

Model Pembelajaran Problem Based Introduction Dalam Meningkatkan Hasil Belajar (*Pendekatan Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam di Sekolah*)

Ahmad Hulaimi

hulaimi.halim@gmail.com

Khairuddin

khairuddin@gmail.com

IAI Hamzanwadi NW Pancor, Indonesia

Abstrak

Problem based instruction (PBI) atau pembelajaran berdasarkan masalah (PBM) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengembangkan pengetahuan baru bagi siswa melalui proses kerja kelompok yang membutuhkan penyelesaian nyata sehingga membuat siswa fokus dalam belajarnya. Dalam upaya perbaikan kegiatan belajar mengajar untuk lebih meningkatkan hasil belajar PAI, maka melalui model Problem Based Introduction (PBI) untuk meningkatkan hasil belajar perlu dilaksanakan secara terencana, teratur, terarah, berkesinambungan dan sesuai dengan tujuan pengajaran PAI. Salah satu keuntungan dari penggunaan model Problem Based Introduction adalah siswa dapat mengembangkan kemampuan keterampilan berfikir, keterampilan pemecahan masalah dan kemampuan intelektual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan itu pula tentu hasil belajar adalah goalnya yakni bagaimana model pembelajaran Problem based instruction atau istilah lain pembelajaran berdasarkan masalah berkorelasi dengan hasil belajar bagi siswa. Hal ini tentu harus menjadi perhatian bagi pendidik itu sendiri. Dua variabel antara model pembelajaran Problem based instruction dengan hasil belajar adalah satu kesatuan yang diharapkan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

Kata kunci : *Model Problem Based Introduction (PBI), Hasil belajar, Pendidikan Agama Islam*

Pendahuluan

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil dan proses belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar ditandai oleh pencapaian prestasi belajar yang belum memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum. Dalam setiap mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, proses belajar yang dilakukan siswa terbatas pada penguasaan materi pelajaran atau penambahan pengetahuan sebagai bahan ujian atau tes. Padahal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku siswa diharapkan bukan hanya sekedar dapat mengakumulasi pengetahuan akan tetapi diharapkan dapat mencapai kompetensi yakni perpaduan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terefleksikan dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi bukan hanya sekedar akumulasi dari sejumlah pengetahuan tetapi juga pengembangan sikap dan keterampilan yang tercermin dalam perilaku kehidupan. Dengan demikian, pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan dan wajib dipelajari oleh setiap siswa sekolah/madrasah seharusnya mengacu pada pencapaian kompetensi, artinya pelajaran Pendidikan Agama Islam bukan hanya sekedar pelajaran yang harus dihafal dan diketahui, tetapi bagaimana materi pelajaran yang dihafalnya dan diketahui itu dapat

mengembangkan sikap dan kemampuan tertentu sehingga dapat meningkatkan kualitas kehidupan siswa.

Pendidikan Agama Islam berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang ajaran Islam yang penuh dengan rahmat dan kedamaian sesuai dengan kata Islam yaitu keselamatan, baik keselamatan dunia maupun keselamatan akhirat. Di samping itu juga materi Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengajarkan kehidupan pribadi tapi juga kehidupan sosial yang populer sering disebut kehidupan berjama'ah yakni keimanan dan ketaqwaan seseorang tergantung sejauhmana memberikan asas manfaat bagi sesama makhluk lain.

Berbicara tentang hasil belajar, merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi ketrampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.¹ Dalam pendapat lain juga dijelaskan oleh Forijad mendefinisikan bahwa Hasil belajar adalah suatu proses mental yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan ketrampilan proses dan dilaksanakan agar menimbulkan tingkah laku progresif dan adaptif.²

Berdasarkan kajian yang dilakukan menemukan bahwa pada sekitar 80% siswa kurang bersemangat, kurang aktif, dan tidak siap menerima pembelajaran dimana siswa-siswanya cenderung pasif, hanya mendengar dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Siswa kurang mampu memperlihatkan kemampuan menjawab secara aktif. Adapun yang mampu menjawab secara lisan hanya siswa yang itu-itu saja sedangkan yang lain hanya diam mendengarkan tidak ada tanggapan.

