

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan yang bermutu, bangsa dan negara akan terjunjung tinggi martabat di mata dunia<sup>1</sup>.

Undang-undang yang mengatur tentang pendidikan di Indonesia adalah Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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>2</sup>

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan nomor 65 Tahun 2013 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang

<sup>1</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruuz Media, 2016), h. 20.

<sup>2</sup> Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik<sup>3</sup>.

Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan adalah :

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar
3. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi.
4. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah.
5. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju jawaban yang kebenarannya multi dimensi
6. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.

Kemudian Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 diubah kedalam Peraturan Menteri Pendidikan nomor 103 tahun 2014 tentang standar proses. Dalam pasal 1 dinyatakan,

<sup>3</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah.

Pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan metode yang mengacu pada karakteristik sebagaimana dimaksud dalam ayat 1. Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat 2 merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan budaya.<sup>4</sup> Sesuai dengan standar kompetensi lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan.

[illegible]

Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui mengamati, menanya, menalar, mencoba, menyaji dan mencoba.

Dari pemaparan diatas, jelas bahwa pembelajaran kaitannya dengan pelaksanaan kurikulum 2013 haruslah memenuhi kriteria seperti dikemukakan diatas. Pembelajaran haruslah berpusat pada siswa (student oriented center) serta pembelajaran haruslah mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Diakui atau tidak, bahkan pada zaman modern ini, sebagian besar guru mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru (teacher oriented). Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan subjek. Guru memberikan ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru.

Sedangkan dalam pelaksanaan kurikulum 2013 pembelajaran dituntut menekankan pada student oriented center yaitu pembelajaran

berpusat pada peserta didik. Diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam teoritical science (praktik ilmu). Oleh karenanya diperlukan strategi bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana untuk membuka pola pikir peserta didik bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki kebermaknaan untuk hidup sehingga ilmu tersebut mampu mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik.

Salah satu aktivitas dalam ranah pengetahuan adalah memahami. Memahami berarti mengerti benar atau mengetahui benar. Pemahaman juga dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa memahami suatu situasi. Belajar bukan hanya untuk dapat mengetahui, namun juga untuk memahami dan mampu mengerti benar, dan mengetahui secara mendalam.

Oleh karena itu suatu proses pembelajaran memerlukan inovasi. Diperlukan inovasi dan kreasi pembelajaran untuk penguasaan dan pemahaman terhadap materi yang dikelola dan ditampilkan secara profesional, dari hati dan tanpa paksaan, logis dan menyenangkan serta dipadukan dengan pendekatan personal emosional terhadap peserta didik akan menjadikan proses pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran yang ingin dicapai terwujud. Selain itu, pembelajaran

Diantara strategi pembelajaran aktif adalah strategi pembelajaran Critical Incident. Yaitu pembelajaran yang mengutamakan akan pengalaman penting dari masing-masing siswa. Critical Incident adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber dari buku atau pendidik. Critical Incident adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. Critical Incident berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu. Critical Incident ini bertitik tumpu pada teori humanistik, teori yang menjelaskan bahwa dalam belajar manusia mempunyai potensi-potensi dasar atau tertentu yang harus dikembangkan dan dibina supaya berkembang ke arah yang baik tanpa memberikan materi dengan gaya banking.

Critical Incident<sup>5</sup> adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada peserta didik yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman dan hal ini sesuai dengan ungkapan *the experience is the best teacher*. Kemudian, untuk pengalaman belajar yang benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa

<sup>5</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta : Ar – Ruzz Media, 2015),h. 129.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti dan menelaah tentang Efektifitas Strategi Pembelajaran yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 01 Plumpang. Penulis menuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul “Efektifitas Strategi Pembelajaran Critical Incident dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 01 Plumpang”.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran critical incident pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 01 Plumpang?



#### D. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa nilai guna yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, antara lain :

1. Bidang akademik  
Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan disiplin ilmu pengetahuan khusus dalam masalah efektivitas pembelajaran Critical Incident sebagai salah satu strategi pembelajaran di SMP Negeri 01 Plumpang.
2. Bidang sosial-praktis
  - a. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha mengefektifkan proses pembelajaran.
  - b. Bagi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam penelitian ini dapat memberi wacana mengenai inovasi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan perpustakaan untuk dijadikan bahan manfaat atau guna menambah wawasan pengetahuan terutama mengenai penelitian.

### E. Alasan Memilih Judul

Dalam memilih judul penelitian ini penulis memiliki alasan sebagai berikut :

1. Secara teoritis, penulis ingin memaparkan tentang efektivitas strategi pembelajaran Critical Incident dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 01 Plumpang.
2. Secara empiris, penulis ingin membuktikan apakah strategi pembelajaran Critical Incident efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 01 Plumpang.

## F. Batasan Konsep

Dalam batasan konsep ini pada setiap kata biasanya memiliki jumlah arti banyak, maka agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman perlu diberi pembatasan konsep. Pembatasan ini juga untuk memberi batasan penjabaran variable dan indicator dalam suatu penelitian.

