

ABSTRAK

WULAN LISMAWATI. 1132020174. Penerapan Model *Quick On The Draw* Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif PAI Siswa (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 1 Cibatu Kabupaten Garut).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang terjadi di SMPN 1 Cibatu Kab. Garut yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah; pembelajaran yang bersifat konvensional; dan lemahnya cara mengkomunikasikan informasi-informasi dari pengetahuan peserta didik.. sehingga peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo yang dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif maupun kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Perencanaan, Proses, serta Hasil pembelajaran melalui model *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa?

Penelitian ini bertolak pada pemikiran bahwa model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan memiliki kelebihan bahwa pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif maupun kreatif. Maka dari itu, dengan metode ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, *fun*, saling bekerjasama, multisensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional.

Penelitian ini menggunakan model *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui prosedur pengkajian berdaur yang terdiri atas 4 (empat) tahap yaitu: Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dilaksanakan selama 2 (dua) siklus pada siswa kelas VII-D SMPN 1 Cibatu Kab. Garut pada mata pelajaran PAI yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 22 orang siswa perempuan. Dengan teknik pengumpulan data tes hasil belajar siswa dan pengamatan/observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran PAI kelas VII-D SMPN 1 Cibatu Kab. Garut dari pratindakan ke siklus 1 dan dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini dapat terlihat pada siklus 1 siswa yang memperoleh nilai dibawah 75 sebanyak 13 anak (33,3%) sedangkan siswa yang sudah mencapai tingkat ketuntasan sebanyak 26 anak (66,7%) dan secara klasikal masih kurang 18,3%. Sedangkan pada siklus 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan masih 6 anak (15%) dan sebanyak 33 anak (85%) telah mencapai tingkat ketuntasan, hal ini dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, dan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan jika sudah mencapai 85% siswa mencapai ketuntasan maka dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif PAI siswa melalui penerapan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo .