

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangatlah penting bagi kita sebagai penerus perjuangan bangsa. Pendidikan merupakan lembaga utama yang memainkan peranan penting dalam membangun dan menumbuh kembangkan peradaban. Maju mundurnya suatu peradaban ditentukan oleh pendidikan. Bahkan, peradaban dan kebudayaan umat manusia tidak akan pernah muncul tanpa adanya lembaga yang mengarahkan manusia ke arah tersebut. Karena manusia terlahir ke dunia tidak memiliki daya ilmu yang dapat membuatnya berkembang lebih maju, maka pendidikanlah yang membangun daya dan pengetahuan tersebut dalam jiwa manusia.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan secara bahasa/etimologis, berasal dari kata 'didik' yang kata kerjanya adalah 'mendidik' artinya, memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntutan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan dapat dibedakan dalam dua konteks yaitu, pendidikan dalam arti sempit dan pendidikan dalam arti luas. Pendidikan dalam arti sempit adalah sekolah atau persekolahan yang merupakan hasil rekayasa untuk menyelenggarakan pendidikan, dengan seperangkat program yang harus dilaksanakan untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan pendidikan dalam arti luas bermakna berbagai macam pengalaman belajar dalam keseluruhan lingkungan hidup, baik disekolah maupun diluar sekolah yang sengaja diselenggarakan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. (Ade Aisyah dkk, 2013: 3).

Hal ini ditegaskan dalam UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah proses memanusiakan manusia melalui pembelajaran dalam bentuk aktualisasi potensi diri peserta didik menjadi suatu kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki dan kemudian diamalkan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam menunjang dan menentukan kemajuan suatu bangsa, sehingga pembangunan di bidang pendidikan masih perlu ditingkatkan dengan tujuan untuk mengejar ketinggalan dari negara-negara yang telah maju. Maka berdasarkan pada tujuan itu tiap-tiap sekolah diharapkan lebih serius dalam memberikan pelayanan pendidikan kepada peserta didik sehingga mereka dapat menikmati sebuah proses dalam dunia pendidikan sekolah.

Pendidikan agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan umat manusia terutama umat Islam, agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai, dan bermartabat. Menurut Zakiyah Darajat (dalam Abdul Majid, 2012: 22) pada umumnya agama seseorang ditentukan oleh pendidikan, pengalaman, dan latihan yang dilaluinya sejak kecil. Oleh karena itu pendidikan agama islam hendaknya ditanamkan sejak kecil, sebab pendidikan masa kanak-kanak merupakan dasar yang menentukan untuk pendidikan selanjutnya. Meski agama bukan satu-satunya faktor penentu

dalam pembentukan watak dan kepribadian siswa, namun secara substansional mata pelajaran PAI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan dan akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

Memperhatikan tujuan yang terkandung dalam PAI, maka seharusnya pembelajaran PAI di sekolah menjadi suatu kegiatan yang di senangi, menantang, dan bermakna bagi peserta didik. Karena pada dasarnya kegiatan belajar mengajar mengandung arti adanya interaksi dari berbagai komponen seperti guru, murid, bahan ajar, dan sarana lainnya yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.

Namun, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih terdapat beberapa kendala untuk mengembangkan potensi dan akhlak peserta didik. Menurut hasil observasi pada tanggal 25 April 2017 dengan seorang guru PAI SMPN 1 Cibatu Kab. Garut adapun kendala tersebut diantaranya kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih rendah; pembelajaran yang bersifat konvensional; dan lemahnya cara mengkomunikasikan informasi-informasi dari pengetahuan peserta didik. Dengan demikian, terdapat pula pola pikir peserta didik yang masih mengandalkan guru sebagai informasi utama yang akurat dan baik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang merangsang siswa untuk terlibat secara aktif maupun kreatif, bahkan siswa cenderung bersifat pasif dan kurang mandiri, yang pada akhirnya pembelajaran PAI membosankan dan kurang menarik minat siswa. Pada umumnya siswa menginginkan metode atau strategi pembelajaran yang menstimulasi belajar menyenangkan dan berkelompok.

Strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan membangkitkan kreativitas siswa, yang dikemas dalam model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Menurut Parker (seperti dikutip Miftahul Huda, 2014: 29) mendefinisikan kooperatif sebagai suasana pembelajaran yang mana para peserta didik saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model kooperatif tipe *quick on the draw*. Menurut Ginnis (2008: 165) pembelajaran *quick on the draw* menuntut siswa untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru. Artinya, siswa diarahkan untuk menggali pengetahuan secara mandiri dalam sebuah kelompok serta mampu mencurahkan gagasan dan solusi secara kreatif terhadap permasalahan yang disajikan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sumargiyani (JMP, Vol.2, No.2, Desember 2014: 89) yang mengatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada kecepatan kelompok

melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan kerja tim. Maka dari itu, dengan metode ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, *fun*, saling bekerjasama, multisensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional.

Agar pembelajaran lebih menarik dan optimal, model *quick on the draw* ini dapat dikombinasikan dengan media permainan. Menurut Silberman (2013: 126) pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan bingo. Permainan bingo merupakan media permainan berupa tabel bernomor yang terdiri dari beberapa baris dan kolom dalam jumlah tertentu. Setiap nomor berhubungan dengan pertanyaan yang jika dijawab dengan benar oleh siswa tersebut dalam urutan vertikal, horizontal, atau diagonal, maka siswa harus berteriak “bingo!” serta mendapatkan poin. Masih menurut Silberman (2013: 265) permainan bingo juga merupakan suatu cara baru dan menyenangkan untuk menguatkan dan mengingat kembali akan istilah-istilah yang telah siswa pelajari selama menempuh mata pelajaran. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat bertahan lama dalam memorinya.

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul : “Penerapan Model *Quick On The Draw* dengan Menggunakan Media Permainan Bingo untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif PAI Siswa”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana proses pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa?
3. Bagaimana hasil pembelajaran melalui model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perencanaan model *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Proses pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

3. Hasil pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMPN 1 Cibatu pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan mampu memberikan andil dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.
- b. Bagi guru, diharapkan mampu memberikan masukan positif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- c. Bagi siswa, diharapkan mampu untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran yang aktif, menarik dan tercapainya keseimbangan intelektual dan keterampilan praktis dalam proses belajar.
- d. Bagi peneliti sebagai calon guru, diharapkan dapat memberikan pengalaman untuk menjadi guru yang berdedikasi.

## E. Kerangka Berpikir

Penelitian terkait dengan peningkatan berpikir kreatif sudah banyak diteliti oleh peneliti sebelumnya, diantaranya : Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika tahun 2015 dari Rozana Ni'matul Jannah dan Supriyono dengan judul “Penerapan *Guided Discovery Learning* dengan Menggunakan Laboratorium Virtual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Pokok Alternatif Solusi Energi di SMA”. Hasil penelitian ini, berpikir kreatif pada siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan karena  $t_{hitung}$  yaitu 11,39; 14,53; 15,90 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,70; 1,68; 1,70.

Juga dilakukan oleh Ida Ayu Ketut Juliastini,dkk (2016) dalam e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Gambar dapat Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan berpikir kreatif siswa kelas IVB meningkat dengan presentase rata-rata 16,44% dan untuk keterampilan menulis siswa kelas IVB meningkat dengan presentase sebesar 19,07%, jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan saintifik berbantuan media gambar dapat meningkatkan berpikir kreatif dan keterampilan menulis siswa kelas IVB.

Skripsi dari Samuli (2011) yang berjudul “Penggunaan Instrumen Evaluasi Dengan Kalimat Tanya Tingkat Tinggi Taksonomi Bloom Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Semester Satu Di Mts Yasin Wates Kedungjati Grobogan Tahun Pelajaran 2010 / 2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan



bahwa: 1) Kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat dari semula pada tingkatan C1 hafalan dan C2 Pemahaman meningkat pada C3 aplikasi dan C4 analisis dengan menggunakan instrumen evaluasi lembar kerja kalimat tanya tingkat tinggi taksonomi Bloom. 2) Melalui Penggunaan Instrumen evaluasi pada lembar kerja dengan kalimat tanya tingkat tinggi taksonomi Bloom kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat hingga 35%.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Dalam bagian ini difokuskan untuk berpikir kreatif dalam bidang PAI melalui model *Quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo.

