Jurnal Diversita

Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita>

Pengaruh Strategi *Problem Posing*, *Discovery Learning* dan Tingkat Kereatifitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Smk Perguruan Teladan Sumatera Utara

The Effect of Problem Posing Strategy, Discovery Learning and Student's Level of Creativity Against Islamic Education Learning Outcomes of North Sumatra High School Students in North Sumatra

Candra Wijaya*, Elfidayati** & Hadi Saputra Panggabean***

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

**Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIJM Tanjung Pura, Indonesia

*** Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Pembangunan Panca Budi, Indonesia

Diterima: 19 April 2020; Disetujui: 25 April 2020; Dipublish: 02 Juni 2020

**Corresponding author: E-mail: elfidayati@gmail.com

Abstrak

Pemahaman konsep-konsep dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang bersifat *action learning* membutuhkan kreatifitas tinggi. Pembelajaran pendidikan agama Islam belum mendorong siswa melakukan kreatifitas tingkat tinggi. Penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan strategi *Problem Posing* dan *Discovery Learning* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa diduga dapat mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan kemampuan awal siswa yang berbeda. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model penelitian yaitu kuasi eksperimen. Kemudian sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Perguruan Teladan Medan. Data penelitian menggunakan tes hasil belajar yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda dan tingkat kreativitas siswa terdiri 5 soal esai. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Problem Posing* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan *Discovery Learning*, siswa berkeaktifitas awal tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang berkeaktifitas awal rendah, serta *Problem Posing* lebih cocok diterapkan kepada siswa yang berkeaktifitas tinggi.

Kata kunci: *Problem Posing, Discovery Learning, Kreatifitas Siswa, Hasil belajar.*

Abstract

Understanding of the concepts in learning Islamic religious education that is *action learning* requires high creativity. Learning Islamic religious education has not encouraged students to do a high level of creativity. The use of learning models using the *Problem Posing* and *Discovery Learning* strategy by taking into account the initial abilities of students allegedly able to overcome these problems. This study aims to determine effective learning strategies in improving learning outcomes with different initial abilities of students. This research uses quasi experiment. The research data used a learning achievement test consisting of 15 multiple choice questions and the level of student creativity consisting of 5 essay questions. Data analysis technique uses two path variance analysis with unequal cells. The results showed that *Problem Posing* was more effective in improving student learning outcomes than *Discovery Learning*, students with high initial creativity got better learning outcomes compared to students with low initial creativity, and *Problem Posing* was more suitable for students with high creativity

Keywords: *Problem Posing, Discovery Learning, Student Creativity, Learning Outcomes*

How to Cite: Wijaya, C., Elfidayati., & Panggabean, H.S. (2020), Pengaruh Strategi *Problem Posing, Discovery Learning* dan Tingkat Kereatifitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Smk Perguruan Teladan Sumatera Utara, *Jurnal Diversita*, 6 (1): 40-47.

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang paling sempurna dan mulia dibanding makhluk yang lain ciptaan Tuhan, karena manusia dibekali dengan akal dan pikiran. Maka manusia senantiasa di didik dan diarahkan pada kebaikan, sebagaimana firman Allah dalam surat Al-'Alaq 1-5

مِّنَ الْإِنسَنِ خَلَقَ ۖ خَلَقَ الَّذِي رَّبَّكَ بِاسْمِ أَقْرَأَ

لَمَّ ۖ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الَّذِي ۖ الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ أَقْرَأُ ۖ عَلَقَ

يَعْلَمُ لَمَّ مَا لَا نَسْنَاءَ

Artinya :*"Bacalah dengan nama Tuhanmu, yang menciptakan kamu dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya".*

Dari ayat di atas, manusia dituntut untuk belajar dan membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan, baik ilmu dunia dan ilmu akhirat agar selamat dalam meniti kehidupan dunia yang fana ini. Dengan ilmu, manusia bisa menjadikan dirinya berkepribadian yang luhur dalam meningkatkan kualitasnya di berbagai situasi dan kondisi, tak terkecuali kedudukan sebagai murid, guru dan sebagainya yang menempatkan mereka saling memiliki *feed back* dalam mewujudkan proses belajar dan mengajar yang baik, khususnya penguasaan belajar pendidikan agama Islam.

Pendidikan memegang peranan penting pada aspek kehidupan guna membentuk peserta didik yang memiliki kualitas. Seiring berjalannya waktu, pendidikan sudah pada abad 21. Zubaidah, menyatakan bahwa pencapaian keterampilan pada abad 21 dilakukan dengan memperbarui kualitas pembelajaran, mengembangkan kreativitas dan inovasi peserta didik dalam belajar dan mengembangkan pembelajaran *student centered*.