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa menurut W. Winkel adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.³

Melihat dari kajian hasil belajar di atas, penulis tidak ingin terjebak hanya pada hasil akhir saja tanpa melihat prosesnya. Bukankah hasil akhir adalah bagaimana proses itu dilakukan ? maka dari itu kajian ini penulis ingin melihat bagaimana suatu model pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui *Problem Based Introduction* (PBI).

Temuan Penelitian

a. Model Pembelajaran Problem Based Introduction (PBI)

1) Pengertian Problem Based Introduction (PBI)

¹. Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h. 3-4

². Forijad, *Penelitian dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta : Karya Bersama, 1998). H. 15

³. W.Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : Gramedia, 1989), h. 82

Menurut Trianto, problem based instruction merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.⁴

Menurut Suyatno, problem based instruction adalah suatu proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.⁵

Menurut Rusman, problem based instruction adalah model pembelajaran yang dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya kesenjangan, pengetahuan, keinginan memecahkan masalah, dan adanya persepsi bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut.⁶

Model pembelajaran berbasis masalah berpusat pada kegiatan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator sedangkan siswa yang dituntut untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, berpendapat, menyanggah pendapat, dan sebagainya. Jadi secara garis besar problem based instruction terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Lebih lanjut menurut Trianto, terdapat empat macam pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Instruction), yaitu:

1. Pembelajaran berdasarkan proyek (*Project-Based Instruction*), pendekatan pembelajaran yang memperkenankan siswa untuk bekerja mandiri dalam mengkonstruksikannya pembelajarannya.
2. Pembelajaran berdasarkan pengalaman (*Experience-Based Instruction*), pendekatan pembelajaran yang memperkenankan siswa melakukan percobaan guna mendapatkan kesimpulan yang benar dan nyata.
3. Belajar otentik (*Authentic Learning*), pendekatan pengajaran yang memperkenankan siswa mengembangkan ketrampilan berpikir dan memecahkan masalah yang penting dalam konteks kehidupan nyata.
4. Pembelajaran bermakna (*Anchored Instruction*), pendekatan pembelajaran yang mengikuti metodologi sains dan memberi kesempatan untuk pembelajaran bermakna.⁷

Begitu juga ciri-ciri atau karakteristik model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengajuan Pertanyaan atau Masalah (memahami masalah). Bukannya mengorganisasikan di sekitar prinsip-prinsip atau keterampilan akademik tertentu,

⁴. Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta, : Kencana, 2009, h. 92

⁵ Suyatno. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Masmadia Buana Pusaka, 2009, h.58

⁶. Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014, h. 237

⁷. Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, h. 92

- pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang dua-duanya secara sosial penting dan secara bermakna untuk siswa.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. Meskipun pembelajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pengajaran tertentu (IPA, matematika, dan ilmu-ilmu sosial), masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya, siswa meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.
 3. Penyelidikan Autentik. Pembelajaran berbasis mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.
 4. Menghasilkan produk dan memamerkannya. Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk tersebut dapat berupa transkrip debat. Produk itu dapat juga berupa laporan, model fisik, video maupun program komputer.
 5. Kolaborasi/kerja sama. Pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh siswa yang bekerja sama satu dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama memberikan motivasi untuk secara berkelanjutan terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan memperbanyak peluang untuk berbagai inkuiri dan dialog dan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berfikir.⁸

Langkah-langkah atau tahapan pembelajaran menggunakan model problem based instruction adalah sebagai berikut:

1. Tahap-1 (Orientasi siswa paa masalah). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untu terlibat dalam pemevahan.
2. Tahap-2 (Mengorganisasi siswa untuk belajar). Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Tahap-3 (Membimbing penyelidikan individu dan kelompok). Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Tahap-4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya). Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, vidie dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Tahap-5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah). Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.⁹

Jadi model pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar. Menurut Ibrahim M dan M. Nur (2000) model ini dikenal dengan nama lain seperti : *project based teaching* (Pembelajaran Proyek), *experienced based education* (Pendidikan

⁸. Ibid, h. 93

⁹. Ibid, h. 98

Berdasarkan Pengalaman), *authentic learning* (Belajar Autetik), dan *anchored instruction* (Pembelajaran Berakar Pada Kehidupan Nyata).¹⁰

