistematis, terorganisir dan terencana.<sup>11</sup> Pembelajaran pada pelatihan disesuaikan pada peserta dan berorientasi pada hal-hal yang praktis, fungsional, aplikatif dan tujuan dari pelatihan secara garis besar adalah untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan kemandirian.<sup>12</sup> Secara khusus pelatihan memiliki tujuan sebagai perbaikan tugas kinerja guru.

Penggunaan istilah pelatihan (training) didefinisikan oleh Mathis yaitu sebuah proses untuk mendapatkan keahlian tertentu agar dapat menyukkseskan tujuan organisasi.<sup>13</sup> Kata pelatihan merupakan kata yang mendapat awalan pe- dan akhiran -an yang dalam Bahasa Indonesia berarti proses, cara, perbuatan melatih, kegiatan atau pekerjaan melatih<sup>14</sup> Adapun istilah pelatihan memiliki beberapa persamaan yang dalam Bahasa Inggris disebut *training*. Berikut pengertian *training* menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Sardiman AM, 2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* .Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001, h 127.

<sup>10</sup> Fisher, Robert. 2004 "What is Creativity?" in Robert Fisher & Mary William eds. *Unlocking Creativity: Teaching Across the Curriculum*. London: David Fulton Publisher h. 265

<sup>11</sup> Dhamiri, Kharisma Sakta, 2014, *Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Pendidikan Kabupaten Sarolangun*, Mankeu Vol No 3 No 1 2014: 374-463

<sup>12</sup> Premiere Dyandra Medan. *Journal Of Accounting And Management Innovation*, Vol 2 No 1, Januari, 2018. Pp 50-66

<sup>13</sup> Mathis Robert L. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Salemba: Jakarta

<sup>14</sup> Bernardin And Russell, 1998, *Human Resource Management*, Second Edition, (Singapore: McGraw-Hill Book Co, 1998), hlm. 172.

Menurut Bernardin dan Russell, *Training is defined as any attempt to improve employed performance on a currently held job or one related to it. This usually means changes in spesific knowledges, skills, attitudes, or behaviors. To be effective, training should involve a learning experience, be aplanned organizational activity, and be designed in response to identified needs.*<sup>15</sup>

Ini berarti bahwa pelatihan didefinisikan sebagai berbagai usaha pengenalan untuk mengembangkan kinerja tenaga kerja pada pekerjaan yang dipikunya atau juga sesuatu berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini biasanya berarti melakukan perubahan perilaku, sikap, keahlian, dan pengetahuan yang khusus atau spesifik. Cara agar pelatihan menjadi efektif maka di dalam pelatihan harus mencakup suatu pembelajaran atas pengalaman-pengalaman, pelatihan harus menjadi kegiatan keorganisasian yang direncanakan dan dirancang di dalam menanggapi kebutuhan-kebutuhan yang teridentifikasi. Definisi pelatihan menurut Ambar dan Rosidah yaitu prosedur tersistem untuk mengubah perilaku para pegawai agar dapat memajukan tujuan-tujuan organisasi yang digunakan dalam proses pendidikan jangka pendek.

Tujuan Pelatihan memberikan pengalaman kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat mengaktifkan dalam belajar. Pengalaman guru yang diperoleh dari pelatihan dapat melatih kinerja guru dalam melakukan pembelajaran yang saat ini perlu sekali guru memperoleh contoh yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip pelatihan meliputi Participation, (peserta dituntut aktif), Repetition (pengulangan terhadap materi), Relevance (memiliki keterkaitan erat terhadap pembelajaran) Transference (materi yang akan diberikan disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan di lapangan) Feedback (mengukur efektifitas kesuksesan pelatihan dan cara umpan balik).<sup>16</sup> Indikator dalam melaksanakan pelatihan adalah sasaran dan tujuan jelas dan dapat diukur, materi disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan dengan menggunakan metode yang sesuai tingkat kemampuan peserta.

