

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan 4.0 (*Education 4.0*) adalah istilah umum digunakan oleh para ahli pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Ini adalah lompatan dari pendidikan 3.0 yang menurut Jeff Borden mencakup pertemuan ilmu saraf, psikologi kognitif, dan teknologi pendidikan. Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan munculnya revolusi industri keempat dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru.

Untuk menghadapi tuntutan zaman ini diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, bersifat kritis, inisiatif, adaptif terhadap perubahan dan perkembangan serta memiliki berkepribadian yang baik, atau berakhlak mulia. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk (SDM) yang diperlukan pada zaman 4.0 ini, hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No 20 Tahun 2003 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.”¹

Berkaitan dengan tujuan Pendidikan Nasional tersebut yang digaris bawahi yaitu tentang kreatif, dimana di sini berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Siswono, mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya belum dilakukan. Berpikir

¹ Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Departemen Agama RI, *Undang-undang dalam Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, (Jakarta: 2006), 8.

kreatif yang dikaitkan dengan berpikir kritis merupakan perwujudan dari tingkat berpikir tinggi (*higher order thinking*).²

Menurut Silver, untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat kreativitas dalam pemecahan masalah dan pengajuan masalah, umumnya digunakan tiga aspek kreativitas yang merupakan tiga komponen utama dalam *Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)* yaitu aspek kefasihan (*fluency*), aspek fleksibilitas (*flexibility*) dan aspek kebaruan (*originality*).

Pendidik sebagai *agent of change* dalam mendidik hendaknya mengarahkan dan membiasakan peserta didik untuk berpikir kreatif. Berpikir kreatif digunakan untuk menghindari penyimpangan proses berpikir dan merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki peserta didik, baik dalam mengkonstruksikan pengetahuan maupun proses pengambilan keputusan dalam menanggapi permasalahan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah melalui pembelajaran partisipatif. Pembelajaran partisipatif menekankan peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pendidikan, sehingga peserta didik diharapkan mampu berpikir secara kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk berpikir kreatif dalam menanggapi masalah yang ada dengan memproduksi berbagai ide, gagasan dan imajinasi.³ Tentunya selain metode dan model pembelajaran, perangkat dan media juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran mengingat pada zaman 4.0 manusia tidak lepas dari kemajuan dan bantuan teknologi.

Penggunaan model pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara untuk menciptakan aktivitas belajar peserta didik dan mewujudkan suasana kelas yang menyenangkan. Melalui penciptaan suasana kelas yang menyenangkan diharapkan tumbuh peserta didik-peserta didik yang unggul dan berkarakter, peserta didik yang termotivasi untuk belajar dan berpikir secara kreatif.

² Siswono, Tatang Yuli Eko, *Identifikasi Proses Berpikir kreatif pengajuan masalah (problem Posing) matematika terpadu dengan menggunakan model wallas dan creative problem solving* (Buletin Pendidikan Matematika 6 Nomor 02, 2004)

³ Bimo walgito, *Pengantar psikologi umum* (yogyakarta:PT.Andi,2004), 144

Dalam kurikulum 2013 terdapat beberapa model pembelajaran, salah satunya adalah *Problem Based Learning*.⁴ yang dianggap dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, berpikir kritis serta menegmbangkan bakat dan minat peserta didik. Selain itu model *active learning* dengan tipe *Team Quiz* juga menuntut peserta didik untuk terlibat aktif didalam setiap proses pembelajaran karena metode ini dapat meningkatkan kemampuan tanya jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