2) Tujuan Problem Based Instruction

- a. Membantu siswa mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan intelektual. Berbagai macam ide telah digunakan untuk memberikan cara seseorang berfikir. Tapi apa sebenarnya yang terlibat dalam proses berfikir? Apakah keterampilan berfikir itu dan terutama apakah keterampilan berfikir tingkat tinggi? Kebanyakan definisi yang telah di kemukakan memberikan proses-proses intelektual abstrak antara lain sebagai berikut :
 - 1) Berfikir adalah proses yang melibatkan operasi mental seperti induksi, deduksi, klasifikasi, dan penalaran.
 - 2) Berfikir adalah proses secara simbolik menyatakan (melalui bahasa) obyek nyata dan kejadian-kejadian dan penggunaan pernyataan simbolik itu untuk menemukan prinsip-prinsip esensial tentang obyek dan kejadian itu. Pernyataan simbolik (*abstrak*) seperti itu biasanya berbeda dengan operasi mental yang didasarkan pada tingkat kongkret dari fakta dan kusus khusus.
 - 3) Berfikir adalah kemampuan untuk menganalisis, mengkritik, dan mencapai kesimpulan berdasar pada *iferensi* atau pertimbangan yang seksama.
- b. Belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi. Resnick juga memberikan rasional tentang bagaimana PBI membantu siswa untuk berkinerja dalam situasi kehidupan nyata dan belajar pentingnya peran orang dewasa. Dalam suatu pidato yang berjudul “Pembelajaran di Sekolah dan di Luar Sekolah “, resnick memberikan bagaimana pembelajaran sekolah, seperti yang di pahami secara tradisional, berbeda dalam hal empat penting dari aktifitas mental dan belajar yang terjadi di luar sekolah, keempat hal tersebut di paparkan sebagai berikut:
 - 1) Pembelajaran di sekolah berpusat pada kinerja siswa secara individual, sementara di luar sekolah kerja mental melibatkan kerja sama dengan yang lain.
 - 2) Pembelajaran di sekolah terpusat pada proses berfikir tanpa bantuan, sementara aktifitas mental di luar sekolah selalu melibatkan alat-alat kognitif seperti computer, kalkulator, dan instumren lainnya.
 - 3) Pembelajaran di ssekolah mengembang kan berfikir simbolik berkaitan dengan situasi hipotesis, sementara aktifitas mental di luar sekolah menghadapi masing-masing individu secara langsung dengan benda dan situasi yang kongkrit dan nyata.
 - 4) Pembelajaran di sekolah memusatkan pada keterampilan umum (membaca, menulis, dan menghitung) dan pengetahuan umum (sejarah dunia, unsure-unsur kimia), sementara berfikir situasi khusus seperti membeli atau menyewa mobil baru mendominasi aktivitas mental di luar sekolah.
- c. Menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Akhirnya, PBI berusaha membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan otonom. Dengan bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan,

¹⁰. M. Ibrahim & M. Nur. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press, 2000, h. 87

mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri, siswa belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

b. Belajar dan Pembelajaran

1. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan teori-teori belajar ada 5 pengertian pembelajaran, yaitu :

- a) Pembelajaran ialah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa disekolah.
- b) Pembelajaran ialah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- c) Pembelajaran ialah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
- d) Pembelajaran ialah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- e) Pembelajaran ialah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.¹¹

Pembelajaran tidak terbatas pada hal tertentu saja, akan tetapi mencakup semua yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia seperti lingkungan, alam sekitar, bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film slide, gabungan dari bahan tersebut. Suatu sistem pembelajaran memiliki tiga ciri utama, yaitu memiliki rencana khusus, kesalingtergantungan antara unsur-unsurnya, dan tujuan hendak dicapai. Unsur minimal dalam sistem pembelajaran adalah siswa, tujuan, dan prosedur.

2. Pengertian Belajar

Menurut pendapat tradisional belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Ahli pendidikan modern merumuskan perbuatan belajar sebagai berikut “belajar adalah suatu bentuk perubahan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.”¹²

Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa seseorang yang belajar kelakuannya akan berubah dari pada sebelumnya, jadi belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak, perubahan kelakuan karena mabuk bukanlah hasil belajar.

