BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum pendidikan di Indonesia berdasar kepada filsafat konstruktivistik yaitu peserta didik membangun sendiri suatu pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah ia miliki.[1] Proses pengalaman belajar menjadi hal penting menurut pemikiran ini. Peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ia miliki untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Materi Pendidikan Agama Islam sangat cocok dengan landasan pemikiran ini. Penyampaian strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam didesain sedemikian rupa menjadikan peserta didik mendapatkan hikmah nilai ajaran agama Islam. Pengalaman berharga pendidikan Islam membekas sepenuhnya di *qalbu* peserta didik. Karena moral generasi penerus menjadi sebuah produk pendidikan Islam yang paling berharga dan bernilai.

Hal ini sesuai dengan tiga tujuan pembelajaran yang berlaku untuk semua bentuk pembelajaran, yaitu:[2] 1) Tahu, mengetahui disebut sebagai aspek *knowing*. Dalam tingkatan ini guru memiliki tugas untuk mengupayakan kepada peserta didiknya agar mengetahui sesuatu konsep. 2) Terampil melaksanakan atau mengerjakan yang ia ketahui itu disebut sebagai aspek *doing*, dan 3) Melaksanakan atau mengamalkan yang ia ketahui itu disebut sebagai aspek *being*.

---

[1] Sukiman, "Teori Pembelajaran dalam Pandangan Konstruktivisme dan Pendidikan Islam", *Kependidikan Islam*, vol 3, No. 1 (2008), 59.
[2] Ahmad Tafsir, *Strategi Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Maestro, 2008), 34-35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tiga tujuan pembelajaran tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Guru seharusnya dapat melaksanakan tiga rumusan tujuan dengan baik. Tetapi pada kenyataannya banyak guru agama yang belum melaksanakan tiga tujuan tersebut dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil lulusan yang kurang bisa mengamalkan kepada masyarakat maupun untuk dirinya sendiri. Berdasarkan data dari badan pusat statistik Indonesia tahun 2010 meningkatnya angka kasus kriminalitas oleh remaja tiap tahunnya menunjukkan peningkatan dari segi kuantitas dari tahun 2007 yang tercatat sekitar 3100 orang remaja yang terlibat dalam kasus kriminalitas, serta pada tahun 2008 dan 2009 yang meningkat menjadi 3.300 dan sekitar 4.200 remaja.

Dengan fenomena ini penulis berusaha mencari permasalahan apa saja yang ada sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, adalah bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik sehingga diperoleh hasil yang efektif dan efisien. Disamping itu permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran adalah dalam hal menerapkan apa yang terkandung dalam pelajaran tersebut.

Hal ini ditunjukkan dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya dominasi guru (*teacher oriented*), sehingga menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif dan juga disebabkan kurangnya perhatian guru terhadap variasi penggunaan model pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran secara baik. Kondisi seperti ini tidak akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menumbuh kembangkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan.

Pendidikan di masa sekarang tidak lagi sekedar mengisi otak siswa dengan berbagai teori dan konsep ilmu pengetahuan tetapi lebih bersifat mendorong menggerakkan, dan membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan inspirasinya secara actual.[3] Untuk itu perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih leluasa untuk menyampaikan ide-idenya tentang pelajaran yang disampaikan, aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa belajar aktif baik secara mental, fisik dan sosial sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Salah satu pembelajaran yang dapat mengakomodasikan hal tersebut adalah dengan *problem posing*. *Problem posing* adalah suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan atau membuat soal sendiri berdasarkan situasi atau informasi yang diberikan, kemudian menyelesaikannya sendiri.[4] *Problem posing* merupakan kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif. Sebab dalam pembelajaran ini mengharuskan siswa membuat pertanyaan dari informasi yang diberikan. Bertanya merupakan pangkal semua kreasi. Orang yang memiliki kemampuan berkreasi dikatakan memiliki sikap kreatif. Selain itu dengan pengajuan soal, siswa diberi kesempatan aktif secara mental, fisik, dan sosial serta memberikan

[3] Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 257.
[4] Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik.* Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2015), 287.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki dan membuat jawaban. Seperti yang diungkapkan oleh Florence bahwa masalah itu harus diciptakan atau ditemukan oleh pemecah masalah itu sendiri.[5] Dengan model pembelajaran *problem posing*, kreatifitas siswa dapat tumbuh.

