

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN QUR'AN HADITS BERBASIS PROBLEM POSING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Syaiful Rohman

STIT Al Ibrohimiy Galis Bangkalan

Syaifulok02@gmail.com

Ishaq Syahid

STIT Al Ibrohimiy Galis Bangkalan, Indonesia

Ishaqsayhid1987@gmail.com

ABSTRACT

In this research there are three problem formulations, namely: 1) What is the process of developing Islamic education learning based on problem posing in increasing the creativity of basic education students at MI Nurul Karomah. 2) What is the validity and practicality of developing Islamic education learning based on problem posing in increasing the creativity of basic education students. 3) How is student creativity after learning problem posing in basic education. This type of research is development research because the aim of this research is to produce learning tools in the form of lesson plans and worksheets. This development research uses the Thiagarajan design model. The Thiagarajan model consists of 4 stages known as the 4-D model (four D model). The four stages are the definition stage, design stage, development stage and disseminate stage. To obtain research data, 5 data collection techniques were used, namely: interviews, expert validation, observation, questionnaires and tests. Interviews were used to obtain data about the problem posing-based Islamic education learning development process. Expert validation is used to obtain data about the validity and practicality of the lesson plan and student worksheet. Observation is used to obtain data during the testing process which includes student activities, implementation of lesson plan syntax, and observation of student creativity. Student response questionnaires were used to obtain data during the trial process. The research data was analyzed and the results obtained showed that the lesson plan and student worksheet could be categorized as valid and practical so they were suitable for use. Meanwhile, student creativity based on the results of the pre-test and post-test shows that the creativity of medium and high students has increased in the post test.

Keywords: *Student creativity, problem posing learning.*

ABSTRAK

Dalam penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimanakah proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di MI Nurul Karomah. 2) Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar. 3) Bagaimanakah kreativitas siswa setelah pembelajaran *problem posing* pendidikan dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan karena tujuan penelitian ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LK. Penelitian pengembangan ini menggunakan model desain Thiagarajan. Model Thiagarajan terdiri dari 4 tahap yang dikenal dengan model 4-D (four D model). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Untuk memperoleh data penelitian menggunakan 5 teknik pengumpulan data yaitu: wawancara, validasi ahli, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang

proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis problem posing. Validasi ahli digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan dan kepraktisan RPP dan LK. Observasi digunakan untuk memperoleh data selama proses uji coba yang meliputi aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks RPP, dan observasi kreativitas siswa. Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data selama proses uji coba. Data penelitian dianalisis dan diperoleh hasil bahwa RPP dan LK dapat dikategorikan valid dan praktis sehingga layak digunakan. Sedangkan kreativitas siswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test menunjukkan kreativitas siswa sedang dan tinggi mengalami peningkatan pada post test.

Kata kunci: Kreativitas siswa, Pembelajaran *problem posing*.

A. PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia secara eksplisit tidak mengikuti satu aliran filsafat pendidikan, namun mengikuti beberapa aliran filsafat secara elektik.¹ Salah satu aliran filsafat pendidikan yang diikuti di Indonesia adalah filsafat konstruktivisme, aliran ini beranggapan bahwa peserta didik harus membangun sendiri suatu pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah ia miliki.² Peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ia miliki untuk mendapatkan pengetahuan baru.

Di era milenial ini, pendidikan 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.

¹ Muh. Hanif, "Tinjauan Filosofis Kurikulum 2013" vol 19, No. 1, (2014), 104.

² Sukiman, "Teori Pembelajaran dalam Pandangan Konstruktivisme dan Pendidikan Islam", *Kependidikan Islam*, vol 3, No. 1 (2008), 59.

³ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), 257.

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 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.

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 referensi atau sumber lain untuk mendapatkan 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.

Pendidikan selama ini hanya menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Sehingga kurang memberikan kesempatan siswa

⁴ Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2015), 287.

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.

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

untuk memberikan jawaban beragam dan orisinal. Hal ini mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa. Seperti yang terjadi di MI Nurul karomah Blega. 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 Nurul karomah merupakan salah satu madrasah yang diminati oleh masyarakat di kecamatan Blega.

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

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut, Bagaimanakah proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar? Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar? Bagaimanakah kreativitas siswa setelah pembelajaran *problem posing* pendidikan dasar?.

Secara umum penelitian ini bertujuan Mengembangkan Pembelajaran PAI Berbasis Problem Posing dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pendidikan Dasar. Adapun tujuan-tujuan khusus penelitian ini dijabarkan sebagai berikut. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar?. Untuk mendeskripsikan proses kevalidan dan kepraktisan pengembangan pembelajaran PAI berbasis *problem posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar?. Untuk mendeskripsikan perkembangan kreativitas siswa setelah pembelajaran *problem posing* pendidikan dasar ?

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan sistem pembelajaran merupakan suatu proses untuk menciptakan suatu kondisi dimana siswa dapat berinteraksi sedemikian hingga terjadi perubahan tingkah laku yang diinginkan. Model pengembangan sistem perangkat pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model Thiagarajan ini dikenal dengan model 4-D (*four D Model*) yang terdiri dari empat tahap. Keempat tahap tersebut antara lain tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).⁷

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap pendefinisian ini adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi awal ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, kemudian memikirkan langkah apa yang akan diambil. Tahap pendefinisian ini terdiri dari lima langkah pokok, antara lain: Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*) Langkah pokok yang pertama yaitu analisis awal-akhir. Kegiatan analisis awal-akhir dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum PAI yang digunakan saat ini, berbagai teori belajar yang relevan, tantangan dan tuntutan masa depan, sehingga diperoleh deskripsi pola pembelajaran yang dianggap paling sesuai. Peneliti mencari informasi ke tempat penelitian mengenai kurikulum

⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h 93-96.

pembelajaran yang digunakan serta kegiatan pembelajaran matematika yang biasa dilakukan sehingga nantinya akan diperoleh pola pembelajaran yang dianggap sesuai.

Analisis Siswa (*Learner Analysis*) analisis ini dilakukan dengan memperhatikan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik secara individu maupun kelompok yang meliputi karakteristik-karakteristik antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan serta motivasi terhadap pelajaran, pengalaman, keterampilan psikomotorik, keterampilan bekerja sama, keterampilan sosial dan sebagainya. Pada tahap analisis siswa ini peneliti mencari tahu dan bertanya kepada guru kelas mengenai karakteristik siswa yang akan dijadikan subyek penelitian.

Analisis Konsep (*Concept Analysis*) dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis sesuai urutan penyajian dan merinci konsep-konsep yang relevan.

Analisis Tugas (*Task Analysis*) dilakukan dengan mengidentifikasi tugas atau keterampilan yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran untuk mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan standar kompetensi pada kurikulum. Analisis ini merupakan dasar perumusan tujuan pembelajaran.

Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*) ditujukan untuk mengkonversi tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran khusus, yang dinyatakan dengan tingkah laku. Perincian tujuan pembelajaran khusus tersebut merupakan dasar dalam penyusunan tes hasil belajar dan rancangan perangkat pembelajaran

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap yang kedua dari model 4-D ini yaitu tahap perancangan (*design*). Tujuan dari tahap ini adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh prototipe (contoh

perangkat pembelajaran). Tahap perancangan terdiri dari empat langkah pokok, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal (desain awal).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan dari beberapa validator/pakar-pakar.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Namun dalam penelitian ini tahap *disseminate* belum dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan kondisi yang memungkinkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Waktu Pengembangan Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi RPP dan Lembar Kerja yang disusun berdasarkan model pembelajaran *Problem Posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Setiap tahapan dalam model pengembangan tersebut terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan.

1. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi.

Tahapan pendefinisian terdiri dari lima langkah, yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Proses analisis awal-akhir ini peneliti melakukan diskusi dan penelitian dengan guru mata pelajaran al-Qur'an Hadits Kelas V MI Nurul Karomah, peneliti memperoleh beberapa informasi, diantaranya (1) ketika pembelajaran al-Qur'an Hadits berlangsung, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran al-Qur'an Hadits kurang bervariasi sehingga siswa terbiasa belajar secara pasif. Hal ini terjadi karena selama pembelajaran berlangsung guru lebih banyak mengajar di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Begitu pula ketika siswa diberikan tugas atau soal latihan. Siswa akan meniru cara penyelesaian seperti yang dilakukan oleh guru. (2) guru lebih sering memberikan soal-soal rutin dari pada soal yang dapat melatih kreativitas siswa sehingga daya nalar siswa kurang berkembang dengan baik. Oleh karena itu perlu dipilih sebuah model pembelajaran yang dapat melatih berpikir kreatif siswa; (3) materi ciri-ciri orang munafik kelas V semester genap MI.