Berpikir merupakan suatu proses otak dalam mengolah dan menterjemahkan informasi atau berkembangnya ide dan konsep dalam diri seseorang, sedangkan kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Seperti yang dinyatakan oleh Ruggiero (1998) dalam (Kasmiatun dan Minto hari, 2008: 295) mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berpikir.

Dengan demikian, berpikir kreatif adalah kemampuan memproses pengalaman-pengalaman menggunakan metode tertentu untuk menghasilkan sesuatu yang mempunyai nilai tambah dan dapat diwujudkan. Menurut Edward de

Bono dalam Majaya (2013: 21-22) keterampilan berpikir dapat dilatih dan dikembangkan oleh siapa saja di segala umur.

Ada berbagai macam model keterampilan berpikir kreatif, namun yang digunakan peneliti adalah berpikir kreatif Model Taksonomi Bloom pada ranah kognitif. Model pembelajaran taksonomi bloom menekankan pembelajaran berbasis pengembangan kognitif tingkat tinggi, terutama analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam lingkup pendidikan di Indonesia Taksonomi Bloom tidak asing lagi dalam penyusunan program kurikulum. Taksonomi Bloom terdiri dari enam tingkat perilaku kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Model yang mencakup enam tingkat keterampilan berpikir ini, semula dimaksudkan sebagai dasar untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan, tetapi sekarang Taksonomi Bloom banyak digunakan untuk merencanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif sepenuhnya. Selain itu Taksonomi Bloom juga banyak digunakan pula untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam kurikulum berdiferensiasi untuk anak berbakat. Penerapannya di kelas tidak membutuhkan banyak biaya atau perubahan dari material dan prosedur yang sekarang. (Utami Munandar, 2012: 162)

Menurut Retno Utari (Jurnal: Pusdiklat KNPk, 2011: 7) Pada tahun 1994 salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif, yang

meliputi: (1) Perubahan kata kunci dari kata benda menjadi kata kerja untuk setiap level taksonomi. (2) Perubahan hampir terjadi pada semua level hierarkhis, namun urutan tingkatan masih sama yaitu dari urutan terendah hingga tertinggi yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *creating* (mencipta), *evaluating* (menilai). Revisi Krathwohl ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang sering kita kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.

Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, tentu dibutuhkan pijakan yang kuat sebagai dasarnya. Penentuan indikator-indikator berpikirnya harus jelas, tepat, dan terukur. Oleh karena itu, peneliti memilih Revisi Taksonomi Bloom sebagai pijakan berpikir kreatif yang meliputi *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *creating* (mencipta), *evaluating* (menilai).

Untuk menciptakan aktivitas berpikir kreatif tersebut diperlukan berbagai macam metode pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Slavin (2015:4) menyatakan *Cooperative Learning* adalah suatu pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model kooperatif tipe *quick on the draw*.

Model pembelajaran *Quick On The Draw* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis yaitu sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka

akan menarik dan menimbulkan efek kreatif dalam belajar siswa. Model *quick on the draw* memiliki beberapa keunggulan antara lain:

1. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas akan lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
2. Ini memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak.
3. Membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru.
4. Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit (Ginnis, 2008: 164-165).

Pembelajaran dengan model *quick on the draw* ini dapat dikombinasikan dengan media permainan bingo. Menurut Ginnis (2008: 88) media permainan bingo dapat membantu banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan. Diagnosis tersebut kemudian dapat memberitahu pilihan aktivitas untuk penguatan (*reinforcement*) dan perluasan (*extension*). Permainan bingo merupakan media permainan yang berbentuk persegi dimana titik tekan dalam permainan adalah membentuk garis mendatar, tegak, atau diagonal kemenangan dalam permainan diperoleh dari terbentuknya garis mendatar, tegak maupun diagonal. Menurut Silberman (2013: 126) pelajaran bisa menjadi tidak

menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan bingo. Bahkan menurut Silberman (2013: 265) permainan bingo dapat dijadikan suatu strategi untuk mengingat kembali akan istilah-istilah yang telah siswa pelajari selama menempuh mata pelajaran.

