**PENERAPAN MODEL QUICK ON THE DRAW DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN**

**BERPIKIR KREATIF PAI SISWA**

**Mohamad Erihadiana**

**Wulan Lismawati** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung

**ABSTRAK**

Berpikir kreatif merupakan masalah penting dalam pembelajaran.

Banyak guru di sekolah dasar atau menengah masih kurang memperhatikan kemampuan ini. Dengan mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa guru memperoleh wawasan yang luas tentang potensi dan bakat yang dimiliki siswa-siswinya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif PAI siswa melalui model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo pada siswa kelas VII-D SMPN 1 Cibatu Kab. Garut Tahun Pelajaran 2016/2017. Kemampuan berpikir kreatif yang di gunakan peneliti lebih menekankan pada ranah kognitif taksonomi bloom dimensi baru, antara lain: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*applyze*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus, dengan tahapan tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dan lembar tes berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan presentase 72,9 pada siklus I menjadi 77,54 pada siklus II, aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari 63,75% pada siklus I menjadi 72,5%. Sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 67,5% pada siklus I menjadi 72,8% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif PAI siswa kelas VII-D SMPN 1 Cibatu Kab. Garut tahun pelajaran 2016/2017.

**Kata Kunci :** *Quick on The Draw*, Permainan Bingo, Berpikir Kreatif.

**PENDAHULUAN**

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 dan di madrasah 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 disekolah masih terdapat beberapa kendala untuk mengembangkan potensi dan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru PAI di SMPN 1 Cibatu Kab. Garut terdapat beberapa kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran diantaranya penggunaan ICT yang masih kurang memadai sebagai sumber dan media belajar mengajar; pembelajaran yang bersifat konvensional; adanya proses pola pikir peserta didik untuk belajar aktif sehingga pengelolaan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak optimal; 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. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, tidak semua siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Khususnya di kelas VII-D dengan

rata-rata tes pra-tindakan pada pokok bahasan sholat berjamaah yaitu 65,4 dengan presentase ketuntasannya sebesar 20,5%.

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.* Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo.

Ginnis (2008 : 165) mengemukakan *Quick On The Draw* merupakan senuah aktivitas untuk kerja tim dan kecepatan yang dapat mendorong kerja kelompok. Aktivitas ini berupa pacuan antar kelompok yang bertujuan mencari kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan. Pembelajaran *quick on the draw* juga 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.

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.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Quick On The Draw* Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pai Siswa”.

**KAJIAN TEORI**

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 Mintohari, 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. Menurut Retno Utari (Jurnal: Pusdiklat KNPK, 2011: 7) Taksonomi Bloom dimensi baru (revisi taksonomi bloom) terdiri dari enam tingkat perilaku kognitif 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. 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. (Utami Munandar, 2012: 162)

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) 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. Bahkan menurut Silberman (2013: 126) pelajaran bisa menjadi tidak menjemukan dan siswa akan lebih menaruh perhatian jika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan bingo.

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.

**METODE**

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, karena

permasalahan yang diambil peneliti merupakan permasalahan yang muncul ketika kegiatan berlangsung. Menurut Arikunto (2007: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas secara bersama. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu bentuk penelitian untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis, jenjang, dan satuan pendidikan.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Cibatu Kab. Garut, yang berjumlah 39 siswa, terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini akan diperoleh data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, sertadata hasil berpikir kreatif PAI siswa dengan menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo.

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi: lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan lembar tes berpikir kreatif siswa untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah proses pembelajaran.

Berdasarkan tujuan dan jenis penelitian yang dirumuskan, maka teknik pengumpulan data dilakukan melalui cara observasi dan tes. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan setiap jenis data yang diambil, yaitu:

a. Aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus:

p = 𝑓 x 100 %

𝑛

Keterangan:

p : presentase frekuensi yang muncul

f : banyaknya aktivitas yang muncul n : jumlah aktivitas keseluruhan

(Sudjana (dalam Kasmiatun,2008: 298))

b. Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa secara klasikal setlah penerapan model pembelajaran *quick on the draw* menggunakan media permainan bingo pada bidang PAI. Siswa dikatakan tuntas dalam keterampilan berpikir kreatif jika memperoleh >75% . Hal ini sesuai dengan kriteria tingkat keberhasilan berpikir kreatif dalam nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-rata Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Nilai | 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 |

Untuk menghitung rata-rata nilai tes berpikir kreatif, peneliti

menggunakan rumus:

x = Ʃ𝑥

𝑛

Keterangan:

x : rata-rata (mean)

Ʃx : jumlah nilai siswa n : banyaknya siswa

(Sudjana (dalam Kasmiatun,2008: 298))

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil dan Analisis keterlaksanaan Model *Pembelajaran Quick On***

***The Draw* dengan Menggunakan Media Permainan Bingo**

Proses pembelajaran PAI melalui model pembelajaran *quick on the*

*draw* dengan menggunakan media permainan bingo berlangsung melalui enam tahapan yang meliputi, tahap pertama menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, tahap kedua menyajikan informasi, tahap ketiga pengelompokan siswa, tahap keempat membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar, tahap kelima evaluasi, dan tahap terakhir memberikan penghargaan.

Diketahui bahwa kemampuan guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,75%. Hal ini dapat dilihat pada diagram 1:

75,00%

70,00%

65,00%

60,00%

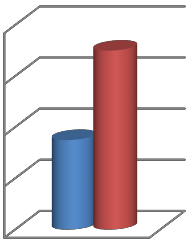
55,00%

Aktivitas

Guru

Siklus I SiklusII

Diagram 1. Analisis Aktivitas Guru



Dari diagram 1. diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus pertama persiapan secara keseluruhan dari awal sampai akhir pembelajaran cukup baik dengan nilai-rata-rata 63,75% . Selanjutnya pada siklus kedua kemampuan guru secara keseluruhan dari awal kegiatan sampai berakhirnya pembelajaran “ baik” dengan nilai rata-rata 72,5%. Peningkatan ini disebabkan perbaikan guru dari hasil refleksi pada pembelajaran siklus I diantaranya menyampaikan tujuan dengan bahasa yang mudah dipahami, mengatur siswa dalam kelompok belajar, melatih siswa dalam mengambil giliran dan berbagi tugas, serta memberikan semangat dan penghargaan kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan satu set pertanyaan. Peningkatan ini sesuai dengan pendapat Hamid (dalam Kasmiatun dan Mintohari, 2008: 299), bahwa proses belajar mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswanya. Dengan begitu, mereka akan merasa dihargai dan dilibatkan sehingga timbul perasaan senang saat pembelajaran berlangsung.

Sedangkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II

digambarkan dengan tabel 1.

Tabel 1 : Analisis Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran

*quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aspek | Siklus I | | | | Siklus II | | | | Ket. |
| AB | B | C | K | AB | B | C | K |
| Kerjasama dalam kelompok belajar selama pembelajaran | 28,20% | 61,54% | 10,26% | 0% | 38,46% | 61,54% | 0% | 0% |  |
| Respon / inisiatif  dalam memberikan alternatif jawaban terhadap permasalahan yang ada | 0% | 38,46% | 51,28 | 10,26 | 0% | 58,97% | 41,03% | 0% |  |
| Penuh perhatian selama proses pembelajaran | 2,56% | 35,90% | 58,97% | 2,56% | 2,56% | 56,41% | 41,03% | 0% |  |
| Tanggung jawab terhadap tugas yang harus diselesaikan dalam kelompok | 13,59% | 58,97% | 25,64% | 0% | 28,21% | 69,23% | 2,56% | 0% |  |
| Rata-rata | 67,5% | | | | 72,8% | | | |  |

Dari tabel 1. di atas diketahui bahwa aktivitas siswa pada dalam memberikan jawaban secara cepat terhadap permasalahan yang ada selama diterapkannya rencana pembelajaran siklus pertama adalah cukup baik dengan presentase 51,28%, sedangkan pada siklus kedua baik dengan presentase 58,97%. Dan untuk aktivitas yang paling dominan adalah kerjasama siswa selama diterapkannya rencana pembelajaran siklus pertama adalah “amat baik” dengan rata-rata 28,20%, sedangkan pada siklus kedua rata-rata 38,46% (amat baik), Sedangkan untuk konsentrasi siswa dalam pembelajaran terbilang cukup baik dalam siklus pertama dengan rata-rata nilai 58,97%, sedangkan pada siklus kedua termasuk baik dengan rata-rata nilai 56,41%. Dan untuk tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pada siklus pertama adalah baik dengan presentase 58,97%, sedangkan pada siklus kedua yaitu baik dengan rata-rata 69,23%. Hasil analisis aktivitas siswa secara keseluruhan yaitu kerjasama dalam kelompok belajar, Respon/ inisiatif dalam memberikan alternatif jawaban terhadap permasalahan yang

ada, penuh perhatian (konsentrasi), serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, secara signifikan terjadi peningkatan dari 67,5% pada siklus I menjadi 72,8% pada siklus II.