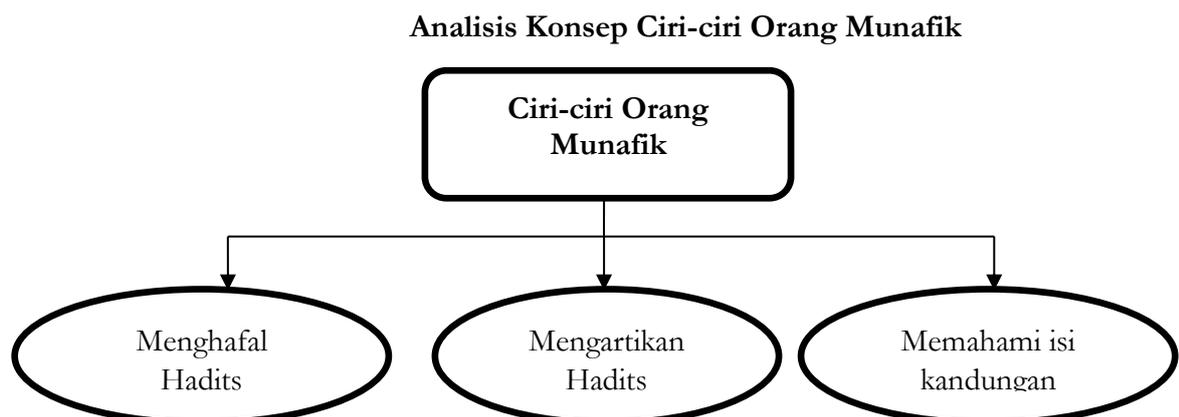
Berdasarkan informasi di atas, maka peneliti memilih pembelajaran PAI berbasis Problem Posing pada materi ciri-ciri orang munafik kelas V semester genap MI Nurul Karomah sebagai variasi pembelajaran al-Qur'an Hadits di MI. Dengan menggunakan model pembelajaran PAI berbasis Problem Posing ini, diharapkan dapat membantu siswa mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran al-Qur'an Hadits. Selain itu diharapkan siswa juga mampu menggali sendiri pengetahuannya tidak hanya melalui buku, namun siswa juga dapat menggali dari lingkungan di sekitar mereka.

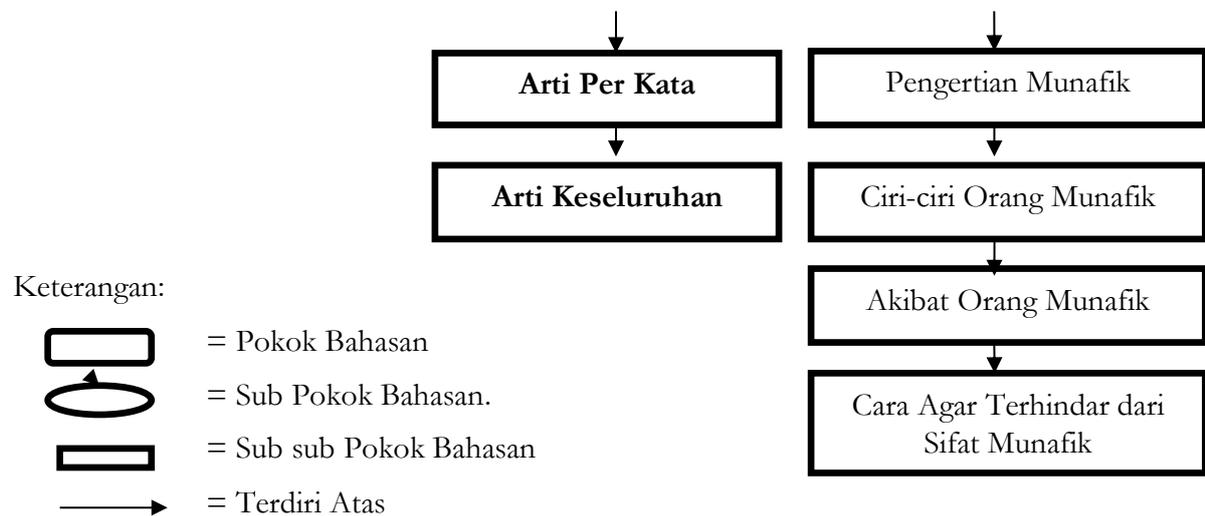
Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan bahan pembelajaran serta sesuai dengan subyek

penelitian, yaitu siswa kelas V MI Nurul Karomah. Karakteristik siswa tersebut meliputi latar belakang pengetahuan dan perkembangan kognitif siswa. Analisis latar belakang pengetahuan siswa, Materi ciri-ciri orang munafik dan mengenal puasa wajib ini bisa dikatakan materi baru bagi siswa, karena ciri-ciri orang munafik dan mengenal puasa wajib ini belum pernah mereka dapatkan ketika mereka belajar di jenjang pendidikan sebelumnya. Namun, untuk materi puasa wajib sudah pernah disampaikan ketika pondok ramadhan di sekolah, tetapi materi itu hanya disampaikan tanpa adanya evaluasi setelah kegiatan pondok ramadhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru al-Qur'an Hadits di MI Nurul Karomah. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian soal sehingga siswa tidak terbiasa bekerja kelompok, berdiskusi, dan mengeluarkan pendapatnya yang dapat meningkatkan kreativitas. Oleh karena itu peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Analisis konsep ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang diajarkan berdasarkan analisis awal-akhir. Berdasarkan kurikulum K13 untuk kelas V MI maka diperoleh analisis konsep bahasan ciri-ciri orang munafik kelas V MI Nurul Karomah, yang disajikan pada bagan sebagai berikut:





2. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap perancangan adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh draft 1. Tahap perancangan ini terdiri dari tiga langkah pokok yaitu penyusunan tes, pemilihan format dan perancangan awal (desain awal). Adapun deskripsi dari tahap perancangan adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes

Dasar dari penyusunan tes adalah analisis konsep dan analisis tugas yang dirumuskan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun tes kreativitas yang diberikan sebanyak dua kali *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui kreativitas siswa dalam membuat pertanyaan. Untuk merancang tes kreativitas siswa, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi soal dan pedoman penskoran.

b. Pemilihan format

Pada langkah ini peneliti memilih format dalam pengembangan perangkat pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi cirri-ciri orang munafik dan puasa wajib. Pemilihan format ini meliputi pemilihan format untuk merancang isi, pemilihan strategi pembelajaran dan sumber belajar. Setelah melakukan kajian terhadap beberapa format yang ada, dalam merancang RPP peneliti memilih format yang disesuaikan dengan kurikulum K13 untuk yang ada di MI. kedua, dalam penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Qurdis berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas ssiwa. Peneliti ingin menunjukkan bahwa menggunakan kurikulum apapun problem posing dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Format RPP untuk MI meliputi identitas sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indicator pencapaian kompetensi, materi ajar, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, alat, dan media, penilaian. Sedangkan dalam mengembangkan LK peneliti berpedoman terhadap kriteria pengembangan LK bahwa setiap LK teridentifikasi dengan jelas materi yang luas dan akurat, sesuai dengan perkembangan siswa, menarik secara visual, serta kesesuaian/ketepatan ilustrasi dengan materi.

c. Rancangan awal perangkat pembelajaran

Rancangan awal yang dimaksud dalam tulisan ini adalah rancangan atau desain awal perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan format yang telah dipilih. Hasil tahap ini berupa rancangan awal perangkat pembelajaran yang telah didiskusikan peneliti dengan dosen pembimbing dan menghasilkan draft 1

beserta instrumen penelitian. Berikut uraian singkat mengenai rancangan awal perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan Lembar Kerja.

3. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah draft-1 terwujud, dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi. Tahap ini meliputi penilaian para ahli dan uji coba terbatas yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Penilaian para ahli

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran hendaknya perangkat pembelajaran mampu mempunyai status valid. Dalam penelitian ini, proses rangkaian validasi dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu, dengan validator yaitu mereka yang berkompeten dan mengerti tentang penyusunan perangkat pembelajaran dan mampu memberi masukan atau saran untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi draft 1 perangkat pembelajaran sehingga menghasilkan draft 2 perangkat pembelajaran. Setelah dilakukan proses validasi oleh validator terdapat beberapa revisi pada bagian perangkat pembelajaran diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa.

b. Uji coba terbatas

Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelas V di MI Nurul Karomah. Proses uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk menemukan kelemahan-kelemahan atau kekurangan terhadap perangkat pembelajaran sehingga mendapatkan

sejumlah masukan untuk penyempurnaan perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Dari kegiatan uji coba peneliti memperoleh data tentang aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks RPP dan respon siswa terhadap pembelajaran. Data aktivitas dan keterlaksanaan sintaks RPP diperoleh dari selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang diamati oleh pengamat.

1) Deskripsi dan Analisis Data Aktivitas Siswa

Untuk observasi aktivitas siswa subjek yang diamati hanya 6 siswa yang telah dipilih oleh wali kelas berdasarkan kemampuan yang beragam, 2 siswa mempunyai kemampuan rendah, 2 siswa sedang, dan 2 siswa tinggi. Subjek hanya diambil 20% dari siswa kelas VA MI Nurul Karomah hal ini bertujuan agar pengamat lebih focus pada subjek yang diamati sehingga menghasilkan data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Data hasil aktivitas siswa secara singkat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Siswa MI

Pengamat	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	Jumlah
P1	12	27	8	30	25	17	9	18	6	4	156
P2	14	31	13	18	35	12	11	22	4	5	165
Rata-Rata Total	13	29	11	24	30	15	10	20	5	4.5	160.5
Persentase	8.1	18	6.5	15	19	9	6.2	12	3.1	2.8	100
Rata-Rata Persentase Siswa	97									3	100

Berdasarkan pada table diatas menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa sebanyak 97%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas siswa pasif sebanyak 3%. Karena persentasi aktivitas siswa aktif lebih besar

daripada persentase aktivitas siswa pasif. Maka aktivitas siswa dalam pembelajaran problem posing dikatakan aktif dan memenuhi kriteria efektif.

2) Deskripsi Data Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Keterlaksanaan sintaks pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti untuk menerapkan uji coba terbatas dan pengamatan keterlaksanaan sintaks pembelajaran ini dilakukan oleh 2 pengamat. Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran di MI Nurul Karomah disajikan secara singkat pada table berikut:

Tabel 4.12
Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran MI

No	Aspek yang diamati	Rata-Rata Aspek
1	Pendahuluan	3.5
2	Inti	3.5
3	Penutup	3.3
	Rata-Rata Total	3.4

Tabel di atas menunjukkan setiap langkah pembelajaran yang terlaksana untuk persentase keterlaksanaan telah memenuhi batas efektif, dengan nilai rata-rata total sebesar 3,4 yang berarti kegiatan pembelajaran dalam RPP terlaksana dalam kategori sangat baik.

3) Deskripsi dan Analisis Data Respon Siswa

Hasil dan Analisis Respon Siswa Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa dan diberikan setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Dari data yang diperoleh bahwa rata-rata 82% siswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis problem posing dalam meningkatkan

keaktivitas siswa merasa senang, 85% pembelajaran berbasis problem posing baru bagi mereka, dan 93% diantaranya berminat untuk mengikuti pembelajaran berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, rata-rata 98% siswa dapat memahami bahasa yang digunakan dalam LK dengan mudah dan menyukai penampilan LK. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 70% siswa merespon dalam kategori positif, sehingga respon siswa dapat dikatakan positif.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Langkah ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan melalui proses validasi dan kepraktisan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini, penyebaran hasil pengembangan dilakukan secara terbatas.

- a. Validasi Perangkat Pembelajaran: Di dalam tahapan ini, validator melakukan penilaian terhadap RPP MI meliputi beberapa aspek yaitu kompetensi dasar dan indikator, langkahlangkah pembelajaran, waktu, perangkat pembelajaran, metode sajian, dan bahasa. Hasil penilaian mengenai kevalidan RPP oleh para validator disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Table Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) MI

No	Aspek	Kategori	Validator			RK	RA
			1	2	3		
1	Kompetensi Dasar dan Indikator	Menuliskan Kompetensi Dasar	5	4	5	4.7	3.9
		Ketepatan Penjabaran dari Kompetensi Dasar ke Indikator	5	2	3	3.3	
		Indikator dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional.	5	2	4	3.7	

		Indikator dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran dan satuan pendidikan	5	2	4	3.7	
		Indikator keterampilan memuat keterampilan konkret	5	3	4	4	
2	Langkah-langkah Pembelajaran	Mencakup kegiatan pendahuaan, kegiatan inti, dan penutup	5	4	5	4.7	4.3
		Langkah-langkah pembelajaran Problem Posing ditulis lengkap dalam RPP	5	4	5	4.7	
		Langkah-langkah pembelajaran memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis	4	4	3	3.7	
		Langkah-langkah pembelajaran memuat dengan jelas peran guru dan siswa	4	4	4	4	
		Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan guru	5	4	4	4.3	
3	Waktu	Pembagian waktu setiap kegiatan / langkah dinyatakan dengan jelas	5	4	4	4.3	4.2
		Kesesuaian waktu setiap langkah kegiatan	5	4	3	4	
4	Perangkat Pembelajaran	LK yang dipilih menunjang ketercapaian indicator	5	4	4	4.3	4.4
		Media menunjang ketercapaian indicator	5	4	4	4.3	
		LK dan media diskenariokan penggunaannya didalam RPP	5	4	5	4.7	
5	Metode Sajian	Dalam menyajikan konsep ciri-ciri orang munafik, sajian dikaitkan dengan konsep yang telah dimiliki siswa	4	4	4	4	4
		Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa	5	4	4	4.3	

		Guru mengecek pemahaman siswa	5	4	3	4	
		Memberi kemudahan terlaksananya pembelajaran yang inovatif	5	3	3	3.7	
6	Bahasa	Menggunakan Bahasa Indonesia sesuai EYD	5	4	4	4.3	4.3
		Ketepatan struktur kalimat	5	4	4	4.3	
Rata-rata Total							4.2

Dari tabel di atas, didapatkan rata-rata total dari penilaian para validator sebesar 4.2. Dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang ditetapkan, RPP yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Selanjutnya penilaian validator terhadap lembar kerja meliputi beberapa aspek yaitu petunjuk, isi yang disajikan, pertanyaan, bahasa, dan fisik. Hasil penilaian dalam tabel berikut ini.

Tabel Hasil Validasi Lembar Kerja (LK) MI

No	Aspek	Kategori	Validator			RK	RA
			1	2	3		
1	Petunjuk	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	4	3	4	3.7	3.8
		Mencantumkan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	
2	Isi yang disajikan	LK disajikan secara sistematis	3	4	4	3.7	3.9
		Merupakan materi/ tugas yang esensial	4	4	4	4	
		Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas	4	3	4	3.7	
		Kegiatan yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	5	4	4	4.3	
		Keluasan dan kedalaman materi	4	3	3	3.3	
		Menumbuhkan kreativitas	5	4	4	4.3	
3	Pertanyaan	Kesesuaian pertanyaan dengan indicator di RPP	4	3	4	3.7	4.1

		Pertanyaan mendukung konsep problem posing	5	5	4	4.7	
		Keterbacaan/bahasa pertanyaan	4	4	4	4	
4	Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4	4	3	3.7	3.8
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa	4	4	4	4	
		Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5	3	4	
		Kalimat yang digunakan jelas, dan mudah dimengerti	4	3	4	3.7	
		Kejelasan petunjuk atau arahan	3	4	4	3.7	
5	Fisik	Kejelasan cetakan	5	4	4	4.3	4.3
Rata-rata Total							4

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aspek petunjuk memperoleh rata-rata skor aspek sebesar 3.8. Aspek isi yang disajikan memperoleh rata-rata skor aspek 3.9. Aspek pertanyaan memperoleh rata-rata skor 4,1, aspek bahasa memperoleh rata-rata skor 3,8, dan aspek fisik memperoleh rata-rata skor aspek sebesar 4,3. Rata-rata total skor dari semua aspek tersebut adalah sebesar 4. Dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang ditetapkan LK yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

- b. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran. Lembar validasi, selain memuat tentang penilaian kevalidan perangkat pembelajaran yang diisi oleh validator, juga disertakan penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilaksanakan di lapangan berdasarkan penilaian validator. Hasil penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi RPP dan LK berdasarkan penilaian validator disajikan dalam tabel berikut :

Tabel Hasil Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran MI

Perangkat Pembelajaran	Validator	Nilai	Keterangan
RPP	1	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
LK	1	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Berdasarkan Tabel di atas, penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran berupa RPP untuk validator 1 mendapat nilai A, Validator 2 mendapat nilai B, dan validator 3 mendapat nilai B. Sedangkan penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran berupa LK untuk validator 1 mendapat nilai A, Validator 2 mendapat nilai B, dan validator 3 mendapat nilai B.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penilaian kepraktisan perangkat dari setiap perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LK masing-masing memperoleh rata-rata kode nilai B dan sesuai dengan kategori kepraktisan maka perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran PAI berbasis Problem Posing dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang meliputi RPP dan LKS masing-masing dapat dikatakan “praktis” .

c. Deskripsi Data Hasil Tes Kreativitas Siswa MI

Salah satu metode untuk mengumpulkan data dari penelitian ini adalah metode tes. Dalam hal ini ada 2 tes yaitu pretest dan posttest. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas siswa. Soal yang diberikan dalam

tes ini sebanyak 3 soal. Masing-masing soal berupa soal uraian. Berikut adalah hasil analisis tes kreativitas siswa.

Tabel Hasil Pretest Kreativitas Siswa MI

No	Kriteria Kreativitas	Jumlah	Persentase
1	Rendah	19	63.3
2	Sedang	8	26.7
3	Tinggi	3	10
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa dengan kreativitas tinggi sebanyak 3 siswa dengan prosentase 10 %. Siswa dengan kreativitas sedang sebanyak 8 siswa dengan prosentase 26.7 % dan siswa dengan kreativitas rendah sebanyak 19 siswa dengan prosentase 63.3%.

Tabel Hasil Post-test Kreativitas Siswa MI

No	Kriteria Kreativitas	Jumlah	Persentase
1	Rendah	3	10
2	Sedang	14	46.7
3	Tinggi	13	43.3
Jumlah		30	100

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa dengan kreativitas tinggi sebanyak 13 siswa dengan prosentase 43.3%. Siswa dengan kreativitas sedang sebanyak 14 siswa dengan prosentase 46.7% dan siswa dengan kreativitas rendah sebanyak 3 siswa dengan prosentase 10%.

Dari penjelasan tersebut diperoleh bahwa siswa kreativitas rendah lebih sedikit dibandingkan siswa kreativitas sedang maupun tinggi. Sehingga mayoritas siswa kelas VA MI Nurul Karomah memiliki kreativitas yang baik setelah adanya pembelajaran PAI berbasis Problem Posing. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI berbasis Problem Posing dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

d. Deskripsi Data Hasil Observasi Kreativitas Siswa

Salah satu metode untuk mengumpulkan data dari penelitian ini adalah dengan observasi. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kreativitas siswa selama proses pembelajaran PAI berbasis problem posing. Observasi dilakukan oleh dua pengamat. Data hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 terdapat di lampiran. Berikut merupakan prosentase data hasil observasi kreativitas siswa MI yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2:

Tabel Persentase Kreativitas Siswa MI

No	Kriteria Kreativitas Siswa	Jumlah Siswa		Rata-Rata	Persentase
		P1	P2		
1	Sangat Kreatif	10	13	11.5	38
2	Kreatif	17	14	15.5	52
3	Kurang Kreatif	3	3	3	10
Jumlah		30	30	30	100

Berdasarkan dari table diatas dapat diketahui bahwa kreativitas siswa pada tingkat sangat kreatif 38%, kreativitas siswa pada tingkat kreatif 52%, sedangkan untuk kreativitas siswa pada tingkat kurang kreatif 10%.

Berdasarkan deskripsi tersebut diketahui bahwa siswa MI yang sampai pada level sangat kreatif sebesar 38% yang berarti cukup banyak siswa yang mampu membuat pertanyaan dan memberikan jawaban. Siswa MI yang sampai pada level kreatif sebesar 52% yang berarti sebagian besar siswa mampu membuat pertanyaan dan memberikan jawaban, akan tetapi ada sedikit yang

tidak tepat. MI yang sampai pada level kurang kreatif sebesar 10% yang berarti sedikit siswa belum mampu membuat pertanyaan dan memberikan jawaban.

Dari penjelasan tersebut diperoleh bahwa siswa yang sampai pada level kurang kreatif lebih sedikit dibandingkan siswa yang sampai pada level sangat kreatif dan kreatif. Sehingga mayoritas siswa MI Nurul Karomah memiliki kreativitas sealam proses pembelajaran berbasis problem posing. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI berbasis problem posing dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa pendidikan dasar di MI Nurul Karomah Blega, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan pembelajaran PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa tersebut dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap. Berikut perinciannya: *Pertama*, tahap pendefinisian (*define*). *Kedua*, tahap perancangan (*design*). *Ketiga*, tahap pengembangan. *Keempat*, tahap penyebaran (*Disseminate*).
2. Perangkat pembelajaran PAI berbasis problem posing dalam meningkatkan kreativitas siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni yang terdiri dari RPP dan Lembar Kerja. Perangkat tersebut telah divalidasi oleh tiga validator dan telah memenuhi criteria sangat valid. Berdasarkan penilaian kepraktisan perangkat dari setiap perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LK masing-masing memperoleh rata-rata minimal nilai B dan sesuai dengan kategori kepraktisan, maka perangkat pembelajaran tersebut dapat dikatakan praktis.

3. Berdasarkan dari hasil pretest post-test dan observasi kreativitas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI berbasis problem posing dapat meningkatkan kreativitas siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Karomah Blega.

E. Daftar Pustaka

- Abbas Ngatmin, *Pendidikan Agama Islam untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional, 2011.
- Arikan, E. E. & Unal, H, "An investigation of eighth grade students' problem posing skills", *International Journal of Research in Education and Science*, Vol. 1, No.1, Winter, 2015.
- Asrori. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana.2007.
- Astra, Umiatin, M. Jannah, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Terhadap Hasil Belajar Fisika dan Karakter Siswa SMA", *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, Vol. 8, Juli 2012.
- Boulden George P, *Menegmbangkan Kreativitas Anda*. Jogjakarta: Dholpin Books.2006.
- Hadi Sutrisno, *Metodologi Researcb*. Yogyakarta : Andi Offser, 1989.
- Hamid Abd., *Buku Siswa Al-Qur'an Hadits Kelas V*. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia, 2014.
- Herawati Oktiana Dwi Putra, "Pengaruh Pembelajaran Problem Posing terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Palembang", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1, Juni, 2010.
- Hobri, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: CSS, 2008.
- Hobri, *Metodologi Penelitian Pengembangan [Aplikasi Pada penelitian Pendidikan Matematika]* Jember: Pena Salsabila, 2010.
- Kusumah Wijaya dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Montolalu, B.E.F, *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Munandar, *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- Nata Abuddin, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009. Sukiman, "Teori Pembelajaran dalam Pandangan Konstruktivisme dan Pendidikan Islam", *Kependidikan Islam*, vol 3, No. 1, 2008.
- Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999.
- Singer Florence Mihaela, Nerida F. Ellerton, Jinfa Cai, *Mathematical Problem Posing From Research to Effective Practice* New York: Springer Science Business Media, 2015.
- Soedjadi, *Kiat pendidikan Matematis di Indonesia: Konstansasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2000
- Stephen I. Brown, Marion I. Walter, *The Art of Problem Posing 3rd Edition*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 2005.
- Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005.
- Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.2009.
- Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Pustaka, 2009.

- Sutejo Agus, *Hasil Belajar Siswa yang Diberi Tugas Pengajuan Soal Matematika Berdasarkan Dua Sajian Informasi yang Berbeda*, Tesis, PPs. Unesa, 2002
- Tafsir Ahmad, *Strategi Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Maestro, 2008.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S. & Semmel, M.I., *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington, 1974.
- Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2015.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Upu Hamzah, *Problem Posing dan Problem Solving dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2003.
- Waluyo Era Budi, "Penerapan Pendekatan Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa SD", *JPGSD*, Vol. 01, No. 2, 2013.