Pembelajaran abad 21 dapat dikenal dengan 4Cs (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*), Keterampilan dalam abad 21 mengandung arti *keahlian dan perilaku*. Keahlian merujuk pada kognitif, skill, pengalaman, dan wawasan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan serta tugas, sedangkan perilaku dalam hal ini ialah perilaku individu yang dibutuhkan serta tugas yang semestinya dikerjakan. Berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah dan berpikir kreatif (*creative thinking*), lebih berbasis pengetahuan sesaat komunikasi (*communication*) dan kolaborasi (*collaboration*) lebih berpegang pada aspek perilaku.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Raymond Noe, John Hollenbeck, Barry Gerhart, Patrick Wright, *Human Resource Management*, International Edition, (The McGraw-hill Companies : Inc. New York, 2003), hlm. 251

<sup>16</sup> Mangkunegara, prabu anwar. 2012. Manajemen sumber daya manusia perusahaan, cetII bandung: PT Remaja Rosdakarya. h.27

<sup>17</sup> Riffa"i, Achmad dan Tri Anni Catharina, 2011. *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang Press, 2011), h. 207.

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dari Program PINTAR Tanoto foundation mengadakan pelatihan-pelatihan terhadap para guru di sekolah Mitra yang berbasis pada pembelajaran aktif yaitu mempraktekkan MIKiR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi dan Refleksi). Aktivitas pelatihan tersebut memuat materi kegiatan rencana tindak lanjut dan hasil pelatihan diimplementasikan para guru.

Pelatihan berbasis pembelajaran aktif merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam pembelajaran meliputi perencanaan dan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan fasilitator pembelajaran aktif "MIKiR". Pendekatan Pembelajaran MIKiR adalah salah satu unsur pembelajaran aktif yang mampu mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik dalam program PINTAR Tanoto Foundation. MIKiR yang akronim adalah Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi. Mengalami adalah proses belajar yang melibatkan banyak indera maka pemahaman konsep lebih mantap; Interaksi mampu memotivasi anak agar dapat mengungkapkan gagasan dan merefleksi dirinya agar menunjang pemahaman konsep yang baik; Komunikasi mampu mendorong anak lancar dan berani dalam penyampaian gagasan; Refleksi menimbulkan sikap bisa menerima kritik dan memperbaiki dirinya, baik dalam bentuk gagasan, maupun hasil karya serta sikapnya.<sup>18</sup> Tujuan pembelajaran aktif adalah memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Hal tersebut mengungkapkan unsur-unsur pembelajaran aktif yang mendorong siswa mencapai keterampilan abad 21.

## **2. Kreativitas Guru**

Menurut Gullford yang dikutip oleh Utami Munandar, "Kreativitas melibatkan proses belajar secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan".<sup>19</sup>Selanjutnya Samiun seperti yang dikutip oleh Retno Indayani menyebutkan kreativitas adalah "kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru/melihat hubungan-hubungan baru di antara unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya".<sup>20</sup>Sedangkan kreativitas menurut Clark Monstakar dalam Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah "Pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain".<sup>21</sup> Kreatifitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan

---

<sup>18</sup>Tanoto Foundation, 2018 *Modul 1- Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SD dan MI*, Agustus 2018, h. 3-6

<sup>19</sup> Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia pustaka utama, 2002), hal. 24

<sup>20</sup> Retno Indayani, *Kreatifitas Guru dalam Proses Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2002), hal. 13

<sup>21</sup> Munandar, *Kreatifitas dan Keterbukaan...*, hal.24

mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan kemampuan mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik.

Dari berbagai pandangan tersebut, kreativitas dalam mengajar besar pengaruhnya dalam kemajuan pelaksanaan pendidikan apalagi mengajar, kreativitas guru dalam melaksanakan tugas dapat memacu kemampuan untuk menghasilkan, merespon, mewujudkan ide, dan menanggapi berbagai permasalahan pendidikan yang muncul serta keberadaan guru yang kreatif memungkinkan peserta didik juga lebih kreatif lagi.