SMK As-Sulaimaniyyah ialah salah satu sekolah yang berupaya mencetak peserta didik-siswinya kreatif, inovatif, profesional dan berakhlak mulia. Hal ini bisa di lihat dari visinya ialah "*Terwujudnya pribadi yang mandiri, kreatif, inovatif dan profesional yang dilandasi dengan nilai-nilai akhlaqul karimah*".⁵ Untuk mewujudkan visi tersebut sekolah ini telah membuat kebijakan berupa program dan kegiatan untuk mengembangkan kemandirian dan kreativitas peserta didik seperti pelatihan penembangan bakat, ekstrakurikuler, di bidang agama program berjamaah dzuhur dan ashar bersama, kultum dan marawis. Selain itu peserta didik disibukkan dengan berbagai bidang kejuruannya seperti pengadaan leb kewirusahaan, yang mana leb tersebut dari mulai perencanaan sampai evaluasi dilakukan oleh peserta didik. Begitu pula dibidang teknologi peserta didik diberi bekal berupa keahlian komputer, jaringan internet dan pengaplikasiannya. Hal ini semua untuk mengembangkan inovasi dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik agar peserta didik siap bersaing di zaman 4.0.

Pengembangan kreativitas peserta didik juga didukung oleh peran aktif setiap pendidik di SMK As-Sulaimnaiyyah mereka selalu berupaya untuk meningkatkan kemempuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajarannya, begitu juga yang dilakukan oleh pendidik PAI di Kelas X SMK As-Sulaimaniyyah. Pendidik PAI berupaya mengembangkan berpikir kreatif peserta didik dengan berbagai macam penerapan model dan metode seperti metode ceramah, diskusi kelompok, praktik dan CTL, (Contextual Teaching and

⁴ Riska Damayanti, *Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 dan Model Pembelajaran Kooperatif*, (FKIP UNPAK Bogor, 2015),12.

⁵ Dokumentasi, Visi SMK As-Sulaimaniyyah, 11 desember 2018

Learning). Secara teoritis dengan menerapkan berbagai macam model dan metode akan meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dan kemampuan berpikir.

Akan tetapi pada kenyataannya di kelas X SMK As-Sulaimaniyyah kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PAI masih dapat dikatakan rendah hal ini berdasarkan observasi peneliti pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan persentase peserta didik yang mengemukakan gagasan atau pendapat selama proses pembelajaran adalah 0%. Persentase peserta didik yang mengajukan pertanyaan selama pembelajaran adalah 12,7% dengan rincian yaitu: 40% peserta didik mengajukan pertanyaan dengan mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual, sedangkan 60% peserta didik mengajukan pertanyaan dengan tidak mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual. Persentase peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik adalah 8,8% dengan rincian yaitu: 33,3% peserta didik menjawab pertanyaan dengan mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual, sedangkan 66,7% peserta didik menjawab pertanyaan dengan tidak mengelaborasinya terhadap kehidupan kontekstual. Pada saat kegiatan presentasi berlangsung, 32,3% peserta didik menyampaikan presentasi hanya dengan membaca slide presentasi dan buku secara tekstual, sehingga penyampaian presentasi masih bersifat umum dan tidak ada gagasan-gagasan baru yang muncul.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka permasalahan yang dihadapi pendidik PAI di SMK As-Sulaimaniyyah adalah bagaimana menciptakan model-model pembelajaran yang variatif, dan bermakna sehingga peserta didik dapat mandiri, bertanggung jawab dalam setiap proses pembelajaran dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Permasalahan inilah yang mendorong penulis untuk memodifikasi berbagai model dan teknik pembelajaran sesuai dengan jenis materi, karakteristik peserta didik dan disesuaikan dengan kemampuan pendidik. Pemilihan kedua model ini yakni *active learning* tipe *team quiz* dan model pembelajaran *problem based learning* ini dirasakan tepat dalam pembelajaran materi PAI demi mengembangkan berpikir kreatif peserta didik serta untuk meningkatkan nilai standar ketuntasan mereka secara keseluruhan. Karena pada dasarnya kedua metode ini menuntut peserta didik untuk lebih memahami

pembelajarannya sendiri dan mengembangkan berpikir kreatifnya melalui membuat pertanyaan , pernyataan dan gagasan terhadap suatu masalah.