Pada saat ini titik tekan pendidikan hanya pada aspek kognitif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai yang muncul di raport didapatkan dari segi kognitif saja seperti nilai UAS, UTS, dan ulangan harian. Sehingga menyebabkan kualitas siswa dari tahun ke tahun semakin rendah dalam hal kreativitas karena kreativitas tidak lagi dihargai oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita Rahmasari dengan judul "Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kreativitas Siswa SMA N 2 Sidoarjo Melalui Motivasi Belajar" disimpulkan bahwa kreativitas di SMA N 2 Sidoarjo masih berada pada level rendah yaitu 40%. Melihat kondisi seperti ini guru hendaknya mempunyai paradigma pemikiran bahwa siswa itu mempunyai corak dan karakteristik yang satu sama lain berbeda. Agar keperluan seluruh siswa terpenuhi dan perkembangan kreativitas anak semakin tinggi.

Kreativitas anak dalam berpikir tercermin dalam berbagai hal diantaranya dalam diri siswa punya hasrat untuk selalu ingin tahu, tidak menerima begitu saja apa yang disampaikan guru. Siswa selalu mengajukan berbagai pertanyaan berkaitan dengan materi yang disampaikan, apabila merasa kurang puas dengan penjelasan guru mereka mencari refrensi atau sumber lain untuk mendapatkan

[5] Florence Mihaela Singer, Nerida F. Ellerton, Jinfa Cai, *Mathematical Problem Posing From Research to Effective Practice* (New York: Springer Science+Business Media, 2015), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban yang valid atas pertanyaan yang diajukan.[6] Hal ini sangat cocok dengan langkah-langkah pembelajaran problem posing yang mengharuskan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan solusi jawabannya.

Proses berpikir tinggi termasuk berpikir kreatif seperti kemampuan siswa untuk menemukan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan kreativitas siswa dalam bertanya jarang dilatih oleh guru. Oleh karena itu tidak heran jika dalam suatu proses pembelajaran tidak ditemukan siswa mampu mengemukakan ide-ide baru. Hal ini disebabkan karena siswa pasif mengikuti pembelajaran. Mereka tidak dilatih mengembangkan daya pikir yang aktif dan inovatif. Disamping itu jika siswa dihadapkan dalam suatu masalah, siswa tidak mampu memecahkan masalah tersebut dengan kritis, logis, dan tepat.

Oleh karena itu, dalam memilih strategi, metode, atau pendekatan guru hendaknya memperhatikan apa yang dibutuhkan dan cocok untuk setiap siswa. Hal ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran bermakna, tepat sasaran dan menyenangkan. Selain itu, guru juga bertugas mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif. Sehingga menghasilkan sesuatu yang orisinal dan bermanfaat bagi siswa maupun masyarakat. Karena kreativitas siswa yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif yaitu plagiarisme. Budaya plagiat yang banyak terjadi di lingkungan pelajar khususnya, dapat mematikan daya kreativitas siswa. Tanpa disadari dengan adanya kegiatan plagiat ini daya kreatifitas mereka tidak berkembang karena hanya mengandalkan hasil pemikiran orang lain. Para siswa yang seharusnya dapat

[6] Munandar, *Kreativitas Dan Keberbakatan* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melahirkan sebuah karya, pemikiran atau pendapat dari hasil pemikiran mereka sendiri, dengan adanya kegiatan plagiat ini, maka kemampuan berpikir mereka secara tidak langsung tidak akan terasah. Dengan demikian akal yang seharusnya digunakan untuk berpikir dan mengasah kreativitas tidak akan berkembang. Untuk mencegah terjadinya hal tersebut maka pembelajaran yang ada di pendidikan dasar harus mengarahkan siswa untuk berpikir secara kreatif sehingga menghasilkan sesuatu yang orisinal