Berdasarkan para ahli tersebut di atas, mengajar adalah tindakan atau perbuatan seseorang menyampaikan pelajaran dengan maksud membuat anak didik paham akan tujuan ia belajar, dan belajar adalah proses perubahan dalam diri manusia. Selanjutnya dalam kamus paedagogik dikatakan bahwa belajar adalah berusaha memiliki pengetahuan atau kecakapan. Seseorang telah mempelajari sesuatu terbukti dengan perbuatannya. Ia baru dapat melakukan sesuatu hanya dari proses belajar sebelumnya, tetapi harus di ingat juga bahwa belajar mempunyai hubungan yang erat dengan masa peka, yaitu suatu masa dimana sesuatu fungsi maju dengan pesat untuk dikembangkan.

¹¹. Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. (Surabaya : Insan Cendekiawan),, 2002, h. 41

¹². Ibid, h. 42

Dari beberapa definisi diatas, dapatlah diambil kesimpulan bahwa: ”belajar adalah proses perubahan didalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar”.

3. Pengertian Belajar Menurut Teori Kognitif

Tahap perkembangan kognitif atau taraf kemampuan berpikir seseorang individu sesuai dengan usianya. Semakin dewasa seorang individu semakin meningkat pula kemampuan berpikirnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak mengikuti tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Tahap Sensiomotor : 0 – 2 tahun
- b. Tahap Praoperasional : 2 – 7 tahun
- c. Tahap Operasi Konkret : 7 – 11 tahun
- d. Tahap Operasi Formal : 11 – 14 tahun

Pada tahap Operasi Konkret anak mulai mengatur data kedalam hubungan-hubungan logis dan mendapatkan kemudahan dalam memanipulasi data dalam situasi pemecahan masalah. Operasi-operasi demikian bisa terjadi jika obyek-obyek nyata memang ada, atau pengalaman-pengalaman lampau yang aktual bisa disusun. Pada tahap ini anak juga telah mampu menjalankan operasi-operasi perhitungan aljabar sederhana yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, berpikir kombinasi, analisis sederhana, klasifikasi dan berkomunikasi. Sedikit demi sedikit anak mulai mampu mengembangkan abstraksi atau imajinasinya.

Pada masa transisi siswa mulai dapat dilatih untuk berpikir hipotesis, proposisional, evaluatif, analitis, sintetis, dan logis serta mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak. Atau dengan kata lain anak telah mulai memasuki tahap operasi formal. Di mana pada tahap ini ditandai oleh perkembangan kegiatan-kegiatan (operasi) berpikir formal dan abstrak. Individu mampu menganalisis ide-ide, memahami tentang ruang dan hubungan-hubungan bersifat sementara. Orang muda ini mampu berfikir logis tentang data yang abstrak, mampu menilai data menurut kriteria yang diterima, mampu menyusun hipotesis dan mencari akibat-akibat yang mungkin bisa terjadi dari hipotesis-hipotesis tersebut, mampu membangun teori-teori dan memperoleh simpulan logis tanpa pernah memiliki pengalaman langsung.

Selain faktor usia, perkembangan kognitif seorang individu dipengaruhi oleh lingkungan dan transmisi sosialnya. Pengalaman dengan lingkungan alam merupakan hal yang penting, karena interaksi dengan lingkungan menunjukkan seberapa baru struktur telah terbentuk. Piaget membedakan dua jenis pengalaman yakni konkrit dan abstrak. Pengalaman konkret merupakan pengalaman fisik yang menghadapkan siswa secara langsung dengan obyek-obyek fisik. Interaksi dengan obyek benda merupakan hal penting untuk perkembangan kemampuan berpikir.

Para siswa membutuhkan lebih dari sekedar pengalaman dengan lingkungan alam, mereka juga membutuhkan interaksi sosial. Dalam hal ini, peran bahasa dan interaksi verbal dalam lingkungan kelas akan mempercepat perkembangan kognitif. Untuk itu guru Pendidikan Agama Islam selain menyediakan pengalaman konkrit dan abstrak dengan lingkungan alam juga harus menyediakan pula interaksi sosial melalui penggunaan bahasa.

Diskusi kelompok kecil dan besar merupakan hal penting untuk pengembangan struktur kognitif.

Karena efektivitas hubungan antara setiap individu dengan lingkungan dan kehidupan sosialnya berbeda satu sama lain, maka tahap perkembangan kognitif yang dicapai oleh individu berbeda pula. Oleh karena itu agar perkembangan kognitif seorang anak berjalan secara maksimal, sebaiknya diperkaya dengan banyak pengalaman edukatif.

Jadi implikasi dari teori Piaget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pemberian kesempatan sebesar-besarnya kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam di dalam proses belajar. Hal ini berarti siswa harus diarahkan agar dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan belajarnya. Biarkan siswa membangun pengetahuannya sendiri baik secara individual maupun bekerjasama dengan teman dalam kelompok belajar melalui kegiatan nyata dan tentu saja dengan bimbingan guru.

Piaget dalam Asri Budiningsih belajar terjadi seturut dengan pola tahap-tahap perkembangan tertentu dan umur seseorang, serta melalui asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Sedangkan Bruner dalam Asri Budiningsih mengatakan bahwa belajar terjadi lebih ditentukan oleh cara seseorang mengatur pesan atau informasi, dan bukan ditentukan oleh umur, proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.¹³

Cognitive Domain (Kawasan Kognitif). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*).
- 2) Pemahaman (*Comprehension*).
- 3) Penerapan (*Application*)
- 4) Penguraian (*Analysis*).
- 5) Memadukan (*Synthesis*).
- 6) Penilaian (*Evaluation*).

Ranah kognitif

- 1) Pengetahuan : menyebutkan, menunjukkan, menyatakan, menyusun daftar dsb.
- 2) Pemahaman : menjelaskan, menguraikan, merumuskan, menerangkan, menyadur dsb.
- 3) Penerapan : mendemonstrasikan, menghitung, menghubungkan, membuktikan, dsb.
- 4) Analisis: memisahkan, memilih, membandingkan, memperkirakan dsb.
- 5) Evaluasi: menyimpulkan, mengkritisi, menafsirkan, memberi argumentasi, dsb
- 6) Kreasi: mengkombinasikan, mengarang, menciptakan, mendisain, mengatur dsb

Pengajaran kognitif dimaksudkan disini ialah suatu proses pembelajaran yang membentuk kemampuan kognitif peserta didik. Teknik pengajaran yang dipertimbangkan mampu membentuk kemampuan kognitif diantaranya adalah:

- 1) Eksperimentasi
- 2) Problem solving, diskusi, tanya jawab.
- 3) Belajar secara induktif (mahasiswa dihadapkan pada contoh-contoh, kemudian mereka menyimpulkan sendiri konsep-konsep pengetahuan yang tersirat dalam contoh-contoh

¹³. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran Edisi Revisi*. (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta), 2003, h. 51

itu). Mengatur topik dari yang paling konkrit ke yang abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks.

- 4) Pembelajaran dengan menggunakan “advance organizer” paling tidak dengan cara membuat rangkuman terhadap materi yang diberikan, dilengkapi dengan uraian singkat yang menunjukkan relevansi materi yang sudah diberikan dengan materi baru. Mengajarkan mahasiswa memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan, dengan memberi fokus pada hubungan yang terjalin antara konsep-konsep yang ada.

4. Pengetian Belajar Menurut Teori afektif/sikap

Affective Domain kawasan afektif/sikap adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional, seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Penerimaan (*receiving/attending*).
- 2) Sambutan (*responding*).
- 3) Penilaian (*valuing*).
- 4) Pengorganisasian (*organization*).
- 5) Karakterisasi (*characterization*)

Ranah Afektif

- a. Penerimaan : menanyakan, memilih, mengikuti, menjawab, melanjutkan, dsb
- b. Partisipasi : melaksanakan, membantu, menawarkan diri, menyambut, dsb
- c. Penilaian : melaksanakan, mengambil prakarsa, mengusulkan, membela dsb.
- d. Organisasi : berpegang pada, mengintegrasikan, mengubah, mempertahankan dsb
- e. Pembentukan Pola : bertindak, menyatakan, memperlihatkan, mempersoalkan dsb

Teknik pengajaran untuk membentuk afektif peserta didik dapat dilakukan melalui beberapa teknik sebagai berikut:

- 1) Eksperimentasi.
- 2) Roleplaying.
- 3) Memberikan penguatan/reinforcement (penguatan positif ataupun negatif).
- 4) Memecahkan materi pelajaran menjadi bagian-bagian kecil, sehingga mudah untuk difahami.
- 5) Memberikan stimulus yang mungkin berupa a)pertanyaan (lisan atau tertulis), b)tes, c)latihan, d)tugas-tugas.
- 6) Memberikan umpan balik
- 7) Memberikan simulasi
- 8) Problem solving; peserta didik dihadapkan pada kecenderungan masalah yang dewasa ini dihadapi.
- 9) Pembelajaran individual.