Berkenaan dengan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk menguji kedua metode dan model tersebut dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka yang dijadikan rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *active learning* tipe *team quiz* (Variabel X1) pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 1 SMK As-Sulaimaniyyah Kabupaten Cianjur ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *problem based learning* (Variabel X2) pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 2 SMK As-Sulaimaniyyah Kabupaten Cianjur ?
3. Bagaimana realitas kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *active learning* tipe *team quiz* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 1 dan 2 SMK As-Sulaimaniyyah ?
4. Bagaimana perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan metode *team quiz* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran PAI, di SMK As-Sulaimaniyyah Cianjur?
5. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan model *active learning* tipe *team quiz* dan *problem based learning* pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 1 dan 2 SMK As-Sulaimaniyyah ?

C. Tujuan Penelitian

Berkajian dasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini akan menganalisis :

1. Pelaksanaan pembelajaran model *active learning* tipe *team quiz* (Variabel X1) pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 1 SMK As-Sulaimaniyyah Kabupaten Cianjur.

2. Pelaksanaan pembelajaran model *problem based learning* (Variabel X2) Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas X OTKP 2 SMK As-Sulaimaniyyah Kabupaten Cianjur.
3. Realitas kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *active learning* tipe *team quiz* dan model *problem based learning* pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 1 dan 2 SMK As-Sulaimaniyyah.
4. Perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan metode *team quiz* dan *model problem based learning* pada mata pelajaran PAI, di SMK As-Sulaimaniyyah Cianjur.
5. Tanggapan peserta didik terhadap penerapan model *active learning* tipe *team quiz* dan *problem based learning* pada mata pelajaran PAI di kelas X OTKP 1 dan 2 SMK As-Sulaimaniyyah.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan mengkaji proses pembelajaran dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui Model Pembelajaran Active Learning tipe Team Quiz dan model problem based learning, dengan demikian temuan penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan di bidang model pembelajaran sehingga dapat dijadikan acuan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dilembaga tersebut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dari penelitian ini peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis.

b. Bagi Pendidik

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para pendidik dalam melakukan berbagai

upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan pengembangan model pembelajaran yang lain.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan penelitian atau merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai pendidik professional.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi pimpinan lembaga pendidikan untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di lembaga tersebut.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian Pustaka yang dimaksud adalah kajian tentang penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum penulis melakukan penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Ade Suprihat, *Perbandingan Pencapaian Hasil Belajar Antara Penerapan Model Active learning Tipe Snowball Throwing Tipe Group Investigation, Konvensional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Pada Peserta didik Kelas X SMKN 5 Bojong Koneng Kota Bandung)*, Tesis Mahapeserta didik UIN Sunan Gunung Djati, 2015.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sesudah menerapkan model cooperative learning tipe *Snowball Throwing* hal ini dapat dilihat dari hasil belajar 74,42 dengan katagori sedang kemudian Group Investigation 72,1 dengan katagori sedang, konvensional dengan katagori rendah.

2. Luluk alhikmah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas X Akuntansi 2 Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016*, pendidikan Akutansi Universitas yogyakarta, 2016.

Hasil penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dapat Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas X Akuntansi 2. SMK Muhammadiyah 1

Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini didukung dengan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan persentase skor Aktivitas Belajar Akuntansi yang didapat melalui observasi dengan pedoman observasi diperoleh skor sebesar 72,63 % pada siklus I kemudian meningkat menjadi 81,03% pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 8,4%. Dari data angket yang menunjukkan persentase Motivasi Belajar Akuntansi diperoleh skor 72,77% pada siklus I dan kemudian meningkat menjadi 78,78% pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 6,01%.