Fathurrohman dan Sutikno berpendapat bahwa di dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok, hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajardirancang dan dijalankan secara professional. Syah menyatakan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang ideal, kemampuan para pendidik teristimewa guru dalam membimbing belajar murid-muridnya amat dituntut, jika guru dalam keadaan siap dan memiliki sikap professional dalam melaksanakan kewajibannya, harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas akan tercapai.

Djamarah mengutarakan kesulitan belajar disebabkan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Dari penjelasan tersebut, maka dirasa perlu untuk menambah variasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dikemas oleh guru yang melibatkan siswa sehingga akan meningkatkan aktivitas dan mendorong

anak didik melakukan proses belajar, sehingga hasil belajar tidak hanya pada aspek kemampuan mengerti pendidikan agama Islam saja tetapi juga aspek sikap atau attitude terhadap pendidikan agama Islam.

Faktor penyebab tinggi rendahnya hasil belajar pendidikan agama Islam di sekolah disebabkan diantaranya bersumber dari guru dan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang aktif agar suasana pembelajaran yang diciptakan menyenangkan dan menarik rasa siswa untuk belajar pendidikan agama Islam. Strategi pembelajaran yang akan diterapkan yakni *Problem Posing* dan *Discovery Learning*. Srok'atun dkk, mengemukakan bahwa *Problem Posing* adalah menuntut siswa untuk mengajukan masalah berdasarkan situasi dan kondisi yang diberikan. Pada strategi *Problem Posing* siswa dihadapkan permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dimana siswa dapat menyelesaikan masalah dan mengajukan permasalahan soal berdasarkan situasi yang diberikan. Dengan demikian siswa mampu menguasai materi serta meningkatkan kreativitas yang berdampak pada hasil belajar pendidikan agama Islam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini berdasarkan pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas X SMK Perguruan Teladan Sumatera Utara. Sampel penelitian ini yaitu kelas X SMK-2 sebagai kelas

eksperimen dengan strategi *Problem Posing* dan kelas X SMK-1 sebagai kelas kontrol dengan strategi *Discovery Learning*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *cluster random sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes dan dokumentasi. Metode tes/ metodenya eksperimen digunakan untuk memperoleh hasil belajar pendidikan agama Islam dan tingkat kreativitas, serta metode dokumentasi yaitu nilai UTS untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan. Instrumen tes yang digunakan untuk hasil belajar pendidikan agama Islam berbentuk pilihan ganda, sedangkan untuk tes tingkat kreativitas berbentuk uraian. Teknik analisis data menggunakan analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan metode *Lilliefors* dan uji homogenitas menggunakan metode *Bartlett* dengan tarafsignifikansi 5%. Setelah itu dilakukan uji hipotesis tersebut jika ditolak maka perlu dilakukan uji komparasi ganda menggunakan metode *Scheffe*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan, kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Problem Posing* dan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dipastikan mempunyai kemampuan awal yang sama. Oleh sebab itu, sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu

dilakukan uji keseimbangan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 0,1676$ dengan $t_{tabel} = 1,99897$, karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,1676 < 1,99897$ maka H_0 diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama sebelum diberikan perlakuan.

Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari tes hasil belajar pendidikan agama Islam yaitu 15 soal pilihan ganda dan tes tingkat kreativitas siswa terdiri dari 5 soal uraian. Sebelum instrumen tes diberikan pada kelas sampel, terlebih dahulu instrumen diujicobakan. Instrumen tes hasil belajar pendidikan agama Islam dan tes tingkat kreativitas siswa diujicobakan pada 32 siswa kelas non sampel. Hasil dari uji validitas dengan taraf signifikansi 5% yaitu instrumen tes hasil belajar pendidikan agama Islam dinyatakan 11 soal valid dan tes tingkat kreativitas siswa terdapat 5 soal valid. Instrumen penelitian yang valid selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan taraf signifikansi 5%. Hasil dari uji reliabilitas didapatkan bahwa instrumen tes hasil belajar pendidikan agama Islam dan tingkat kreativitas siswa dinyatakan reliabel. Setelah kedua instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel kemudian diberikan kepada kelas sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang telah diberikan kepada kelas sampel penelitian, maka didapat data hasil belajar pendidikan agama Islam dan tingkat kreativitas siswa. Setelah data

diperoleh, selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji normalitas pada penelitian ini diperoleh bahwa sampel pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selain itu, hasil uji homogenitas pada penelitian ini diperoleh bahwa sampel pada penelitian ini mempunyai variansi populasi yang sama. Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji analisis data menggunakan analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5%.

Kemudian diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya ada perbedaan pengaruh *Discovery Learning* dan *Problem Posing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. Karena dalam penelitian terdapat dua strategi pembelajaran yaitu strategi *Discovery Learning* dan *Problem Posing* maka untuk uji lanjut tidak perlu dilakukan komparansi ganda antar baris. Untuk mengetahui strategi pembelajaran mana yang lebih baik cukup dengan membandingkan rerata marginal dari masing-masing strategi pembelajaran.

bahwa strategi *Problem Posing* lebih baik daripada *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. Hal tersebut juga didukung dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Pada pembelajaran dengan strategi *Problem Posing* memberikan leluasa kepada siswa lebih aktif, kreatif, interaktif dan percaya diri dalam mengajukan pertanyaan sesuai tingkat kreativitas mereka, memanipulasi pertanyaan pendidikan agama Islam, menjawab pertanyaan yang

diajukan dan menarik kesimpulan dari pertanyaan. Sehingga setiap siswa timbul inovasi baru dalam membuat dan menyelesaikan permasalahan dan diajarkan untuk melatih seberapa jauh tingkat kreativitas pada siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Zuya (2017) menyimpulkan diantaranya *Problem Posing* mempunyai berbagai dampak positif terhadap hasil belajar yaitu segi pengetahuan, segi kemampuan, segi keterampilan dan sikap. *Problem Posing* juga menjadikan siswa percaya diri dalam belajar pendidikan agama Islam. Sedangkan proses pembelajaran dengan strategi *Discovery Learning*, siswa diberikan permasalahan menemukan jawaban dimana langkah-langkah penyelesaian masalah soal sudah direkayasa guru, namun tingkat kreativitas yang diciptakan kurang terlatih. Sejalan dengan penelitian Yurniawati dan Latipa (2017) menjelaskan bahwa penerapan *Discovery Learning* memberikan manfaat pengembangan kemampuan siswa dalam memahami, menemukan dan menerapkan dalam menyelesaikan permasalahan. Sehingga dimungkinkan strategi pembelajaran *Problem Posing* memberikan pengaruh lebih baik daripada *Discovery Learning*. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh penerapan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

Kemudian diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya ada perbedaan pengaruh tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. Karena H_0 ditolak, maka perlu

dilakukan uji komparasi ganda antar kolom. $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh hasil belajar pendidikan agama Islam antara siswayang memiliki tingkat kreativitas siswa kategori tinggi dan kategori sedang. Pada kolom 1 dan kolom 3 diperoleh $F_{hitung} > F_{table}$ maka H_0 ditolak, sehingga adapengaruh hasil belajar pendidikan agama Islam antara siswa yang memiliki tingkat kreativitas siswa kategori tinggi dengan kategori rendah. Selain itu, pada kolom 2 kolom 3 di peroleh $F_{hitung} > F_{table}$ maka H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh hasil belajar pendidikan agama Islam antara siswa yang memiliki tingkat kreativitas siswa kategori sedang dengan kategori rendah.

Hal tersebut didukung dengan kondisi lapangan dimana siswa memiliki tingkat kreativitas ada yang kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang memiliki tingkat kreativitas kategori tinggi cenderung mempunyai cara sendiri dalam menyelesaikan permasalahan dan arah pemikiran yang detail. Untuk siswa tingkat kreativitas sedang mempunyai ide pemikiran yang masih bersifat umum dan sering bertanya kepada guru tentang kebenaran permasalahan yang dikerjakan dengan siswa tingkat kreativitas rendah, siswa cenderung mengikuti pemikiran temannya dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Puspitasari, menyimpulkan bahwa siswa dalam menyelesaikan masalah dengan tingkat kreativitas siswa kategori tinggi, sedang, rendah mengalami tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Berdasarkan uraian di

atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

Kemudian diperoleh $F_{AB} > F_{table}$ maka H_0 AB ditolak artinya ada interaksi antara strategi pembelajaran dengan tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar PAI. Karena H_{OAB} ditolak, maka perlu dilakukan uji komparasi ganda antarsel. diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh penerapan *Problem Posing* antara siswa tingkat kreativitas tinggi dan sedang. Pada baris pertama kolom pertama dan baris pertama kolom ketiga diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh penerapan *Problem Posing* antara siswa tingkat kreativitas tinggi dan rendah. Sedangkan baris pertama kolom kedua dan baris pertama kolom ketiga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan penerapan *Problem Posing* antara siswa tingkat kreativitas sedang dan rendah.

Sedangkan pada baris kedua kolom pertama dan baris kedua kolom kedua diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan penerapan *Discovery Learning* antara siswa tingkat kreativitas tinggi dan sedang. Pada baris kedua kolom pertama dan baris kedua kolom ketiga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan penerapan *Discovery Learning* antara siswa tingkat kreativitas tinggi dan rendah. Baris kedua kolom kedua dan baris kedua kolom ketiga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan penerapan *Discovery Learning*

antara siswa tingkat kreativitas sedang dan rendah.

Untuk pada baris pertama kolom pertama dan baris kedua kolom pertama diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga ada pengaruh siswa tingkat kreativitas tinggi antara penerapan *Problem Posing* dan *Discovery Learning*. Pada baris pertama kolom kedua dan baris kedua kolom kedua diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan tingkat kreativitas rendah antara penerapan *Problem Posing* dan *Discovery Learning*. Dan baris pertama kolom ketiga dan baris kedua kolom ketiga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga tidak ada perbedaan tingkat kreativitas rendah antara penerapan *Problem Posing* dan *Discovery Learning*.

Hal ini didukung dengan kondisi lapangan dimana siswa yang memiliki tingkatan kreativitas (tinggi, sedang dan rendah) dengan strategi pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam. Pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kreativitas siswa mengakibatkan terjadinya interaksi. Memilih strategi pembelajaran *Problem Posing* sangat tepat dipadukan dengan kreativitas siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, interaktif dan siswa menjadi percaya diri. Siswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dengan optimal pada kegiatan pembelajaran saat mengajukan soal cerita dimana soal yang dibuat adalah soal non rutin, sehingga kemampuan konseptual sudah terlatih

dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pembelajaran pendidikan agama Islam yang melibatkan siswa secara kreatif, interaktif berdampak pada hasil belajar yang optimal. Hal ini terlihat pada sebelum dan sesudah pembelajaran pada tiap kategori tingkat kreativitas strategi *Problem Posing* lebih baik daripada strategi *Discovery Learning*. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Santosa, dkk dalam penelitiannya menyimpulkan diantaranya ada interaksi antara strategi pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif matematis terhadap hasil belajar. Sependapat dengan Wahyudi, dkk dalam penelitiannya menyimpulkan diantaranya ada pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

SIMPULAN

Dengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil penelitian ini yaitu terdapat perbedaan pengaruh penerapan strategi *Discovery Learning* dan *Problem Posing* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam, dengan strategi *Problem Posing* lebih baik daripada strategi *Discovery Learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. Selain itu, terdapat perbedaan pengaruh tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam, dimana hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki

tingkat kreativitas sedang dan rendah, dan siswa yang memiliki tingkat kreativitas sedang lebih baik daripada siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah.

Serta terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan tingkat kreativitas siswa terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam. Untuk siswa yang diberi pembelajaran dengan strategi *Problem Posing*, siswa yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi lebih baik hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa yang tingkat kreativitas sedang atau rendah, sedangkan siswa yang mempunyai tingkat kreativitas sedang dan mempunyai tingkat kreativitas rendah mendapatkan hasil belajar pendidikan agama Islam sama. Sedangkan, siswa yang diberi pembelajaran dengan strategi *Discovery Learning*, masing-masing tingkatan kategori kreativitas mendapatkan hasil belajar sama.

Strategi pembelajaran *Problem Posing* dan *Discovery Learning* berbeda hasilnya jika dikenakan pada siswa yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi, tetapi tidak demikian halnya jika diberikan kepada siswa yang mempunyai tingkat kreativitas sedang dan rendah. Dengan melihat rerata masing-masing, dapat disimpulkan bahwa strategi *Problem Posing* lebih efektif dibandingkan strategi *Discovery Learning* hanya apabila diberikan kepada siswa yang mempunyai tingkat kreativitas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Huda, Miftahul. (2013). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Munandar, Utami. (2002). Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Santosa, Yusuf Budi, dkk. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri 5 Depok Kelas 11 IPS. Jurnal Pendidikan Sejarah
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suryosubroto. (2009). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rhineka Cipta
- Suyatno. (2009). Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka
- Srok'atunI, dkk. (2018). Kemampuan *Problem Posing* melalui Situation-Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar. Sumedang: UPI Sumedang Press. Diakses pada 29 November 2019.
- Syah, Muhibbin. (2000). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Upu, Hamzah. (2003). Problem Posing Dan Problem Solving dalam Pembelajaran PAI. Bandung: Pustaka Ramadhan
- Wahyudi, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Islam Al-Azhar 8 Summarecon. Jurnal Pendidikan Sejarah, Diakses pada 27 Desember 2019
- Zubaidah, Siti. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Seminar nasional Pendidikan dengan tema "Isu-Isu Strategis Pembelajaran Abad 21", pada Desember, Program Studi Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Kalimantan Barat. Diakses pada 2 Januari 2020
- Zulkifli. (2003). Tesis: Penerapan Pendekatan *Problem Posing* dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Teorema Phytagoras di Kelas II SLTP Negeri 22 Surabaya. Surabaya: Unesa.