5. Pengertian Belajar Menurut Teori Psikomotorik

Psychomotor Domain (Kawasan psikomotorik). Adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot (*neuronmuscular system*) dan fungsi psikis. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Kesiapan (*set*)
- 2) Meniru (*imitation*)

3) Membiasakan (*habitual*)

4) Adaptasi (*adaption*)

Ranah Psikomotor

- a. Persepsi : membedakan, menunjukkan, memilih, menghubungkan dsb
- b. Kesiapan (menyiapkan diri fisik/mental) : mengawali, bereaksi, mempersiapkan, menanggapi, memprakarsai, dsb.
- c. Gerakan terbimbing (meniru contoh) : mempraktikan, mengikuti, mengerjakan, membuat, mencoba, dsb.
- d. Gerakan terbiasa (berpegang pada pola): mengoperasikan, memasang, mendemonstrasikan, mengerjakan, dsb.
- e. Gerakan kompleks (berketerampilan secara lancar, luwes, gesit): mengoperasikan, mendemonstrasikan, mengerjakan, dsb.
- f. Penyesuaian pola gerak bervariasi dan kreatif : mengubah, mengadaftasikan, membuat variasi, merancang, menciptakan, mendesain, merencanakan dsb.

Teknik pengajaran untuk membentuk kemampuan psikomotorik peserta didik dapat dipertimbangkan melalui beberapa teknik pemberian latihan dengan memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) Latihan akan efisien apabila disediakan lingkungan yang sesuai dimana mereka kelak akan bekerja.
- 2) Latihan yang efektifnya dapat diberikan jika tugas-tugas yang diberikan memiliki kesamaan operasional, dengan peralatan yang sama dan dengan mesin-mesin yang sama dengan yang akan dipergunakan di dalam kerjanya kelak.
- 3) Latihan sudah dibiasakan dengan perilaku yang akan ditunjukkan dalam pekerjaannya kelak.
- 4) Latihan hanya dapat diberikan kepada kelompok peserta yang memang memerlukan, menginginkan dan sanggup memanfaatkannya.
- 5) Latihan akan efektif apabila pemberian latihan berupa pengalaman khusus terwujud dalam kebiasaan-kebiasaan yang benar.
- 6) Latihan diarahkan pada pencapaian kompetensi (persyaratan minimal) yang harus dimiliki individu dapat melakukan/melaksanakan suatu jabatan/pekerjaan.

c. Model Pembelajaran Problem Based Introduction dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Agama Islam di Sekolah

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar dalam proses belajar mempunyai arti penting dalam belajar terjadi proses berfikir. Seseorang dikatakan berfikir bila orang itu melakukan kegiatan mental, dan kegiatan mental itu orang menyusun hubungan-hubungan antara bagian informasi yang diperoleh sebagai pengertian. Karena itu orang menjadi memahami dan menguasai

hubungan tersebut sehingga orang itu dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang dipelajari dan inilah disebut hasil belajar.¹⁴

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.¹⁵

Jika dikaji lebih mendalam lagi, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan.

Gagne mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.¹⁶

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni, dkk. instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes.¹⁷

Selanjutnya, menurut Hamalik memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.¹⁸

Berdasarkan pengertian di atas dari beberapa pendapat ahli tentang hasil belajar dapat disimpulkan sebagai suatu perubahan tingkah perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

2. Hasil Belajar Pada Pendidikan Agama Islam Dengan Model Pembelajaran Problem Based Introduction

¹⁴. Nana sudjana, *Cara Belajar siswa Aktif dalam proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru,1989), hal 5

¹⁵. Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta.2009), hal 3.