Pendidikan dasar diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi siswa. Pendidikan dasar inilah yang selanjutnya dikembangkan untuk meningkatkan kualitas diri siswa. Oleh karena itu pembelajaran harus dapat menyampaikan ketiga aspek dasar yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kehidupan modern sekarang ini tidak terlepas dari aspek ilmiah. Berbagai temuan, baik teknologi maupun teori, selalu dinilai dari aspek keilmiahannya. Temuan ilmiah yang dihasilkan sekarang ini mencerminkan tingkat kreativitas peradaban yang tinggi. Namun, sebagian besar temuan tersebut dihasilkan oleh peradaban barat, sementara Indonesia masih jauh tertinggal. Hal inilah yang mendasari pemikiran bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif manusia Indonesia sejak dini melalui pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar merupakan fase penting dari perkembangan anak yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa datang. Pada dasarnya, siswa pendidikan dasar memiliki rasa ingin tahu, tanggap terhadap permasalahan dan kompleksitasnya, dan minat untuk memahami fenomena

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara bermakna. Sehingga pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak pada fase pendidikan di sekolah dasar dirasa sangat penting.

Pendidikan selama ini hanya menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Sehingga kurang memberikan kesempatan siswa untuk memberikan jawaban beragam dan orisinal. Hal ini mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa. Seperti yang terjadi di MI Al-Ahmad Mojosantren. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan guru hanya fokus pada satu jawaban benar dan menyalahkan jawaban yang lain. Sehingga kreativitas siswa tidak dapat berkembang. Meskipun begitu, MI AL-Ahmad sudah terakreditasi "A" dan merupakan salah satu madrasah yang diminati oleh masyarakat di kecamatan Krian. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai 550 siswa, meskipun didesa tersebut terdapat dua sekolah dasar yang saling berdekatan jaraknya kurang lebih 150 meter.

SDN Seketi Balongbendo memiliki 400 siswa. SDN Seketi juga sudah terakreditasi "A". Namun tidak semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan diatas karena pembelajaran yang masih bersifat *teacher oriented* dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan aktif. Sehingga perlu pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian mengenai Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Problem Posing dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pendidikan Dasar di Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang ditemukan adalah :

1. Peran guru dalam mendorong dan menggerakkan siswa dalam proses pembelajaran tidak optimal.
2. Siswa tidak bisa menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
3. Model pembelajaran yang digunakan mengarah pada *teacher centred* (berpusat pada guru)
4. Kreativitas siswa rendah.
5. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada hasil belajar.
6. Tingkat plagiarisme yang semakin tinggi di kalangan pelajar.
7. Siswa tidak bisa memecahkan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang terpapar di atas diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka penulis memandang perlu memberi batasan secara jelas dan terfokus. Peneliti hanya membatasi subjek uji coba di wilayah Sidoarjo bagian Barat. Meliputi MI Al-Ahmad Krian, MI Miftahul Ulum Krian, MI Nurul Huda Balongbendo, SD Negeri Keret dan SD Negeri Seketi Balongbendo. Selanjutnya yang menjadi masalah penelitian dibatasi hanya pada pengembangan model pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumusakan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di Sidoarjo?
2. Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di Sidoarjo?
3. Bagaimanakah kreativitas siswa setelah pembelajaran *problem posing* pendidikan dasar di Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, didapatkan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di Sidoarjo
2. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di Sidoarjo
3. Untuk mengetahui kreativitas siswa setelah diterapkan model pembelajaran *problem posing* pendidikan dasar di Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai nilai guna sebagai berikut:

1. Bagi pengembang ilmu, hasil penelitian ini memberikan inovasi yang lebih praktis dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PAI.
2. Bagi keperluan praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan referensi bagi pengembang penelitian selanjutnya.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memberikan pengalaman baru yang berharga dalam meningkatkan profesionalitas peneliti pada bidang pendidikan agama islam.

F. Definisi Konseptual

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru didalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, dan tekhnik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Problem Posing adalah suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan atau membuat soal sendiri berdasarkan informasi yang diberikan, kemudian menyelesaikannya sendiri.
3. Kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab soal dengan cara yang baru dan unik serta mendapatkan solusi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Valid yaitu menurut cara yang semestinya, berlaku, atau sahih. Perangkat dikatakan valid jika perangkat yang dibuat sesuai dengan kriteria valid.
5. Karakteristik produk pendidikan yang memiliki kualitas kepraktisan yang tinggi apabila ahli dan guru mempertimbangkan produk itu dapat digunakan dan realitanya menunjukkan bahwa mudah bagi guru dan siswa untuk menggunakan produk tersebut.
6. Materi yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut
   a. Di Madrasah Ibtidaiyah membahas isi kandungan hadis tentang ciri-ciri orang munafik riwayat Bukhari Muslim dari Abu Hurairah. Materi tersebut masuk pada pokok bahasan Jauhi ciri-ciri orang munafik dengan kompetensi dasarnya adalah memahami isi kandungan hadis tentang ciri-ciri orang munafik riwayat Bukhari Muslim dari Abu Hurairah.
   b. Di Sekolah Dasar membahas materi tentang mengenal puasa wajib dengan kompetensi dasar menyebutkan ketentuan-ketentuan puasa ramadhan dan menyebutkan hikmah puasa.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan alur pembahasan yang mencakup logika penyusunan dan koherensi antara bagian yang satu dengan lainnya.[7] Oleh karena itu penulis dalam penyusunan tesis ini secara bertahap mengikuti sistem sebagai berikut:

[7] Pascasarjana UIN Sunan Ampel, *Pedoman Penulisan Makalah, Proposal, Tesis dan Disertasi* (Surabaya: PPs UIN Sunan Ampel, 2012), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab *Pertama*, merupakan pendahuluan. Bab ini terdiri dari beberapa sub bab dengan tujuan mengetahui dan memahami kronologi penelitian yang dilakukan melalui latar belakang, identifikasi dan batasan terhadap permasalahan yang diangkat, rumusan masalah yang ditelusuri jawabannya, tujuan dan kegunaan dari penelitian yang dilakukan, penegasan judul (definisi konseptual), dan sistematika pembahasan yang dipakai.

Bab *Kedua*, merupakan pemaparan tentang tinjauan teoritik. Bab ini terdiri dari beberapa sub bab dengan tujuan memperoleh teori model pembelajaran *Problem Posing* secara detail, komprehensif, mendalam dan mudah dipahami. Sub bab tersistematika secara urut sebagai berikut: pengertian pembelajaran problem posing, karakteristik pembelajaran problem posing, kelebihan dan kekurangan pembelajaran problem posing, langkah-langkah pembelajaran problem posing, pengertian kreativitas, tujuan pengembangan kreativitas, tahap-tahap pengembangan kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, ciri-ciri kreativitas, problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa, dan penelitian terdahulu

Bab *Ketiga*, merupakan pemaparan metode pengembangan. Metode pengembangan merupakan teknik yang ditempuh dalam pengembangan sekaligus proses-proses pelaksanaannya. Sub bab dipaparkan berturut–turut yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba, subjek coba, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab *Keempat*, merupakan deskripsi dan analisis data. Bab ini menjelaskan secara rinci temuan-temuan data yang ditemukan selama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan penelitian dan mengupas secara tuntas mendalam hasil penelitian sehingga diperoleh suatu teori pengembangan pembelajaran. Data dikumpulan secara lengkap selanjutnya dipaparkan dalam bentuk deskripsi data dan dilakukan analisis data. Terdiri dari beberapa sub bab, antara lain: proses pembelajaran PAI berbasis *problem posing*, deskripsi dan analisis data validasi kepraktisan perangkat pembelajaran, dan deskripsi dan analisis data hasil kreativitas siswa.

Bab *Kelima*, merupakan penutup. Bab ini sebagai akhir dari rangkaian penelitian yang dilakukan oleh penulis, yang memaparkan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan oleh penulis serta implikasi teoritik terhadap pendidikan Islam. Oleh karena itu, bab ini tersistematika menjadi 2 sub bab, yaitu kesimpulan dan saran penggunaan produk.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id