3. Herawati, *Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik Pada Materi Keliling dan luas lingkaran di kelas 5 SDN 53 Banda Aceh*, Jurnal peluang, volume 3, no 2, April 2018.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktifitas pendidik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada siklus I yang diperoleh sebesar 3,73 (74,52%), siklus 2 sebesar 4,33 (86,56) sedangkan pada siklus 3 sebesar 4,67 (93,53%). Aktifitas peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus 2. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pada siklus I yang diperoleh sebesar 3,4 (68%), siklus 2 4,0 (80%) dan siklus II 4,5 (90%).⁶

4. Y.N. Firdausi, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)*, journal unnes, volume 1, 2018.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut. (1) Kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif melalui pembelajaran Model Eliciting Activities mengalami peningkatan dalam kategori sedang dengan indeks gain sebesar 0,35; (2) Kemampuan siswa accomodating pada aspek berpikir kreatif diperoleh Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) level 4 atau sangat kreatif karena memenuhi indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan; (3) Kemampuan siswa dengan gaya belajar diverging pada aspek berpikir kreatif

⁶ Herawati, *Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik Pada Materi Keliling dan luas lingkaran di kelas 5 SDN 53 Banda Aceh*. Jurnal peluang, volume 3, no 2, April 2018.

diperoleh TBK level 3 atau kreatif karena memenuhi indikator kefasihan dan keluwesan atau kefasihan dan kebaruan; (4) Kemampuan siswa dengan gaya belajar *assimilating* pada aspek berpikir kreatif diperoleh TBK level 4 atau sangat kreatif karena memenuhi indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan; (5) Kemampuan siswa dengan gaya belajar *converging* pada aspek berpikir kreatif diperoleh TBK level 4 atau sangat kreatif karena memenuhi indikator kefasihan, keluwesan, dan kebaruan.⁷

Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah lokasi yang berbeda, meskipun mengacu pada kooperatif learning tapi penelitian sebelumnya belum ada yang membandingkan peningkatan berpikir kreatif peserta didik antara penerapan model *active learning* tipe *team quiz* dan *problem based learning* karena kedua model ini berbeda sintaknya maka dari itu peneliti akan menguji peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan kedua model tersebut.

G. Kerangka Berpikir

Penelitian ini terdiri dari variabel X1 mengenai *active learning* tipe *Team Quiz*, X2 mengenai model pembelajaran *problem based learning*, variabel Y berpikir kreatif.

Kreativitas merupakan produk dari aktivitas berpikir kreatif. Siswono mengatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru. Hal itu menggabungkan ide-ide yang sebelumnya belum dilakukan. Berpikir kreatif yang dikaitkan dengan berpikir kritis merupakan perwujudan dari tingkat berpikir tinggi (*higher order thinking*). Sementara Mohammad Ali dan Mohammad Asrori menyimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru

⁷ Y.N. Firdausi, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)*, journal unnes, volume 1, 2018

yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya.⁸

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan memberikan tes pada empat aspek kemampuan berpikir menurut munandar : 1) *Fluency* (berpikir lancar) 2) *Flexibility* (berpikir luwes) 3) *Originality* (orisinalitas berpikir) 4) *Elaboration* (penguraian).⁹ Sejalan dengan munandar, Kelfin Seifert mengatakan berpikir kreatif memiliki empat buah fitur penting. Yang pertama adalah kefasihan, kemampuan menghasilkan aneka respon, tanpa interupsi eksternal, terhadap sebuah stimulus atau masalah. Kedua adalah fleksibilitas, kemampuan untuk mendekati sebuah masalah dari berbagai sudut tanpa terpaku pada sebuah sudut tertentu. Ketiga adalah orisinalitas, kemampuan menciptakan sebuah respon unik atau tidak lazim. Ke-empat adalah keluasan, kemampuan menambahkan kekayaan atau aneka detail terhadap sebuah respon.¹⁰

Maka dalam penelitian ini indikator untuk mengetahui kemampuan berpikir peserta didik dengan 5 indikator yakni 1) *Fluency* (berpikir lancar) 2) *Flexibility* (berpikir luwes) 3) *Originality* (orisinalitas berpikir) 4) *Elaboration* (penguraian) 5) *Evaluasi* (menilai). Sedangkan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikelompokkan dalam tiga tingkatan kreativitas mengacu pada pengelompokkan tingkat kreativitas yang dikemukakan oleh Siswono yaitu tingkatan peserta didik kreatif, kurang kreatif dan tidak kreatif. Peserta didik dikatakan kreatif jika mampu memenuhi keempat kriteria aspek kreativitas, baik itu aspek kefasihan, aspek fleksibilitas, aspek kebaruan maupun keluwesan. Peserta didik dikatakan kurang kreatif jika memenuhi salah satu atau dua kriteria aspek kreativitas. Peserta didik dikatakan tidak kreatif jika tidak memenuhi keempat kriteria aspek kreativitas.

Banyak metode yang mungkin dilakukan pendidik untuk mendorong keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam belajar PAI salah satunya

⁸ Ali dan Asrori, *Psikologi Remaja*, 42-43.

⁹ Munandar, Utami, *Kreativitas & Anak Berbakat* ,(Jakarta:Gramedia Pustaka Utama, 2002),45

¹⁰ Kelfin Seifert, *Manajemen Pembelajaran Dan Instruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2009), 157

melalui pemecahan masalah (*problem solving*) dan pengajuan masalah (*problem posing*). Masalah yang dimaksud adalah soal dengan latar belakang masalah berupa pengalaman dalam kehidupan sehari-hari, topik yang luas, soal yang sudah dikerjakan atau informasi tertentu yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Akan tetapi masih banyak lagi model pembelajaran yang dapat digunakan guna mengembangkan berpikir kreatifitas dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan salahsatu strategi dari pembelajaran *active learning* ialah *Team Quiz* guna mengembangkan berpikir kreatif peserta didik. Metode *Team Quiz* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Melvin L. Silberman sebagai pembelajaran aktif, *team quiz* adalah metode untuk meningkatkan kemampuan tanya jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.¹¹ *Team quiz* adalah suatu kegiatan tanya jawab antar kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran ini akan terjadi proses yang tidak membosankan karena adanya komunikasi dan diskusi dari satu kelompok ke kelompok lain.¹²

Adapun prosedur dalam pelaksanaan metode pembelajaran *team quiz* ini menurut Melvin L. Silberman adalah sebagai berikut:¹³

- a) Pilih topik atau pokok bahasan yang dapat dipresentasikan dalam tiga atau lebih bagian.
- b) Kelompokkan peserta didik sesuai dengan jumlah pembagian topik.
- c) Jelaskan kepada peserta didik bentuk sesi atau teknis pembelajaran. Selanjutnya persilakan peserta didik mempelajari materi dalam beberapa menit dan mulai presentasi, batasi presentasi dalam 10 menit atau kurang.
- d) Minta tim A untuk mempersiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak memakan waktu lebih dari 5 menit untuk persiapan, di lain pihak tim lain memanfaatkan waktu untuk meninjau ulang catatan mereka.
- e) Tim A menguji anggota tim B. Jika tim B tidak bisa menjawab maka kesempatan diberikan kepada tim C untuk menjawabnya.

¹¹ Silberman, *101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*, terjemahan oleh Raisul Muttaqien, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013), 175

¹² Rindra Ayu Lovenidiana dan Endah Budi Rahaju, *Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta didik pada Penerapan Pembelajaran Aktif Strategi Team Quiz Materi Statistika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, (Surabaya: Volume 3 No 3 Tahun 2014), 203

¹³ Silberman terj Raisul Muttaqin., *Active Learning*, 158

- f) Tim A selanjutnya menguji tim C, jika tim C tidak mampu menjawab maka pertanyaan diajukan ke tim B.
- g) Ketika kuis untuk tim A selesai, lanjutkan dengan bagian ke dua dari materi pelajaran. Lanjutkan tim B sebagai pemimpin kuis dengan teknis yang sama seperti tim A.
- h) Setelah tim B selesai lanjutkan dengan materi ke tiga. Tim C bertindak sebagai pemimpin kuis.