Hal ini perlu dilakukan karena tanpa batasan konsep yang baik merupakan kesalahan besar dalam suatu penelitian yaitu :

1. Dalam batasan konsep ini dijelaskan ada variable bebas dan terikat.

Istilah “variabel” merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian, F.N Kerlinger menyebut variabel sebagai sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam konsep jenis kelamin, insaf dalam sebuah konsep kesadaran. Sutrisno Hadi, mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki - laki - perempuan; berat badan 40kg, dan sebagainya. Gejala adalah objek penelitian yang bervariasi. Variabel dapat dibedakan atas yang kuantitatif dan kualitatif. Contoh variabel kuantitatif misalnya luas kota, umur, banyaknya jam dalam sehari, dan sebagainya<sup>6</sup>.

1. Variable bebas (variable X)

Variable bebas (variable X) adalah variable yang mempengaruhi sesuatu yang lain. Dalam penelitian ini variable bebas yang

[illegible]

dimaksud adalah “Efektivitas Strategi Pembelajaran Critical Incident”

2. Variable terikat (variable Y)

Variable Y adalah variable yang menjadi akibat dari variable bebas. Dalam hal ini variable yang dimaksud adalah “meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI”

## H. Indikator Variabel

Variable dalam judul ini harus terukur, yaitu dapat diketahui dengan alat ukur variable yang ditentukan yaitu :

1. Indikator efektivitas strategi pembelajaran Critical Incident
2. Indikator meningkatkan motivasi belajar siswa

## I. Hipotesis Penelitian

Menurut Prof. Drs. Sutrisno Hadi MA, hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dari arti katanya, hipotesis memang berasal dari 2 penggalan kata “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Jadi kemudian hipotesis yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis<sup>7</sup>. Jawaban terhadap permasalahan ini dibedakan menjadi 2 hal sesuai dengan taraf pencapaiannya yaitu:

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 110.

- Berangkat dari latar belakang, rumusan masalah dan tujuan masalah yang peneliti sebutkan diatas maka peneliti memiliki dua hipotesis yaitu :

- Hipotesis kerja dari penelitian ini menyatakan bahwa :

## 2. Hipotesis Nol (H0)

Hipotesis nol dalam penelitian ini menyatakan bahwa :

**H0 :** Strategi Pembelajaran Critical Incident tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 01 Plumpang.

## J. Definisi Operasional

[illegible]

Kata efektivitas berasal dari kata efektif yang memiliki arti tepat mengenai sasaran<sup>8</sup>. Efektif adalah suatu keadaan yang mengandung pengertian mengenai terjadinya suatu efek atau akibat yang dikehendaki, kalau seseorang melakukan suatu perbuatan dengan maksud tertentu yang memang dikehendaki<sup>9</sup>. Maka orang itu dikatakan efektif kalau menimbulkan atau mempunyai maksud bagaimana yang dikehendaki. Sedangkan dalam kamus Bahasa Indonesia kata efektivitas diartikan dengan 1) keadaan berpengaruh 2) kemandirian 3) keberhasilan 4) hal yang berlaku<sup>10</sup>. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan efektivitas adalah keberhasilan penggunaan sesuatu dengan tepat dan dapat menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan tujuan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kata strategi memiliki arti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Secara umum strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, (Jakarta : Balai Pustaka, 2005).h. 284.

haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan<sup>11</sup>.

## 2. Pembelajaran

Kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction*, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-wholistik, yang menempatkan peserta didik sebagai sumber kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah peserta didik mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya. Dengan demikian, semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses pembelajaran, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Hal ini seperti yang diungkapkan Gagne, yang mengatakan bahwa, “instruction is a set of event that effect learners in such a way learning is facilitated”<sup>12</sup>. Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar atau teaching merupakan bagian dari pembelajaran (intruction), dimana guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen bebrbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu .

<sup>11</sup> Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembeajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008),h. 2.

3. <sup>12</sup> R.M Gagne, *The Condition of Learning* (New York : Rinehart & Winston Inc, 1970),h.



Untuk mendapatkan gambaran yang lebih mudah dan jelas serta dapat dimengerti maka dalam skripsi ini secara garis besar akan penulis uraikan pembahasan pada masing – masing bab berikut ini :

Dalam bab ini diuraikan tentang pendahuluan yang terdiri dari 1) latar belakang masalah 2) rumusan masalah dan batasan masalah 3) tujuan penelitian 4) kegunaan penelitian 5) alasan memilih judul 6) batasan konsep 7) penentuan variable 8) indicator variable 9) hipotesis penelitian 10) definisi operasional 11) sistematika pembahasan.

Pada bab ini akan dijelaskan 3 bagian :

- [illegible]

motivasi dalam belajar, dan bentuk – bentuk motivasi di sekolah.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menyajikan tentang jenis penelitian, rancangan penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

## BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menyajikan tentang gambaran umum objek penelitian yang berisi sejarah berdirinya SMP Negeri01 Plumpang, visi dan misi sekolah, keadaan sekolah, profil sekolah, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan dan siswa serta sarana dan prasarana, dan penyajian analisis data.

## BAB V KESIMPULAN DAN ANALISA DATA

Dalam bab ini penulis menyajikan tentang kesimpulan dan saran – saran yang diajukan bagi elemen – elemen yang terkait didalamnya, dan akhirnya ditutup dengan puji syukur kehadiran Allah atas terselesainya penyusunan skripsi.