Peningkatan aktivitas ini dikarenakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II berdasarkan refleksi dari pembelajaran siklus I. Perbaikan tersebut diantaranya, adanya motivasi dari guru sehingga siswa konsentrasi dan kondusif, adanya bimbingan dari guru sehingga siswa dapat bekerja sama dengan baik dan lebih tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Selain itu, dengan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan 1 set pertanyaan dengan cepat, siswa jadi lebih bersemangat dalam belajar.

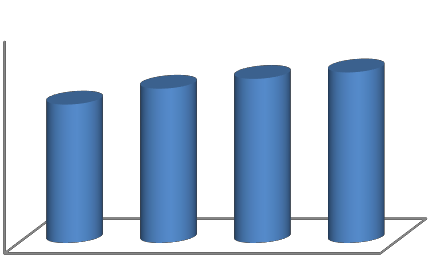
Melibatkan siswa dalam pembelajaran termasuk salah satu prinsip dalam pembelajaran kurikulum 2013, karena ciri khas dari kurikulum 2013 adalah pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered Approach*).

Peningkatan aktivitas guru dan siswa sangat mempengaruhi peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajarannya serta hasil tes berpikir kreatif siswa.

**B. Hasil dan Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**

Pada penelitian dengan melaksanakan model pembelajaran *quick on*

*the draw* dengan menggunakan media permainan bingo terbukti dapat meningkatkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif digambarkan dalam diagram 2 sebagai berikut:



**Rata-rata Nilai Peningkatan Berpikir**

**Kreatif**

100

80

60

40

20

0

65,4

72,9 77,54 80,59

Diagram 2. Rata-rata Nilai Peningkatan Berpikir Kreatif

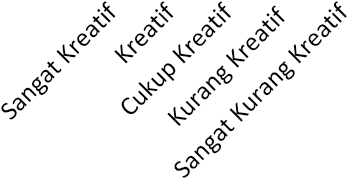
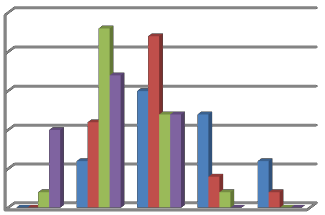
Dari diagram 2. diatas diketahui bahwa hasil tes keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum diterapkan langkah-langkah model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan

bingo sebesar 20,5% atau hanya 8 siswa saja yang mendapatkan nilai >75 dengan rata-rata nilai 65,4, pada siklus I terdapat 26 siswa yang mendapat nilai >75 dan jika dipresentasikan sebesar 66,7% siswa kreatif dengan rata- rata nilai 72,9, sedangkan pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 85% atau 33 siswa yang mendapat nilai >75 dengan rata-rata nilai 77,54. Dan pada akhir pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo siswa yang mendapat nilai >75 sebanyak 37 orang atau sebesar 94,87% dengan rata-rata nilai 80,59. Maka nampak bahwa peningkatan hasil tes berpikir kreatif siswa dari sebelum pelaksanaan (*pretest)* ke siklus I sebesar 46,2% dan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,3%. Dari indikator ketercapaian dikatakan tuntas bila siswa yang mendapatkan nilai >75 telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 85%, maka ketercapaian pada siklus II dinyatakan telah tuntas.

Adapun kriteria berpikir kreatif siswa bila dilihat dari tingkatannya, dapat dilihat pada diagram 3. berikut:

Diagram 3. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa melalui model pembelajaran

*quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo.



**Tingkat Berpikir Kreatif Siswa**

25

20

15

10 Pretest

5 Siklus I

0

Siklus II

Postest

Dari diagram 3. Di atas diperoleh informasi bahwa rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif siswa terjadi peningkatan tiap seluruh kegiatan, dan pada umumnya mendapat nilai cukup.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa yang diteliti ini dapat meningkatkan rata-rata prosentase ketercapaian skor

hasil belajar siswa. Dari bukti adanya peningkatan rata-rata prosentase ketercapaian skor siswa menunjukkan bahwa metode *quick on the draw* dapat digunakan dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa. Maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di SMP Negeri 1 Cibatu Kabupaten Garut tergolong baik.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai “Penerapan

Model *Quick On The Draw* dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pai Siswa di kelas VII- D SMP Negeri 1 Cibatu Kab. Garut”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran PAI melalui model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo berlangsung melalui enam tahapan yang meliputi, tahap pertama menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, tahap kedua menyajikan informasi, tahap ketiga pengelompokan siswa, tahap keempat membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar, tahap kelima evaluasi, dan tahap terakhir memberikan penghargaan. (2) Diketahui bahwa kemampuan guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo yaitu pada siklus pertama dapat dilihat bahwa persiapan secara keseluruhan dari awal sampai akhir pembelajaran cukup baik dengan nilai-rata-rata 63,75% . Selanjutnya pada siklus kedua kemampuan guru secara keseluruhan dari awal kegiatan sampai berakhirnya pembelajaran “ baik” dengan nilai rata-rata 72,5%. (3) Dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam memberikan jawaban secara cepat terhadap permasalahan yang ada selama diterapkannya rencana pembelajaran siklus pertama adalah cukup baik dengan presentase 51,28%, sedangkan pada siklus kedua baik dengan presentase 58,97%. Dan untuk aktivitas yang paling dominan adalah kerjasama siswa selama diterapkannya rencana pembelajaran siklus pertama adalah “amat baik” dengan rata-rata 28,20%, sedangkan pada siklus kedua rata-rata 38,46% (amat baik), Sedangkan untuk konsentrasi siswa dalam pembelajaran terbilang cukup baik dalam siklus pertama dengan rata-rata nilai 58,97%, sedangkan pada siklus kedua termasuk baik dengan rata-rata nilai 56,41%. Dan untuk tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan pada siklus pertama adalah baik dengan presentase 58,97% , sedangkan pada siklus kedua yaitu baik dengan rata-rata 69,23% . (4) Kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo di kelas VII-D SMP Negeri 1 Cibatu Kab. Garut pada setiap siklus menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil analisis

ketuntasan dan evaluasi pada setiap kegiatan. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI sebelum mengikuti pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo termasuk kategori kurang, dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada *pretest* sebesar

65,4%. Sedangkan pada siklus I rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar

72,9%. Data ini merupakan presentase hasil belajar siswa berdasarkan jumlah siswa yang mengikuti tes yaitu sebanyak 39 siswa, hal ini menggambarkan siswa belum optimal tetapi sudah menunjukkan peningkatan dari hasil tes sebelumnya. Sedangkan pada siklus II nilai rata- rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 77,54%. Setelah mengikuti pembelajaran pada seluruh kegiatan atau siklus melalui model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo termasuk kriteria baik yakni dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada seluruh siklus sebesar 80,59% dengan kriteria penilaian cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo berhasil dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran PAI.

**SARAN**

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII-

D SMPN 1 Cibatu Kab. Garut dengan menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* dengan menggunakan media permainan bingo untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif PAI siswa, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut, (1) dalam pembelajaran di sekolah dasar maupun menengah hendaknya guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum yaitu membentuk generasi yang kreatif sesuai tantangan dan tuntutan masa depan, (2) dalam perannya sebagai motivator guru hendaknya selalu dapat memotivasi agar siswa bersemangat dan antusias, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan tanpa merasa bosan, dan (3) kepada seluruh siswa, hendaknya lebih memahami arti dan manfaat materi PAI, karena PAI merupakan dasar dari ibadah. Dengan kita lebih memahami materi PAI dengan benar maka akan dapat meningkatkan kualitas ibadah kita. Dan ini sangat bermanfaat tidak hanya di kehidupan sekarang tetapi untuk kehidupan dunia dan akhirat.

**REFERENSI**

Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan*

*Pencapaian Pengajaran di Kelas,* terj. Wasi Dewanto. Jakarta: Indeks.

Kasmiatun dan Mintohari, “*Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dengan Menerapkan Pendekatan Saaintifik pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat di Kelas VA SDN Babatan V/460*

*Surabaya,”* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 3 No 2 (2015), hal 291-301.

Majaya, Ling. 2013. *6 Pola Sukses Mendidik Anak Jadi Kreati: Merevolusi*

*Cara Berpikir Anak Indonesia*. Jakarta: Grasindo.

Majid, Abdul. 2012. *Belajar Pembelajaran PAI*. Bandung: Remaja

Rosdakarya.

Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta.

Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*.

Bandung: Nuansa Cendekia.

Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*.

Bandung: Nusa Media.

Utari, Retno. “*Taksonomi Bloom, Apa dan Bagaimana Menggunakannya?*”,

Jurnal Pusdiklat KNPK (2011).