Guru menjadi Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Pengaruh guru dalam hasil kualitas pembelajaran cukup dominan karena yang bertanggung jawab pada hasil proses pembelajaran di kelas adalah guru. Kreativitas Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu ketrampilan dalam berkreasi atau kemampuan untuk mencipta. Menurut Siswoyo guru adalah pendidik profesional yang ada di lingkungan sekolah mempunyai tugas utama yaitu menjadi pendidik, pembimbing, pengajar, pelatih, pengarah, dan pengevaluasi peserta didik.<sup>22</sup>

Menurut Slamet bahwa yang terpenting pada produk kreativitas itu yaitu sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus penemuan atau sesuatu yang belum pernah diketahui orang lain atau sesuatu yang baru bagi orang lain ataupun dunia.<sup>23</sup> Sebagai contoh seorang guru mampu membuat metode belajar mengajar dengan cara diskusi yang belum pernah ia pakai sebelumnya. Seseorang yang kreatif memiliki beberapa ciri menurut Wycoff yaitu:<sup>24</sup>

- a. Berani untuk berhadapan dengan tantangan baru dan siap dalam menghadapi berbagai ancaman kegagalan.
- b. Ekspresif yaitu mampu mengungkapkan maksud dan gagasan tanpa takut dalam menyatakan pemikirannya.
- c. Humor yaitu sikap yang arahnya mampu menciptakan rasa gembira dan kreatifitas yang membuat hal berbeda dengan menggabungkan hal-hal yang tidak terfikir sebelumnya.
- d. Intuisi yaitu tanpa intelektual dan nalar rasional mampu memahami.

Menurut Brown, guru-guru kreatif yakni yang melaksanakan pembelajaran dengan mengoptimalkan ilmu dan keahliannya. Menurutnya, jika pembelajaran dilakukan dengan baik, pada hakikatnya adalah kreatif. Guru-guru selalu mengomunikasikan kepada siswanya ide-ide lama dan ide-ide baru dalam bentuk yang baru. Lebih lanjut Brown merumuskan ciri-ciri atau karakteristik berikut:

- a. Mempunyai jiwa penasaran, ingin selalu menanyakan tentang segala sesuatu yang masih belum jelas dipahaminya.

---

<sup>22</sup> Siswoyo, Dwi., dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press

<sup>23</sup> Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

<sup>24</sup> Wycoff, Joice. (2002). *Menjadi super kreatif melalui metode pemetaan pikiran*. Bandung: Kaifaui

- b. Setiap hal dianalisisnya terlebih dulu, kemudian disaringnya, dikualifikasi untuk ditelaah dan dimengerti, untuk kemudian diendapkannya dalam “gudang” pengetahuannya.
- c. Secara intuitif, guru memiliki kemampuan dibawah sadar untuk menghubungkan gagasan-gagasan lama guna membentuk ide-ide atau gagasan-gagasan baru. Intuisi ini berada diatas logika, dan oleh karena itu di dalamnya tergantung penemuan juga
- d. Memiliki disiplin diri (self-discipline) yang tinggi. Hal ini mengandung arti, bahwa teacher scholar yang kreatif itu memiliki kemampuan untuk melakukan pertimbangan pertimbangan antara analisis dan intuisi untuk diambilnya sebagai suatu keputusan akhir.
- e. Tidak akan puas dengan hasil sementara. Guruk reatif tidak menerima begitu saja setiap hasil yang belum memuaskannya.
- f. Mempunyai kepribadian yang kuat, tidak mudah diberi intruksi tanpa pemikiran

Ciri-ciri guru kreatif tersebut, memang agak sulit ditemukan, sehingga menjadi tanggung jawab bagi guru secara pribadi agar dapat mengembangkan potensi dirinya dengan selalu update skil dan dengan mengikuti pelatihan pengembangan diri agar dapat lebih kreatif dalam menjalankan tugas profesinya sebagai guru.

### **C. Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Dengan populasi seluruh guru di 6 madrasah ibtidaiyah samarinda dengan teknik purposive sampling dengan kriteria guru yang sudah mengikuti pelatihan modul 1 dan 2 program PINTAR sebanyak 58 guru. Pengumpulan data menggunakan instrument angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus acuan standar skala 5 untuk dapat mengetahui tingkat kategori pada variabel x (pelatihan berbasis pembelajaran aktif) dan variabel y (kreatifitas Guru). Kemudian teknik analisis regresi linear sederhana digunakan untuk dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh pada variabel x terhadap variabel y dengan prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan linearitas. Kemudian untuk dapat mengetahui besar keberpengaruhannya, digunakan analisis koefisien korelasi dan koefisien determinasi.

### **D. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Deskripsi Pelatihan berbasis pembelajaran aktif di Madrasah Ibtidaiyah Samarinda**

Penerapan pelatihan berbasis pembelajaran aktif di Madrasah Ibtidaiyah



Samarinda berdasarkan hasil angket didapat rerata nilai jawaban dari responden yaitu bapak/ibu guru yang mengikuti pelatihan pembelajaran aktif dan menerapkannya dalam pembelajaran. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai mean pelatihan berbasis pembelajaran aktif sebesar 57,586 sehinggaberada pada interval 55-62 yang berarti bahwa kreativitas guru di madrasah ibtidaiyah Samarinda masuk kategori Cukup. Rekapitulasi data angket pelatihan berbasis pembelajaran aktif dari 58 responden di deskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 1.Deskriptif pelatihan berbasis pembelajaran aktif**

Mean	Median	Maks	Min	Standar Deviasi
57.586	56.00	80.00	31.00	10.5048

Setelah diketahui nilai mean, untuk melakukan penafsiran nilai mean yang telahdidapat peneliti membuat interval kategori dari skor mentah ke dalam standar skala Lima sebagai berikut:

$$M+1,5SD = 57.59 + 1,5 (10.50) = 73,34$$

$$M+0,5SD = 57.59 + 0,5(10.50) = 63,17$$

$$M-0,5SD = 57.59 - 0,5(10.50) = 52,34$$

$$M-1,5SD = 57.59- 1,5 (10.50) = 41,84$$

Kemudian untuk mengetahui pelatihan berbasis pembelajaran aktif di Madrasah Ibtidaiyah Samarinda maka dibuat table interval sebagai berikut

**Tabel 2. Interpretasi Inerval kategori**

No	Interval	Kategori
1	Skor > 73,34	Sangat baik
2	63,17 < Skor ≤ 73,34	Baik
3	52,34 < Skor ≤ 63,16	Cukup
4	41,83 < Skor ≤ 52,33	Tidak Baik
5	Skor ≤ 41,84	Sangat tidak Baik

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai mean pelatihan pembelajaran aktif sebesar 57.586 sehingga berada pada interval 52,34-63,16 yang berarti bahwa pelatihan pembelajaran aktif di madrasah ibtidaiyah Samarinda masuk kategori Cukup. Penerapan hasil pelatihan berbasis pembelajaran aktif yang dilakukan guru madrasah diantaranya plan yang meliputi perencanaan RPP, persiapan membuat lembar kerja siswa dengan pertanyanya yang produktif, imajinatif dan terbuka serta pemilihan alat

peraga atau media pembelajaran. Pemilihan Media Pembelajaran harus Sesuai dengan Materi Pembelajaran, Tanpa media, guru akan kesulitan untuk mendeskripsikan materi pelajaran kepada siswa yang memiliki karakteristik berbeda beda.<sup>25</sup> Namun kenyataannya beberapa guru masih ada yang merasa terbatas dalam penggunaan alat peraga dan membuat lebar kerja siswa yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Terbukti dari jawaban angket dengan pertanyaan guru membuat lembar kerja siswa dengan pertanyaan produktif yang mendorong siswa dalam pembelajaran.

Hasil nilai jawaban responden mewakili jawaban tertinggi dari setiap indikator yang digunakan dalam kuisisioner variabel pelatihan berbasis pembelajaran aktif dan skor tertinggi terdapat pada indikator keempat yaitu refleksi, dalam materi pelatihan menjelaskan bahwa Refleksil (R) adalah kegiatan melihat kembali pengalaman belajar dan mengambil pelajaran (lesson learned) agar belajar lebih baik di masa mendatang.<sup>26</sup> Kegiatan refleksi ini memunculkan sikap untuk dapat menerima kritik serta memperbaiki diri, baik itu dalam bentuk gagasan, hasil karya maupun sikapnya. Kegiatan refleksi bermakna memikirkan kembali hasil kerja/pikiran sendiri<sup>27</sup>. Pada saat guru melaksanakan proses kegiatan pembelajaran di kelas dan sebelum pembelajaran akan berakhir guru melakukan kegiatan refleksi, dengan tujuan mengetahui kemampuan diri sendiri sebatas siswa menyerap materi pelajaran. Sesuai dengan pendapat Asiah mengatakan bahwa beberapa alasan diperlukannya menggunakan pembelajaran aktif yaitu: mempunyai pengaruh yang kuat terhadap pembelajaran siswa; langkah-langkah mengembangkan pembelajaran aktif lebih dapat ditingkatkan skill berfikir siswa dibandingkan menguasai isi; keikutsertaan siswa untuk tugas-tugas berpikir dalam tingkatan yang tinggi misalnya analisis, sintesis dan evaluasi<sup>28</sup>. Tahapan dalam pembelajaran mampu melayani dengan baik atas keikutsertaan siswa untuk aktivitas belajar aktif.

## **2. Deskripsi kreativitas guru di madrasah Ibtidaiyah Samarinda**

Menjawab rumusan masalah yang kedua tentang bagaimana kreativitas guru di Madrasah Ibtidaiyah Samarinda didapat rerata nilai jawaban dari responden yaitu bapak/ibu guru sesuai hasil perhitungan diperoleh nilai mean kreativitas guru sebesar 59,2069 sehinggaberada pada interval 55-62 yang berarti bahwa kreativitas guru di madrasah ibtidaiyah Samarinda masuk kategori Cukup. Rekapitulasi data angket kreativitas guru dari 58 responden di deskripsikan sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Siti Nasiah. Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Luar Biasa di Samarinda. *Jurnal Pendidikan Islam al islah*. 2020. Vol 18.1

<sup>26</sup> Tanoto Foundation, *Modul 1- Praktik ..*, h. 10.

<sup>27</sup> Meike Mandagi, dkk. *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 91.

<sup>28</sup>Asiah , Nur. "Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Iain Raden Intan Lampung". dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4 No. 1. Tahun 2017

**Tabel 3.Deskriptif data Kreativitas Guru**

Mean	Median	Maks	Min	Standar Deviasi
59.20	59.50	74.00	34.00	7.93 78

Indikator kreativitas guru dalam penelitian ini meliputi: 1. kemampuan guru untuk membuat sesuatu yang baru dan unik, 2. kemampuan guru untuk melakukan pendekatan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa 3. kemampuan guru untuk menciptakan banyak idea atau banyak jawaban ketika siswa bertanya, 4. Kemampuan guru untuk mengemas pembelajaran sehingga menarik, 5. Guru memiliki rasa ingin tahu terhadap berbagai situasi ketika mengajar dan bersifat imajinatif .

Kemampuan guru untuk melakukan pendekatan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa merupakan indikator kedua dari kreativitas guru mengajar. Kemampuan siswa berbeda beda, jadi perlu adanya pembelajaran berdiferensial terhadap siswa, adanya perlakuan khusus siswa yang lebih terhadap siswa yang memiliki kemampuan dibawah rata-rata dan perlakuan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. Pada saat menjelaskan guru membuat materi bisa di sederhanakan untuk menjelaskan kesiswa yang kurang paham saat belajar. Berdasarkan salah satu data butir angket jawaban guru diperoleh hasil jawaban guru 6,9% menjawab kadang-kadang, 55,2% menjawab sering dan 37,9% menjawab selalu. Jadi beberapa guru di madarasah telah melakukan menyederhanakan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa dikelas.

Kemampuan guru untuk menciptakan banyak idea atau banyak jawaban ketika siswa bertanya merupakan indikator ketiga dari kreativitas guru mengajar. Dari hasil respon guru diperoleh jawaban 52,7% guru menjawab sering, Dalam pelatihan guru dilatih untuk membuat pertanyaan yang PIT (produktif, imajinatif, terbuka). Pertanyaan produktif memberikan peluang kepada siswa untuk mampu melakukan tindakan. Contoh pertanyaan yang dibuat guru madrasah diantaranya contoh pertanyaan produktif dipelajaran matematika ada berapa jumlah pisi di dalam buah jeruk, siswa harus bisa membuka jeruk kemudian menghitungnya. Sedangkan pertanyaan imajinatif contohnya dipelajaran bahasa indonesia, siswa diberigambar seorang anak yang sedang duduk di pantai kemudian Memberi pertanyaan apa yang sedang dipikirkan anak tersebut? Jawaban siswa pasti banyak sesuai dengan imajinasi anak menjawabnya. Kemudian pertanyaan terbuka memberikan pertanyaan dengan jawaban siswa lebih dari satu jawaban. Keterampilan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi<sup>29</sup>

Kreativitas guru juga berarti salah satu bentuk transfer karena didalamnya

---

<sup>29</sup> Utami Munandar. Pengembangan kreatifitas anak berbakat, Jakarta Gramedia Pustaka. 2003. h. 135

melibatkan aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang telah diketahui sebelumnya pada situasi yang baru<sup>30</sup> sehingga kreatifitas yang muncu dari pengaetahuan guru akan tertarnsfer kepada siswa

### **3. Pengaruh pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativitas guru di madrasah ibtidaiyah Samarinda**

Pelatihan berbasis pembelajaran aktif berpengaruh terhadap kreativias guru madrasah Ibtidaiyah kota Samarinda yaitu dari hasil analisis data terdapat pengaruh yang signifikan pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativias guru di Madrasah Ibtidaiyah Kota Samarinda. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus product moment didapat adalah  $r$  hitung sebesar memperoleh nilai  $r = 0,765$  yaitu terletak diantara 0,60-0,89 yang menyatakan hubungan tingkat kuat antara pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativitas guru madrasah.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan korelasi product moment dengan interpretasinya bahwa hubungan antara variabel  $x$  dan variabel  $y$  memiliki hubungan pengaruh kuat antara pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativitas guru di madrasah ibtidaiyah samarinda dalam hal ini peneliti tersebut mendukung adanya penerapan pembelajaran aktif dari program tanoto untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah mitra kota Samarinda. Keikut sertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran amatlah penting agar siswa mampu menguasai berbagai macam keterampilan misalnya skill critical thinking dan problem solving;<sup>31</sup> Asiah menjelaskan terdapat alasan untuk perlunya menggunakan pembelajaran aktif yaitu strategi-strategi pengembangan pembelajaran aktif lebih dapat meningkatkan ketrampilan berfikir peserta didik dari pada peningkatan penguasaan isi; berbagai gaya belajar dapat dilayani secara baik dengan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar aktif.<sup>32</sup>

Terdapat alasan mengapa pelatihan berbasis pembelajaran aktif penting dilakukan guru disekolah karena memiliki pengaruh yang kuat pada pembelajaran peserta didik yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Seorang pendidik yang mampu menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif dan

---

<sup>30</sup> Anas Rohman, Dampak Psikologi Belajar Dalam Pembelajaran Aktif Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah, dalam Jurnal MAGISTRA, Vol. 10, No. 1 Juni 2019

<sup>31</sup> Braxton, J. M., Jones, W. A., Hirschy, A. S., & Hartley, H. V., III, *The role of active learning in college persistence. New Directions for Teaching and Learning, Number 115, 2008. h. 71–83*

<sup>32</sup> Nur Asiah, " Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan lain Raden Intan Lampung", dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No. 1, Tahun 2017, h. 23.

menarik<sup>33</sup>. Kreativitas guru dalam mengajar perlu ditingkatkan Karena proses pembelajaran merupakan titik tolak ukur yang mampu menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran oleh karena itu, perlu adanya ukuran yang berkualitas atau tidaknya dalam suatu sekolah itu relatif, hal tersebut akan selalu mengalami perubahan dengan menyesuaikan perubahan zaman.

Berdasarkan perhitungan Koefisien determinansi besarnya pengaruh pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativitas guru diperoleh angka  $R^2$  (R Square) sebesar 0,58. berpengaruh sebesar 58,6% terhadap kreativitas guru sedangkan sisanya 42,4% dipengaruhi variabel lain. Secara umum banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas guru mengajar diantaranya Kepekaan guru dalam melihat lingkungan, Komitmen kuat untuk maju dan Ketekunan untuk berlatih<sup>34</sup>

## E. Kesimpulan

Pelatihan berbasis pembelajaran aktif berpengaruh positif terhadap kreatifitas guru dengan nilai  $r$  hitung 0,765 berada ditaraf kuat. Penerapan materi pelatihan masih ditemukan guru yang kadang kadang mempraktekannya di kelas saat pembelajaran, guru masih memerlukan pendampingan dalam pelaksanaan pembelajaran aktif di kelas sedangkan kreativitas guru diperoleh nilai mean sebesar 59,20 masuk kategori Cukup. Kreativitas guru perlu ditingkatkan selama proses pembelajaran agar mendukung akan terciptanya kualitas pembelajaran yang lebih baik. Besarnya pengaruh koefisien determinansi pengaruh pelatihan berbasis pembelajaran aktif terhadap kreativitas guru diperoleh angka  $R^2$  (R Square) sebesar 0,58. berpengaruh sebesar 58,6% terhadap kreativitas guru sedangkan sisanya 42,4% dipengaruhi variabel lain. Banyak Faktor lain yang dapat mempengaruhi kreativitas guru mengajar diantaranya kepekaan guru dalam melihat lingkungan, komitmen kuat untuk maju dan ketekunan untuk berlatih.

## Referensi

- A, Cece. Wijaya. 2012. *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda karya.
- Asiah , Nur. "Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan lain Raden Intan Lampung". dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4 No. 1. Tahun 2017

---

<sup>33</sup>Muhammad Darwis, dkk.2018"Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Pada Paket Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Gowa" , dalam Jurnal Administrasi Vol. 5, No. 2 Juli 2018

<sup>34</sup>Hamzah B. Uno, Dan Nurdin Mohammad, Jakarta:2012, Bumi Aksara, h.155

- Anas Rohman, Dampak Psikologi Belajar Dalam Pembelajaran Aktif Bagi Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah, dalam *Jurnal MAGISTRA*, Vol. 10, No. 1 Juni 2019
- Braxton, J. M., Jones, W. A., Hirschy, A. S., & Hartley, H. V., III, *The role of active learning in college persistence. New Directions for Teaching and Learning. Number 115*. 2008
- Bernardin And Russell, 1998, *Human Resource Management, Second Edition*, (Singapore: McGraw-Hill Book Co, 1998), hlm. 172.
- Dharmawati, Indah . dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Berbasis Inkuiri (Abi) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. dalam *Jurnal Kependidikan Fisika* . Vol. 6. No. 1 Juni 2018
- Departemen Agama RI, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*,(Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2006), h. 5
- Dhamiri, Kharisma Sakta, 2014, “Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Pendidikan Kabupaten Sarolangun, Mankeu”. *Jurnal manajemen terapan dan keuangan* 2014 vol 3 no 1 374-463
- Dwi nur aini dahlan. 2019. “Identifikasi dan Optimalisasi Permainan Outdoor Dalam Pembelajaran Pada Taman Kanak-Kanak di desa Bakungan Kecamatan loa Janan”. *Southeast Asian Journal Of Islamic Education*. vol 1 no 2
- Fisher, Robert (2004) “*What is Creativity?*” in Robert Fisher & Mary William eds. *Unlocking Creativity: Teaching Across the Curriculum*. London: David Fulton Publisher
- Helda Jolanda Pentury. “Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran bahasa inggris”. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 4 No. 3 Nopember 2017, h 265-272
- Hamzah B. Uno, Dan Nurdin Mohammad. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem* . , Jakarta:2012, Bumi Aksara, Hlm.155 H.156
- Kornelius, A. Margono, Hartutiningsih. 2014. “Pendidikan dan Pelatihan Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SMPN 27 Sendawar Kabupaten Kutai Barat.” *E Journal Administrative Reform*, 2 (3): 1811-1823. ISSN 2338-7637, ar.mian.fsip-unmul.ac.id
- La Hadisi, 2017. “Pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap daya serap siswa di SMK Negeri 3 Kendari”. *Jurnal Al-Ta’dib* Vol. 10 No. 2, Juli-Desember 2017. h 148
- Muhammad Darwis, dkk.2018“Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Pada Paket Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Gowa” , dalam *Jurnal Administrasi* Vol. 5, No. 2 Juli 2018

- Mangkunegara, prabu anwar. 2012. *Manajemen sumber daya manusia perusahaan*, cet II bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Maulida Agustina, Siti . “ Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Debat Aktif Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Fiqih Kabupaten Bogor” . *dalam Jurnal Mitra Pendidikan* . Vol. 3. No. 4 April 2019.
- Mathis Robert L. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Salemba: Jakarta
- Mangkunegara, prabu anwar. 2012. *Manajemen sumber daya manusia perusahaan*, cet II bandung:PT Remaja Rosdakarya. h.27
- Meike Mandagi, dkk. *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 91.
- Nur Asiah ,” Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa Pgmi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan lain Raden Intan Lampung”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No. 1, Tahun 2017, h. 23.
- Pintar.tanotofoundation.org, 2021. “Program Pintar Tanoto Foundation Latih guru untuk menerapkan pembelajaran aktif.” diakses 20 mei 2021. <https://www.pintar.tanotofoundation.org/>
- Premiere Dyandra Medan. *Journal Of Accounting And Management Innovation*, Vol 2 No 1, Januari, 2018. Pp 50-66
- Tanoto Foundation, 2018 *Modul 1- Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SD dan MI*, Agustus 2018, h. 3-6
- Raymond Noe, John Hollenbeck, Barry Gerhart, Patrick Wright, *Human Resource Management, International Edition*, (The McGraw-hill Companies : Inc. New York, 2003), hlm. 251
- Retno Indayani, *Kreatifitas Guru dalam Proses Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung, 2002), hal. 13
- Riffa”i, Achmad dan Tri Anni Catharina,2011. *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang Press, 2011), h. 207.
- Santika Premiere Dyandra Medan. *Journal Of Accounting And Management Innovation*, Vol 2 No 1, Januari, 2018. Pp 50-66
- Sardiman AM,2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* .Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001, h 127.
- Siswoyo,Dwi., dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya*. Jakarta:PT.Rineka Cipta

Siti Nasiah. "Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar Luar Biasa di Samarinda." *Jurnal Pendidikan Islam al ishlah*. 2020. Vol 18.1

Undang-Undang *Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1)*.

Utami Munandar.r. *Pengembangan kreatifitas anak berbakat*, Jakarta Gramedia Pustaka. 2003. h. 135

Wycoff, Joice. (2002). *Menjadi super kreatif melalui metode pemetaan pikiran*.Bandung: Kaifaui