¹⁶. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,....hal 22

¹⁷. Ibid, h. 28

¹⁸. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2006), hal 155

Di dalam kehidupan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, diskusi banyak digunakan sebagai salah satu cara untuk memecahkan masalah dan telah menjadi bagian dari kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu model pembelajaran problem based introduction ini di pandang penting dikembangkan oleh guru di sekolah. Dengan menggunakan pendekatan ini guru berharap agar siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan cara membahas dan memecahkan masalah tertentu. selain itu model pembelajaran problem based introduction sangat tepat di gunakan disaat materi yang di sampaikan guru banyak. Dengan menggunakan model pembelajaran problem based introduction waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi tidak lama, karena materi pelajaran PAI sangat banyak.

Dengan menggunakan model pembelajaran problem based introduction siswa diharapkan dapat saling berinteraksi dengan teman-temannya, bisa saling tukar pikiran dan dapat memunculkan ide-ide baru mengenai materi pelajaran yang di diskusikannya.

Dalam pandangan penulis, sebenarnya hampir 70% dari KD yang ada itu kita menggunakan pendekatan pemecahan masalah atau problem based introduction. Karena pendekatan ini terjadi interaksi antara anak-anak, saling tukar pikiran. Dan terjadi diskusi antara anak-anak diharapkan dapat menemukan ide-ide baru. Di sini guru tugasnya hanya memberikan draf untuk di diskusikan. Jadi sebelumnya itu ditentukan dulu materi apa yang harus di diskusikan. Dari draf besar ini diharapkan dengan diskusi itu bisa menemukan ide-ide baru, sehingga di situ nanti kemudian akan di presentasikan dihadapan kelas. Kalau sudah begitu, kalau beberapa kelompok ini sudah maju bisa ditemukan ide- ide baru, sehingga disitu nanti kemudian bisa kita ambil kesimpulan dalam KD ini. kesimpulan nanti kita dapat dari ide anak- anak yang baru itu sehingga apa materi yang ada itu akan lebih kaya.

Selanjutnya dalam penggunaan model pembelajaran problem based introduction pada pembelajaran PAI tentu ada langkah-langkah yang perlu diperhatikan, pertama dengan persiapan. Melakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan salah satu metode pembelajaran pada mata pelajaran PAI, Guru memerlukan persiapan yang matang sebelum penyajian maupun pelaksanaannya dalam kelas. Di antaranya dengan melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, mempersiapkan alat maupun media pembelajaran yang mungkin diperlukan, menentukan topik yang akan dibahas bahkan mengatur tempat duduk masing-masing kelompok. Itu semua dimaksudkan agar pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Di dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda dan kondisi yang sering berubah-ubah. Ketika menentukan metode pembelajaran salah satu faktor ini juga perlu diperhatikan oleh guru agar proses pembelajaran dapat dilakukan seefektif mungkin. Siswa harus menjadi perhatian utama dalam pembelajaran termasuk kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi ada tidaknya motivasi, keadaan siswa serta suasana kelas yang mendukung tidaknya untuk proses pembelajaran, dan juga termasuk dari segi kemampuan peserta didik untuk melaksanakan segala kegiatan pembelajaran tersebut. Jadi sebelum memilih dan menggunakan suatu metode pembelajaran disini metode diskusi maka guru harus selalu memperhatikan dulu kondisi dan kemampuan peserta didiknya.

Pada dasarnya penggunaan model pembelajaran problem based introduction diaplikasikan untuk mendorong siswa agar berpikir kritis, mengekspresikan argumennya secara bebas, mengembangkan pemikirannya untuk memecahkan masalah yang diberikan secara bersama-sama, mengambil satu jawaban dari berbagai macam jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama, dan membiasakan siswa untuk mendengar dan menghargai pendapat orang lain meskipun pendapat yang lain berbeda dengan pendapat sendiri. Intinya membiasakan siswa untuk lebih bersikap toleran terhadap sesama. Pelaksanaan model pembelajaran problem based introduction pada mata pelajaran PAI agar metode tersebut dapat berjalan efektif dan membawa pengaruh positif pada saat proses pembelajaran PAI.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran Edisi Revisi*. (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta), 2003
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009)
- Forijad, *Penelitian dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta : Karya Bersama, 1998)
- M. Ibrahim & M. Nur. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press, 2000
- Nana sudjana, *Cara Belajar siswa Aktif dalam proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1989)
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006)
- Rusman, *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014
- Suyatno. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka, 2009
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta, : Kencana, 2009
- W.Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : Gramedia, 1989)
- Zainal Aqib, *Propesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. (Surabaya : Insan Cendikiawan),, 2002