Metode *team quiz* juga dapat meningkatkan kemampuan tanya jawab peserta didik, berpikir kritis terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Dengan berkelompok peserta didik akan tertantang untuk menuangkan gagasannya terhadap kelompoknya sendiri maupun terhadap kelompok lain. Bermain kuis antar kelompok agar pembelajaran yang dianggap membosankan akan berubah menjadi menyenangkan, mengasyikkan, dan akhirnya semangat belajar peserta didik meningkat dan kreatifitas berpikir juga meningkat.¹⁴

Model perbandingannya ialah model *problem based learning* adalah Problem lingkungan belajar yang di dalamnya menggunakan masalah untuk belajar. Yaitu, sebelum peserta didik mempelajari suatu hal, mereka diharuskan mengidentifikasi suatu masalah, baik yang dihadapi secara nyata maupun telah kasus. Masalah diajukan sedemikian rupa sehingga para pebelajar menemukan kebutuhan belajar yang diperlukan agar mereka dapat memecahkan masalah tersebut. Dalam metode ini pendidik hanya menjadi fasilitator dan motivator, sehingga peserta didik akan ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Seperti dalam kegiatan diskusi kelompok dan presentasi, hal tersebut tentu akan menarik minat peserta didik karena peserta didik tidak akan merasa jenuh ketika melakukan pelajaran di dalam kelas. Pada kegiatan tersebut akan terjadi interaksi antar peserta didik yang dapat membuat peserta didik semakin disiplin, kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran yang tentunya akan berimbas pula terhadap hasil belajar peserta didik. Penerapan metode pembelajaran *problem*

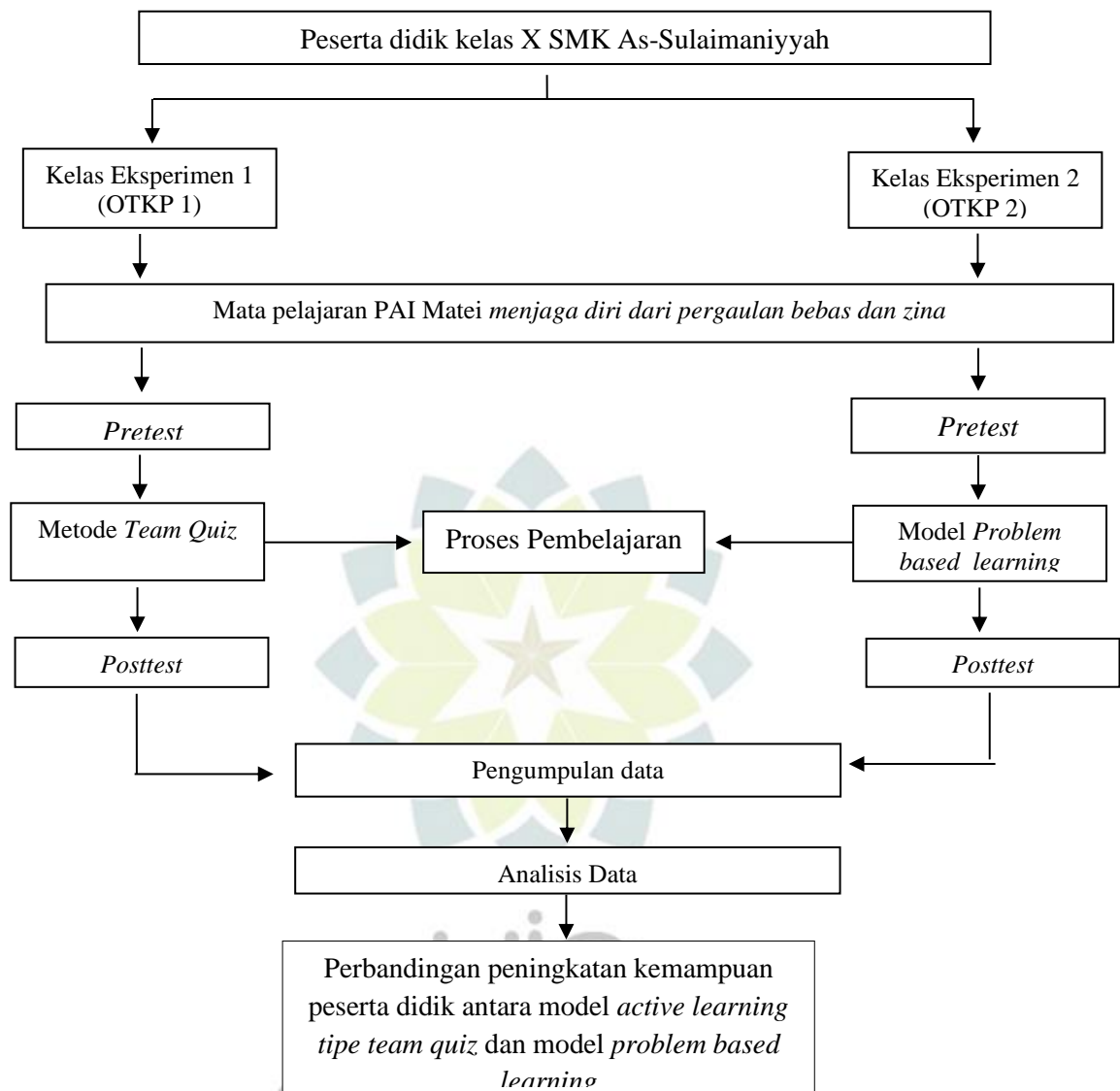
¹⁴Amelia Fitrah dan Herawati Erlinda, *Perbandingan Metode Pembelajaran Team Quiz dengan Make A Match Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta didik Kelas Vii Smpn 27 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015*, Jurnal Pendidikan (April 2016), 81