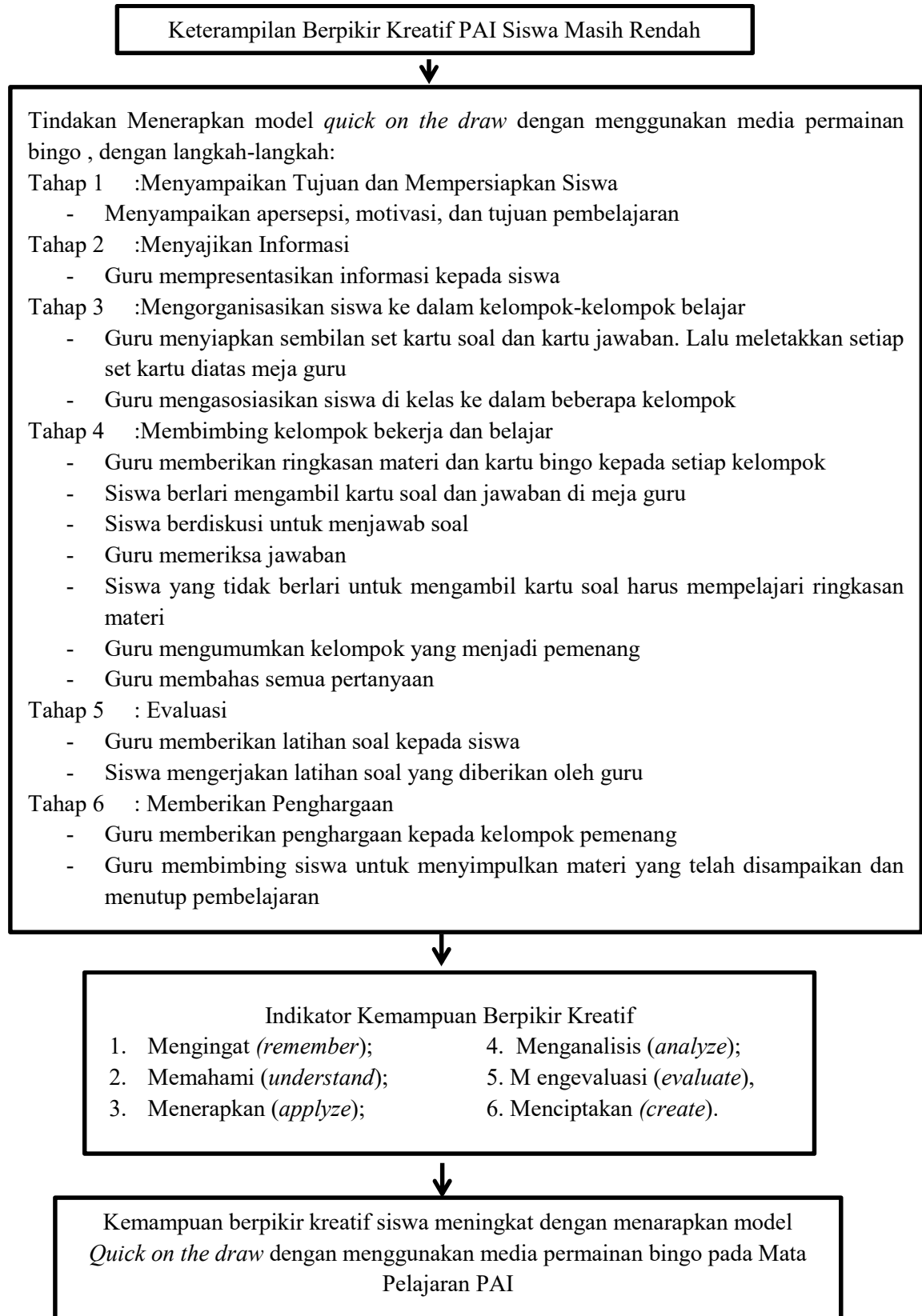
Langkah-langkah model *quick on the draw* dengan menggunakan permainan bingo yang dikembangkan dalam penelitian ini mengikuti tahap-tahap model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut: (1) Menyampaikan Tujuan dan Mempersiapkan Siswa. (2) Menyajikan Informasi mengenai model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo. (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. (4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar. (5) Evaluasi. (6) Memberikan penghargaan.

Pembelajaran dengan menerapkan model *quick on the draw* menggunakan media permainan bingo dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan melalui kegiatan diskusi. Dengan diskusi memungkinkan pengembangan penalaran, pemikiran kritis, dan kreatif, serta mampu memberikan pertimbangan dan penilaian. Selain itu, menurut Munandar (2012: 195) berpikir divergen dapat pula dirangsang dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong ungkapan pikiran dan perasaan yang berakhir terbuka (*open-ended thoughts and feelings*). Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menantang siswa dirangsang untuk mengimajinasi gagasan-gagasan baru, atau menjajaki kemungkinan-kemungkinan akibat dari suatu keadaan. Dengan demikian, pembelajaran yang menerapkan model *quick on the draw* dengan

menggunakan media permainan bingo ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.



Gambar 1.1  
Bagan Kerangka Berpikir



## F. Hipotesis

$H_0$  = Tidak terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cibatu setelah menerapkan model *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo pada mata pelajaran PAI.

$H_a$  = Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cibatu setelah menerapkan model *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo pada mata pelajaran PAI.

## G. Langkah-langkah Penelitian

### 1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data penelitian yang berlandaskan pada kondisi objek alamiah yang terjadi di lapangan, data kualitatif yaitu data penelitian berlandaskan aktivitas siswa. Sedangkan data kuantitatif yaitu data dari kemampuan berpikir kreatif berupa angka yang diperoleh dari nilai tes formatif dan *post test*.

### 2. Sumber Data

#### a. Lokasi penelitian

Sekolah yang dijadikan lokasi penelitian tindakan kelas adalah SMP Negeri 1 Cibatu Kabupaten Garut. Alasan dipilihnya lokasi penelitian ini, adalah: (1) kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih heterogen. (2) Model *Quick On The Draw* belum pernah digunakan di sekolah ini. (3) Sarana dan



Prasarana yang cukup memadai sehingga cukup baik untuk digunakan sebagai lokasi penelitian.

b. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Cibatu Kabupaten Garut yang berjumlah 39 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yang berusaha mengkaji dan merefleksi suatu model pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan produk pembelajaran di kelas. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajarannya berbentuk siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok dengan mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart meliputi empat komponen, yaitu: (a) perencanaan (*Planning*); (b) Tindakan (*acting*); (c) Pengamatan (*observing*); (d) Refleksi (*reflecting*).

4. Langkah-langkah Tindakan

Dalam prosedur penelitian ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu: (a) identifikasi masalah; (b) perencanaan tindakan; (c) pelaksanaan tindakan; (d) evaluasi; (e) analisis dan refleksi. Adapun penjelasannya tersebut adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan studi pendahuluan dengan cara berdiskusi dengan guru PAI kelas VII-D, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah tersebut. Dari hasil diskusi ternyata guru masih menggunakan penerapan pembelajaran konvensional (tradisional) dan kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*.

b. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang dilakukan pada tahap pra Penelitian Tindakan Kelas, rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris. Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Adapun perencanaan tindakan yang akan dipersiapkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana tindakan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus satu.
- 2) Pada pembelajaran ini akan membahas mengenai ketentuan shalat berjamaah
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran PAI dengan materi pokok shalat berjamaah.
- 4) Membuat bahan ajar yang berorientasi pada model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo.

- 5) Membuat perangkat tes formatif dan *post test*.
- 6) Membuat pedoman observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru.
- 7) Membuat jadwal kegiatan

c. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat. Adapun pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Melakukan pembelajaran PAI dengan menerapkan model *Quick On The Draw* dengan menggunakan media permainan bingo.
- 2) Pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilaksanakan observasi oleh observer terhadap aktivitas siswa dan guru dengan format yang telah disediakan.
- 3) Melakukan tes formatif pada akhir siklus.
- 4) Melaksanakan post test setelah selesai pelaksanaan siklus.

d. Evaluasi

- 1) Pelaksanaan tes
- 2) Observasi aktivitas siswa
- 3) Observasi aktivitas guru

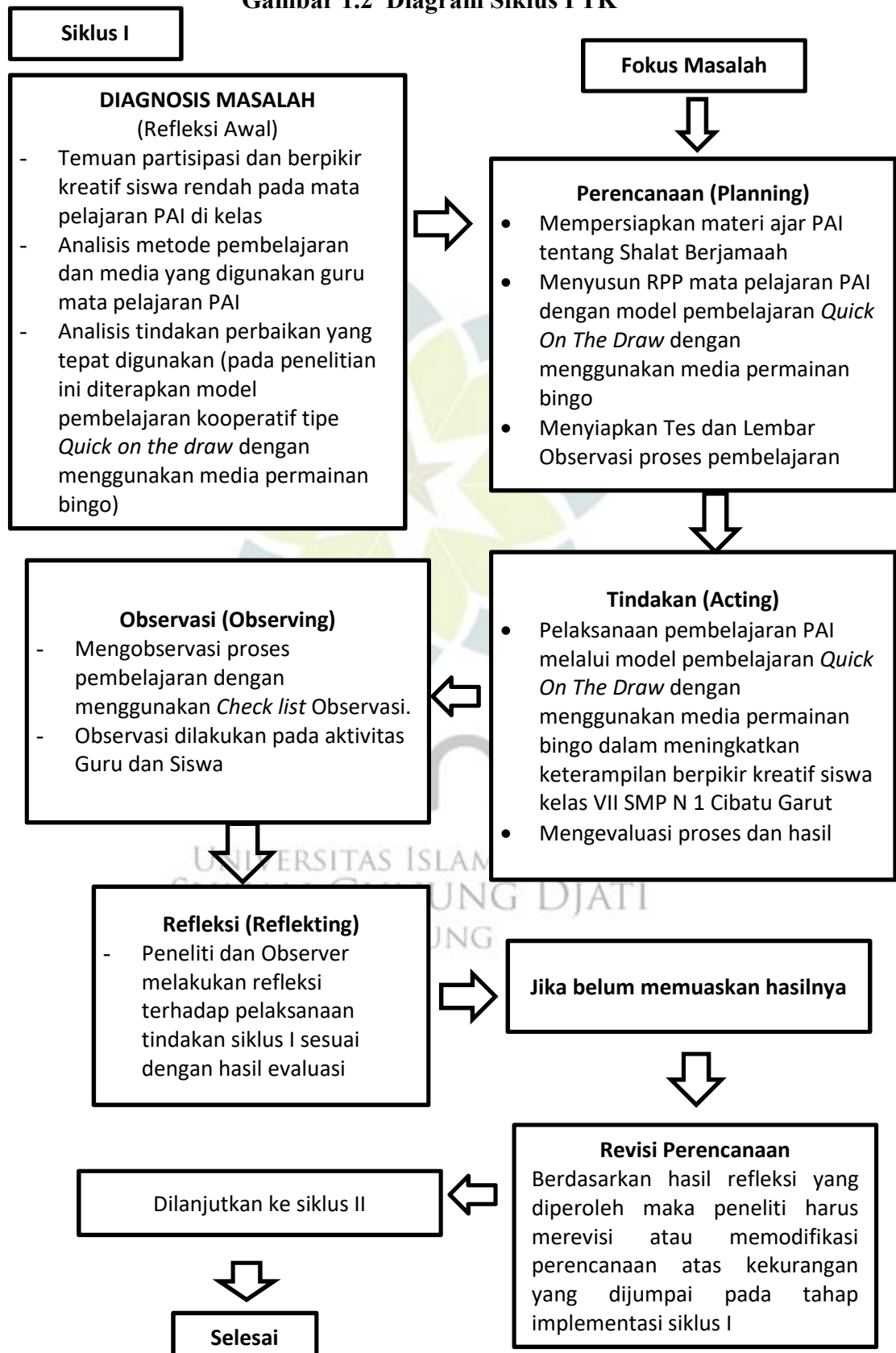
e. Analisis dan Refleksi

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat melakukan pengamatan (observasi). Data yang didapat sewaktu pembelajaran berlangsung pada setiap siklus, dilakukannya

refleksi yaitu menganalisis hasil dari setiap siklus, dilakukannya refleksi yaitu menganalisis hasil dari setiap pelaksanaan tindakan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari apa yang dilakukan serta melihat kembali aktivitas yang sudah dilakukan berdasarkan hasil observasi dan temuan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Refleksi dilakukan dengan cara mengidentifikasi kembali aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklus, menganalisis data hasil evaluasi dan mencari solusi serta menyusun perbaikan untuk tindakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis kegiatan refleksi yang dilakukan oleh peneliti.

Jika hasil refleksi menyatakan pelaksanaan tindakan tercapai, maka pembelajaran selesai. Akan tetapi jika hasil refleksi menyatakan bahwa pelaksanaan belum tercapai, maka dapat melanjutkan perencanaan pada siklus selanjutnya dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus sebelumnya.

Gambar 1.2 Diagram Siklus PTK



(PTK model Kemmis dan Mc Taggart)

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga, yaitu metode: (1) metode Tes. Metode tes, metode ini di gunakan untuk mengumpulkan data nilai berpikir kreatif siswa melalui instrumen kalimat tanya taksonomi bloom sebelum siklus (pra siklus), siklus I dan siklus II hasil pengumpulan data melalui tes formatif ini kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif mean; (2) observasi partisipatif, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Metode ini digunakan untuk melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan selama siklus satu dan siklus kedua pada semua siswa kelas VII-D dilakukan dengan menggunakan format pedoman observasi dan hasil pengamatan observasi ini kemudian dianalisis.

## 6. Teknik Analisis Data

### a. Analisis Hasil Pengamatan

Data dikumpulkan dari hasil observasi rekan guru dengan menggunakan lembar observasi yang tersedia, dan dari tes hasil belajar (pretest dan posttest) pada saat pelaksanaan tindakan selama 2 siklus, serta refleksi diri yang dilakukan guru terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Analisis data dilakukan terhadap dua jenis data, yaitu data kualitatif berupa catatan hasil observasi guru serta catatan refleksi guru, dan data kuantitatif berupa skor *pra*-tindakan dan *posttest* hasil belajar siswa. Untuk data kualitatif dicari *key point* dan juga

informasi tambahan dari hasil observasi, kemudian dirangkum hal-hal inti yang perlu memperoleh perhatian dalam proses pembelajaran. Untuk data kuantitatif dicari *gain score* (skor perolehan antara) *posttest* 1 dan 2. Hasil analisis keduanya kemudian dirangkum dan disimpulkan.

#### b. Refleksi dan Tindak Lanjut

Hasil analisis data beserta kesimpulannya didiskusikan guru dan rekan sejawat dalam pertemuan refleksi untuk mengkilas balik hal-hal yang sudah terjadi, kendala, dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar yang sudah dilaksanakan. Guru mencatat masukan dan saran yang didiskusikan, kemudian membuat rencana perbaikan pembelajaran berikutnya berdasarkan masukan.

#### c. Pelaporan

Dengan mengacu pada proposal, penulisan laporan dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai aspek dan kegiatan yang sudah dilaksanakan dalam proses perbaikan pembelajaran, pengumpulan data, serta analisis data. Laporan ditulis menggunakan format yang ditetapkan, dan menjelaskan secara rinci permasalahan, rencana perbaikan, pelaksanaan perbaikan, hasil yang diperoleh, dampak dari solusi pemecahan masalah, serta kesimpulan dan saran

Data hasil observasi pembelajaran dianalisa bersama-sama dengan mitra kolaborasi, kemudian ditafsirkan berdasarkan kajian pustaka dan pengalaman guru. Sedangkan hasil belajar siswa (evaluasi) dianalisis berdasarkan ketentuan belajar siswa.

d. Indikator Keberhasilan

Untuk memberikan gambaran tentang keberhasilan hasil penelitian ini, maka penulis menetapkan indikator keberhasilan hasil penelitian, sebagai berikut:

- 1) Kemampuan berpikir kreatif siswa diukur dengan menilai lembar kerja yang dibuat dengan menggunakan model taksonomi bloom, yang meliputi; *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *creating* (mencipta), *evaluating* (menilai). Siswa dikatakan mengalami peningkatan dalam hal kemampuan berpikir kreatif ketika mampu menjawab soal pada tes subyektif pada tes dengan nilai minimal 75.
- 2) Dan Penelitian ini dikatakan berhasil dengan ukuran bahwa 85% siswa dalam satu kelas telah mencapai nilai minimal yang telah ditetapkan. Dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Tingkat Berpikir Kreatif Siswa**

No	Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	Kriteria
1	86 – 100	Sangat Kreatif
2	76 – 85	Kreatif
3	66 – 75	Cukup Kreatif
4	56 – 65	Kurang Kreatif
5	0 – 55	Sangat Kurang Kreatif

(Sudjana (dalam Kasmiatun dan Mintohari, 2008: 298)