

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat ide-ide yang disajikan atau sebuah skenario dalam menemukan alternatif baru untuk menyelesaikan masalah. Kreativitas merupakan sifat hakiki yang dimiliki setiap manusia dalam memahami cara serta proses berpikir, hal itu dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan ide atau gagasan untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan.¹

Problem solving adalah sebuah tindakan penyelesaian masalah, *problem solving* merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi perubahan dan masalah yang kompleks di abad 21.² Maka dengan adanya teori yang telah dipaparkan bahwa keterampilan berpikir kreatif maupun *problem solving* perlu dilatih dan diasah setiap hari melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk terus mengembangkan keterampilan-keterampilannya hingga dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan baik dan benar sesuai dengan hasil pengetahuannya.

Keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* harus dimiliki peserta didik kedepannya dalam menjalani kehidupan sehari-hari, adapun upaya yang digunakan guru dalam menumbuhkan keterampilan tersebut dapat

¹Ari Setiarsih, Diskursus Pendidikan Kritis (Critical Pedagogy) dalam Kajian Pendidikan Kewarganegaraan, *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol 5 No 2 Oktober 2017, H. 76.

²Rani Purwati, Dkk, Upaya Meningkatkan Problem Solving Skills Melalui Penerapan Modul Mutasi Genetik Berbasis Creative Problem Solving pada Siswa IPA SMA, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol 11, No. 1, Maret 2023, H. 19.

melaui penggunaan bahan ajar peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan tersebut. Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* didiri mereka masing-masing.

Bahan ajar salah satu aspek yang perlu diperhatikan oleh guru khususnya untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* ketika menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih tertarik dan mudah memahami apabila proses pembelajarannya menggunakan sebuah animasi serta peserta didik akan lebih mudah dalam mengingatnya dan dapat memaksimalkan hasil belajar yang dicapai.³ Bahan ajar merupakan salah satu komponen dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Bahan ajar dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan kemauan peserta didik sehingga mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan bahan ajar dalam mengajarkan materi pendidikan agama Islam bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu peserta didik dalam belajar.⁴

Era sekarang menjadi faktor yang menjanjikan dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru harus mampu memerankan diri sebagai fasilitator bagi peserta didik, khususnya dalam pemanfaatan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien dan tidak monoton. Pendidikan menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan seseorang. Banyak ayat Al-Qur'an

³Miftahul Khairani, Dkk, Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Biolokus*, Vol: 2 No. 1 Januari - Juni 2019, H. 162.

⁴Atika Fitriani, Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No 02, 2018. H. 130.

yang menjelaskan akan pentingnya pendidikan bahkan Allah berjanji akan meninggikan derajat orang-orang beriman dan memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana Firman Allah didalam Q.S Al-Mujadilah:11

فَأَنْشُرُوا أَنْشُرُوا قِيلَ وَإِذَا لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحُ فَأَفْسَحُوا الْمَجْلِسِ فِي تَفَسَّحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا أَمُنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا
 ① خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أَوْتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ أَمُنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat, dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.*⁵

Pendidikan memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan manusia, memasuki era baru dewasa ini. Kesadaran masyarakat akan pentingnya ini pendidikan semakin nyata dan meningkat. Bahkan tak jarang yang menjadikan pendidikan sebagai salah satu kebutuhan utama hingga gaya hidup (*life style*). Dalam sebuah hadist yang diriwayatkan oleh iman Thabrani, Rasulullah SAW bersabda bahwa: "Barang siapa yang menginginkan dunia hendaknya berilmu, barang siapa yang menginginkan akhirat hendaknya berilmu dan barang siapa yang menginginkan keduanya maka hendaknya menguasai ilmu." Hal serupa juga dikemukakan oleh salah seorang tokoh terkemuka dalam filsafat alam dan metodologi ilmiah, Francis Bacon yang menyatakan *Knowledge is Power*, artinya pengetahuan adalah kekuasaan.⁶

Pernyataan ini diperkuat oleh tokoh filsafat pendidikan *Theodore Brameld* yang populer dengan teori *rekonstruksionis* dengan pernyataan *Education is*

⁵<https://Tafsirweb.Com/10765-Surat-Al-Mujadilah-Ayat-11.Html>.

⁶Darwis A. Soelaiman, *Filsafat Ilmu Pengetahuan Perspektif Barat dan Islam* (Aceh: Bandar Publishing, 2019) H. 14.

Power, artinya pendidikan adalah kekuatan.⁷ Pernyataan-pernyataan tersebut sangat jelas menunjukkan akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia. Karena, melalui pendidikan manusia memperoleh ilmu dan pengetahuan, sehingga mereka memiliki kesempatan besar untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan.⁸ Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S, Adz-Dzaariyaat ayat 56: “dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” Di sinilah akhir dari tujuan pendidikan, yaitu *humanisasi* (pemanusiaan) yang berujung pada kebebasan dalam memilih dan memperoleh pendidikan.⁹

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang ditujukan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir peserta didik kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁰

Bahan ajar merupakan sebuah sarana yang sangat strategis bagi pendidik untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Bahan ajar dapat memacu

⁷Darwis A. Soelaiman, *Filsafat Ilmu Pengetahuan Perspektif Barat dan Islam* (Aceh: Bandar Publishing, 2019) H. 15.

⁸Evi Maulidah, *Character Building dan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*, Vol. 1, 2019, H.138.

⁹Rinaldi Datunsolang, *Konsep Pendidikan Pembebasan dalam Perspektif Islam (Studi Pemikiran Paulo Freire)*, *Jurnal Ilmiah Al-Jauhari (Jiaj)*, Volume 3 No 1, Juni 2018, H. 54.

¹⁰Muldiyana Nugraha, *Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran*, *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, Vol. 4 No. 01, Juni 2018, H. 29.

siswa untuk menggunakan lebih banyak inderanya dibandingkan jika guru hanya memberikan informasi secara verbal seperti yang biasa dilakukan.¹¹ Adanya kemajuan ilmu dan teknologi telah mendorong untuk berinovasi dalam dunia pendidikan yang dapat membantu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Perkembangan ilmu dan teknologi dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar tersebut. Pada pembelajaran mengikuti zaman penuh teknologi saat ini bahan ajar yang dibutuhkan oleh siswa sebagai sumber belajar salah satunya ialah bahan ajar digital. Bahan ajar digital adalah salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang semakin populer dan banyak digunakan oleh para pendidik. Dalam era digital seperti sekarang ini, bahan ajar digital menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.

Bahan ajar digital adalah materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital atau elektronik, yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone. Bahan ajar digital dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, video, atau kombinasi dari semuanya, yang disajikan secara interaktif dan dinamis.¹² Bahan ajar digital memiliki kelebihan seperti mudah diakses, fleksibel, dapat dipersonalisasi, dapat diupdate dengan mudah, dan dapat menarik minat siswa melalui penggunaan media yang beragam. Selain itu, bahan ajar digital juga dapat disimpan dalam format yang lebih ramah

¹¹Afi Parnawi, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Grup Penerbitan Cv Budu Utama, 2021), H.42.

¹²Usman, Dkk, 2019, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Bahan Ajar Mind Mapping Untuk Membangun Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Kab. Maros, *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, Volume VIII, Nomor 1. H. 59.

lingkungan dan mengurangi penggunaan kertas. Bahan ajar digital merupakan salah satu perkembangan ilmu dan teknologi pada bahan ajar.

Bahan ajar digital merupakan sebuah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang dituangkan kedalam bentuk digital yang bersifat lebih menarik karena dilengkapi dengan *mind mapping*, materi, gambar-gambar, dan evaluasi pembelajaran. Modul digital juga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang disampaikan pendidik. Dengan adanya bahan ajar digital siswa akan menjadi lebih mudah memahami materi, karena siswa akan lebih tertarik, dan termotivasi untuk belajar.

Bahan ajar digital memiliki salah satu kelebihan adalah dapat digunakan melalui *smartphone* sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun saat siswa membutuhkannya. Dalam hal ini peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbasis *mind mapping*. *Mind mapping* adalah sebuah metode dalam mencatat dimana catatan itu merupakan metode termudah untuk menempatkan suatu informasi ke dalam otak dan metode termudah untuk mengeluarkan sebuah informasi dari otak.

Menyertakan *mind mapping* pada pembelajaran PAI merupakan salah satu upaya untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan *problem solving*. Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Bengkulu Selatan penggunaan bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS, di bahan ajar tersebut sudah ada *mind mapping* akan tetapi dirasa peneliti belum cukup untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving*. Bahan ajar yang sudah ada juga belum menggunakan digital

dalam mengaksesnya. Bahan ajar tersebut membuat siswa kurang tertarik dan fokus terhadap materi yang disampaikan. Bahan ajar yang disertai *mind mapping* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum dikembangkan. Dalam beberapa penelitian tentang *mind mapping* juga belum ada yang menggabungkan *mind mapping* dengan pembelajaran digital.

Bahan ajar yang ada masih berupa berbasis teksbook yang belum interaktif sehingga siswa belum maksimal dalam memahami suatu pokok bahasan. Berdasarkan dari pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Mind Mapping* untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Keterampilan *Problem Solving* pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Bengkulu Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik diantaranya kesulitan untuk memahami materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, sehingga peserta didik ketika diberi beberapa pertanyaan tidak bisa menjawab.
2. Proses pembelajaran cenderung menggunakan pembelajaran langsung yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurangnya kepercayaan diri pada diri peserta didik.

3. Bahan ajar digunakan kurang bervariasi sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi jenuh, pasif, dan tidak konsentrasi dalam proses belajar.
4. Masih terlihat sikap siswa yang belum mau tampil ketika diminta mengungkapkan pendapat ketika diberi pertanyaan. Hal ini menunjukkan rasa berani tampil di depan umum yang dimiliki siswa masih kurang.
5. Sebagian peserta didik masih terlihat pasif sehingga belum terlihat keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* dalam diri peserta didik.
6. Masih sulitnya mengembangkan bahan ajar menjadi kendala bagi guru.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak menyimpang dari pokok masalah, maka peneliti memberi batasan masalah ini di antaranya sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian meliputi informasi bahan ajar digital berbasis *mind mapping*, keterampilan berpikir kreatif, dan keterampilan *problem solving*.
2. Objek penelitian adalah pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.
3. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dan siswa di SMA Negeri 1 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar digital berbasis *mind mapping* untuk membantu berpikir kreatif dan *problem solving* pada siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Bengkulu Selatan?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar digital berbasis *mind mapping* untuk membantu berpikir kreatif dan *problem solving* pada siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Bengkulu Selatan?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar digital berbasis *mind mapping* untuk membantu berpikir kreatif dan *problem solving* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada siswa di SMAN 1 Bengkulu Selatan?

E. Tujuan

Pada prinsipnya tujuanyang ingin dicapai peneliti yaitu:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *mind mapping* dalam membantu berpikir kreatif dan *problem solving* pada siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Bengkulu Selatan.
2. Untuk membuktikan kepraktisan pengembangan bahan ajar digital berbasis *mind mapping* dalam membantu berpikir kreatif dan *problem solving* pada siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada siswa di SMAN 1 Bengkulu Selatan.
3. Untuk menghasilkan bahan ajar diital berbasis *mind mapping* yang efektif dalam membantu berpikir kreatif dan *problem solving* pada siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengemukakan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Memberikan tambahan pengalaman dan memperluas wawasan akademik terkait pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *mind mapping* untuk mengembangkan perilaku berkarakter dan keterampilan sosial.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *problem solving*.

b. Bagi guru

Memberikan masukan agar guru dapat pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *mind mapping* untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving*.

c. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan atau pengawasan bagi guru yang belum mengembangkan pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *mind mapping* untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving*.

d. Bagi peneliti

Sebagai acuan untuk menyusun rancangan mengenai pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *mind mapping* untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving*.

G. Sistematika Penulisan

Materi yang tertera pada tesis ini dikelompokkan menjadi beberapa subbab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

1. BAB I pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian relevan dan sistematika penulisan.
2. BAB II landasan teori yang terdiri dari konsep dasar pengembangan bahan ajar PAI berbasis *mind mapping* untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan penelitian serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.
3. BAB III metodologi penelitian yang terdiri dari: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data dan metode analisis data.
4. BAB IV hasil dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi wilayah penelitian, analisis data, dan pembahasan yang menjelaskan penelitian pengembangan bahan ajar digital mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *mind mapping* untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan *problem solving* di SMAN 1 Bengkulu Selatan
5. BAB V kesimpulan dan saran yang terdiri dari kesimpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian, serta saran untuk penelitian sekarang dan penelitian yang akan datang agar lebih baik.