based learning diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas befikir peserta didik dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan paparan di atas bahwasanya kedua metode memiliki perbedaan daripada model, sintak dan karakteristiknya di mana pada metode *team quiz* pada dasarnya menuntut peserta didik untuk bekerja sama, tanggung jawab peserta didik dalam kelompok, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menciptakan pertanyaan yang dapat mengasah kreatifitas berpikirnya dalam membuat suatu pertanyaan sekaligus jawaban. sedangkan model pembelajaran *problem based learning* menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis akar masalah dan menuntut peserta didik untuk memecahkan masalah yang konkrit, mencari solusi dan menyimpulkan solusi dengan bimbingan pendidik.

Dikarnakan kedua metode ini memiliki perbedaan yang signifikan, maka dari itu pada penelitian ini peneliti ingin membandingkan kedua metode ini untuk menganalisis perbedaan perkembangan kreatifitas berpikir perindikator, sehingga mengetahui metode apa yang tepat untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh SMK As-Sulaimaniyyah yakni untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik dan mencari solusi sebuah model pembelajaran yang terintegrasi yang dapat digunakan sebagai referensi pengembangan berpikir kreatif iswa dalam mata pelajaran PAI.

Berikut sekema kerangka berpikir penelitian untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kognitif peserta didik antara penerapan model pembelajaran tipe *team quiz* dan model *problem based learning* :



Gambar I.1

Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹⁵ Hipotesis dibagi menjadi 2 jenis, yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis nol. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 96.

adanya pengaruh antar variabel. Sedangkan hipotesis alternatif menyatakan adanya hubungan antar variabel atau adanya perbedaan antara dua kelompok.¹⁶

Pada penelitian ini penulis menggunakan hipotesis alternatif (H_a) dengan rumusan:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran PAI antara penggunaan model kooperatif tipe *Team Quiz* dengan model *problem based learning*.



¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 66.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG