

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hipotesis.....	16
G. Langkah-langkah Penelitian.....	16
1. Jenis Data	16
2. Sumber Data.....	16
3. Metode Penelitian.....	17
4. Langkah-langkah Tindakan.....	17
5. Teknik Pengumpulan Data.....	22
6. Teknik Analisis data.....	22
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i>	25
1. Pengertian model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i>	25
2. Tujuan dan Manfaat Model <i>Quick On The Draw</i>	28
3. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i>	29
4. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Quick On The Draw</i>	34
B. Media Permainan Bingo.....	35
1. Pengertian Media	35
2. Permainan Bingo.....	37
3. Media Permainan Bingo.....	39
C. Keterampilan Berpikir Kreatif	39

1. Pengertian Berpikir Kreatif.....	39
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif.....	42
3. Ciri-ciri Orang Berpikir Kreatif	44
4. Model Belajar Mengajar Kreatif Taksonomi Bloom	48
5. Indikator Berpikir Kreatif Taksonomi Bloom	53
D. Pendidikan Agama Islam	57
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	57
2. Landasan Hukum Pendidikan Agama Islam	60
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam	62
4. Tujuan Pendidikan Agama Islam	63
5. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	64
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	66
1. Gambaran Setting Penelitian.....	66
2. Penyajian Data	67
B. Pembahasan.....	72
1. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	73
a. Perencanaan Siklus I.....	73
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	74
c. Observasi.....	80
1) Analisis Data Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I	80
2) Analisis Data Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus I	84
d. Refleksi Siklus I.....	86
2. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	89
a. Perencanaan Siklus II.....	89
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	90
c. Observasi.....	97

1) Analisis Data Aktivitas Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II	97
2) Analisis Data Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Siklus II	100
d. Refleksi Siklus II.....	103
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	110
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	118



DAFTAR TABEL

1.1 Tingkat Berpikir Kreatif Siswa	24
2.1 Langkah-langkah model <i>quick on the draw</i> dengan menggunakan media permainan bingo yang mengikuti pembelajaran kooperatif.....	31
3.1 Kegiatan Pra Tindakan.....	67
3.2 Hasil Pra Tindakan (<i>Pretest</i>).....	70
3.3 Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pra Tindakan (<i>Pretest</i>).....	71
4.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus I.....	73
4.2 Data Hasil Tes Siklus I.....	78
4.3 Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pada Siklus I.....	79
4.4 Data Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus 1	82
4.5 Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	84
4.6 Refleksi Siklus I.....	86
5.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus II	89
5.2 Data Hasil Test Pada Siklus II	95
5.3 Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pada Siklus II.....	96
5.4 Data Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II.....	99
5.5 Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	101
5.6 Refleksi Siklus II.....	103
6.1 Daftar Skor <i>Posttest</i> hasil belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran <i>quick on the draw</i> dengan menggunakan media permainan bingo pada mata pelajaran PAI	105
6.2 Tingkat Kreatif Berpikir Siswa Pada Akhir Tindakan (<i>Posttest</i>).....	106
7.1 Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pada Seluruh Kegiatan	108
7.2 Hasil Belajar Rata-Rata Siswa pada Mata Pelajaran PAI	109

DAFTAR GAMBAR

1.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	15
1.2 Diagram Siklus PTK.....	21
2.1 Tingkatan Berpikir Kreatif Model Taksonomi Bloom	50
2.2 Tingkatan Berpikir Kreatif Revisi Taksonomi Bloom.....	52
3.1 Jadwal Pelaksanaan Pra Tindakan (<i>Pretest</i>)	69
4.1 Guru Menjelaskan Jalannya Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Pada Siklus I.....	75
4.2 Pengelompokan Siswa Siklus I.....	76
4.3 Proses Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Pada Siklus I.....	77
5.1 Guru Menjelaskan Kembali Jalannya Pembelajaran <i>Quick On The</i> <i>Draw</i> dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Pada Siklus II....	91
5.2 Pengelompokan Siswa Pada Siklus II.....	92
5.3 Proses Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Pada Siklus II.....	94
6.1 Jadwal Pelaksanaan Akhir Tindakan (<i>Posttest</i>).....	105
7.1 Grafik Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Pada Seluruh Kegiatan.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Penelitian.....	119
2. Gambaran Umum Objek Penelitian	121
a. Profil SMPN 1 Cibatu Kab. Garut	121
b. Visi, Misi dan Tujuan SMPN 1 Cibatu Kab. Garut	122
c. Keadaan Guru dan Staf karyawan.....	123
d. Data Siswa SMPN 1 Cibatu Kab. Garut	127
e. Keadaan Sarana dan Prasarana Fisik SMPN 1 Cibatu Kab. Garut ...	127
3. Silabus Pendidikan Agama Islam	129
4. Kisi-kisi Soal.....	132
5. Soal Pretest dan Posttest	134
6. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	135
7. Lembar Jawaban Hasil Pretest Siswa.....	140
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	141
9. Materi Pembelajaran Siklus I.....	146
10. Instrument/ Evaluasi Siklus I.....	149
11. Lembar Observasi Guru Siklus I.....	150
12. Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	152
13. Lembar Jawaban Hasil Evaluasi Siklus I.....	154
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	155
15. Materi Pembelajaran Siklus II	160
16. Instrument/ Evaluasi Siklus II.....	163
17. Lembar Observasi Guru Siklus II	164
18. Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	166
19. Lembar Jawaban Hasil Evaluasi Siklus II.....	168
20. Lembar Jawaban Hasil Posttest Siswa.....	169
21. Surat Perizinan	170