

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya tingkat kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V dengan menggunakan model *active learning type learning tournament* di SD Tlogo Kasihan Bantul.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara dan angket. Subyek dan objek yang diteliti adalah seluruh siswa-siswi kelas V SD Negeri Tlogo Kasihan Bantul, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Model PTK yang digunakan adalah model dari Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dan menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *active learning type learning tournament* selama pembelajaran mengalami peningkatan yang baik. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan observasi kreativitas belajar siswa sebelum penelitian sebesar 36.11% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 41.67% menjadi 73.61% di siklus II. Kemudian mengalami peningkatan juga pada hasil angket yaitu, siklus I sebesar 80% menjadi 82% pada siklus II.

Key-Word: kreativitas belajar, model *active learning*

ABSTRACT

The background of this research is the low level of students' learning creativity improvement on Islamic Education subject. The objective of this research is to improve the students' creativity in V grade using active learning type learning tournament model in SD Tlogo Kasihan Bantul.

The research methodology used in this research is Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas/PTK). The method in the research used observation, interview and questionnaire. The subject and object investigated in this research are students of V grade in SD Negeri Tlogo Kasihan Bantul on Islamic Education subject. The Classroom Action Research model used Kemmis and Mc Taggart models which consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The data analysis used quantitative and qualitative descriptive data.

The result of the research showed that the application of active learning type learning tournament model during the learning process has improved well. It is proven from the results of the acquisition of observation on students' learning creativity before the research was conducted in the amount of 36.11% . It improved in cycle I from 41.67% to 73.61% in cycle II. It also improved in the result of questionnaire's result, in cycle I it was 80% and then improved into 82% in cycle II.

Key Words: *learning creativity, active learning model*