

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING BERBASIS MEDIA INTERAKTIF DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Catur Ayu Wulandari¹, Efendi Napitupulu², Keysar Panjaitan³

¹Sekolah Dasar Negeri Siambut-Umbut, Asahan., Sumatera Utara

^{2,3}Pascasarjana Universitas Negeri Medan

caturayu@gmail.com¹

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Apakah hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan model jigsaw lebih tinggi daripada hasil belajar pendidikan agama Islam yang menggunakan model make and match, (2) Apakah hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar pendidikan agama Islam yang memiliki komunikasi interpersonal rendah, (3) Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD Negeri 013849 dan siswa SD Negeri 018453 Siambut-Umbut kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan factorial 2 x 2. Teknik analisa yang digunakan adalah analisis varians dua jalur dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan Uji F, pengujian lanjut menggunakan Uji Scheffe. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil belajar Pendidikan agama Islam siswa yang ajar dengan model pembelajaran Jigsaw lebih tinggi daripada pembelajaran model Make and Match dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$. dengan nilai $F_{hitung} 12.94 > F_{tabel} 4,00$, (2) hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang memiliki Komunikasi Interpersonal tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah dengan nilai $F_{hitung} = 11.86 > F_{tabel} = 4,00$, (3) terdapat interaksi antara Model Pembelajaran dan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar pendidikan agama Islam dengan nilai F_{hitung} kolom – baris (interaksi) lebih besar dari F_{tabel} . $F_{hitung} = 10,39 > F_{tabel} = 4,00$ pada taraf signifikansi 5%.

Kata Kunci: model pembelajaran, komunikasi interpersonal dan hasil belajar pendidikan agama islam.

Abstract: This study aims to find out: (1) Whether the learning outcomes of Islamic religious education students who are taught with a jigsaw model are higher than the learning outcomes of Islamic religious education using make and match models, (2) Are the results of Islamic religious education learning for students who have interpersonal communication higher than the learning outcomes of Islamic religious education which has low interpersonal communication, (3) Is there an interaction between learning models and interpersonal communication on the learning outcomes of Islamic religious education students. This research was conducted on students of SD Negeri 013849 and students of SD Negeri 018453 Siambut-Umbut class V. The research method used was a quasi-experimental with 2 x 2 factorial. F, further testing uses the Scheffe Test. The results showed (1) the learning outcomes of Islamic Religious Education students who taught with the Jigsaw learning model were higher than the Make and Match model learning with the value of $F_{count} > F_{table}$. with a F_{count} of $12.94 > F_{table} 4.00$, (2) learning outcomes of Islamic religious education students who have high Interpersonal Communication is higher than the learning outcomes of students who have low interpersonal communication with a value of $F_{count} = 11.86 > F_{table} = 4.00$, (3) there is an interaction between the Learning Model and interpersonal communication in influencing the learning outcomes of Islamic religious education with the value of F_{count} column-row (interaction) is greater than F_{table} . $F_{count} = 10.39 > F_{table} = 4.00$ at the significance level of 5%.

Keywords: learning model, interpersonal communication and learning outcomes of Islamic religious education.

PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar PAI yang masih belum tercapai dengan baik, berbagai upaya dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan model

pembelajaran yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran merupakan hal yang utama dalam pendidikan yang tidak terlepas dari peranan tenaga pengajar. Kemampuan tenaga pengajar menguasai teknologi pembelajaran untuk merencanakan, merancang, melaksanakan dan mengevaluasi serta melakukan umpan balik

menjadi faktor penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan tenaga pengajar menguasai materi pembelajaran, penggunaan media, penentuan model pembelajaran dan pemilihan metode mengajar merupakan usaha guna melancarkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil dalam pencapaian tujuan belajar (Hamalik. 2003).

Selanjutnya dalam proses pembelajaran diidentifikasi dengan proses penyampaian informasi dan komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2003:63) bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif

Berdasarkan diskusi dan hasil survey peneliti di SD Negeri 013849 dan SD Negeri 018453 Kisaran, model pembelajaran yang digunakan selama ini adalah model pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan peran siswa sehingga hasil belajar PAI belum memuaskan. Sehubungan dengan masalah diatas, maka dalam penelitian ini upaya untuk meningkatkan hasil belajar PAI diusul menyajikan model pembelajaran *Jigsaw* yang sesuai dengan penelitian Yueh Min Huang (2014) salah satu untuk meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran *jigsaw* dan *Make and Match*, dan kemudian bahan ajar, dan media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pandangan konstruktivisme memberikan perbedaan yang kontras terhadap pandangan tersebut. Menurut Suparno (Trianto, 2009:18) “prinsip dasar konstruktivisme itu antara lain: (1) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, (2) pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa kecuali dengan keaktifan siswa menalar, (3) siswa aktif mengkonstruksi terus-menerus, (4) guru berperan sebagai fasilitator”.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya interaksi dalam proses belajar. Senada dengan hal tersebut Vigotsky (Trianto, 2009:19) ia menyatakan “belajar

adalah proses sosial konstruksi yang dihubungkan oleh bahasa dan interaksi sosial”. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan sumber maupun media belajar dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan kurangnya kemampuan psikomotor dan afektif siswa.

Hakikat Pendidikan Agama Islam (PAI)

Kurikulum pendidikan Islam bersumber dari tujuan pendidikan Islam. tujuan pendidikan agama Islam adalah merealisasikan manusia Muslim yang beriman, bertakwa dan berilmu pengetahuan yang mampu mengabdikan dirinya kepada sang Khalik dengan sikap dan kepribadian bulat menyerahkan diri kepada-Nya dalam segala aspek kehidupan dalam rangka mencari keridhaan-Nya. Abdullah (2014:41). Tujuan yang akan dicapai dari kurikulum pendidikan Islam adalah membentuk anak didik berakhlak mulia dalam hubungannya dengan hakikat penciptaan manusia. Sehubungan dengan kurikulum pendidikan Islam

Dapat dipahami bahwa orientasi pendidikan Islam memiliki keterkaitan dengan pemahaman akan fungsi keberadaan manusia di muka bumi, yakni sebagai khalifah. Agar fungsi kekhalifahan ini berjalan sempurna, peran ilmu pengetahuan sangat diperlukan guna menjaga hubungan manusia dengan Khaliknya, dalam perkembangan sejarah Islam, Islam tidak jauh dari sejarah disaat setelah wafatnya Nabi Muhammad saw, disebutkan dalam sejarah yaitu Kekhalifahan Khulafaurasyidin, yaitu ada empat khalifah yang berkuasa pada masa itu yaitu Abu Bakar As-Siddiq, Umar Bin Khattab, Utsman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib, disini membahas tentang Abu Bakar dan Umar bin Khattab dimana mereka merupakan sosok yang memiliki teladan yang dapat dicontoh ini, dan dalam pengembangan sosok pribadi yang dikehendaki tersebut bisa dicapai melalui kurikulum pendidikan Islam, yakni menyangkut bahan atau jenis mata pelajaran yang diberikan kepada anak didik yang terhimpun dalam kurikulum pendidikan Islam. Abdullah (2014:43)

Dan kemudian untuk memahami hakikat Pendidikan Agama Islam, perlu dijelaskan pengertian PAI dan hasil belajar PAI. Majid dan Andayani (2009:132) mengemukakan bahwa PAI adalah suatu usaha sadar yang dilakukan pendidikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran agama

Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Langgulung (Syafaruddin 2012:28) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang mempunyai tujuan yang biasanya diusahakan untuk menciptakan pola-pola tingkah laku tertentu pada kanak-kanak atau orang yang sedang dididik. Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul reaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang di cita-citakan dan berlangsung terus menerus.

Ulwan (Syafaruddin, 2012:31) menjelaskan bahwa Dasar pendidikan Agama Islam yang pertama adalah Al-Qur'an bahwa tujuan Al-Qur'an, bertumpu kepada Al-Qur'an dan sunnah, seluruh pendidikan dari satu generasi kepada generasi berikutnya harus memperhatikan pendidikan, pengajaran, pengarahan anak-anak dan meluruskan ketimpangan mereka.

Arifin (Syafaruddin 2012:37) menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah proses usaha membimbing, mengarahkan potensi hidup manusia yang berupa kemampuan-kemampuan dasar dan kemampuan belajar sehingga terjadilah perubahan di dalam kehidupan pribadinya sebagai makhluk individual dan sosial serta dalam hubungannya dengan alam sekitar di mana ia hidup. Proses tersebut senantiasa berada di dalam nilai-nilai Islami.

Kemudian Al-Abrasy (1985:1) menyatakan pendidikan Islam ialah mendidik akhlak dan jiwa mereka, menanamkan rasa fadhilah (keutamaan) membiasakan mereka dengan kesopanan yang tinggi, mempersiapkan mereka untuk suatu kehidupan yang suci seluruhnya ikhlas dan jujur.

Hakikat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bagian dari aliran paham konstruktivis. Yaitu merupakan teori pembelajaran kognitif, bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi komplek, mengecek informasi dengan aturan-aturan lama dan merevisikan apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, siswa harus membangun sendiri kehendaknya, guru

dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan membelajarkan siswa dengan sadar menggunakan model mereka untuk belajar Slavin (1994:11)

Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri khas tersendiri yaitu: a) Setiap anggota mempunyai peran, b) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, c) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajar dan juga teman-teman sekelompoknya, d) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, e) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (Carin, 1993).

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif tercermin juga dalam karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil. Slavin (1994:12). **Kesempatan yang sama untuk sukses**, maksudnya bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai. (Trianto, 2009:61)

Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson, dkk di Universitas Texas. Dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins (Trianto, 2006:71). Ini menjadi salah satu pilihan bagi guru, yaitu dalam menyikapi perkembangan zaman, terutama dalam paradigma pembelajaran yang kini diarahkan pada pendekatan siswa sentries yang menekankan pada proses.

Dengan demikian. siswa saling ketergantungan satu sama lain dan harus bekerja saat secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie. 1994). Setiap anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu sama lain tentang topik yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian mereka kembali kepada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran teman-temannya. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan kepada anggota kelompoknya lain.

Langkah-langkah Model Pembelajaran Jigsaw :

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota 5-6 orang)
2. Materi pelajaran diberikan kepada diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yan telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab.
3. Setiap anggota kelompok membaca subab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya.
4. Anggota dari kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dalam kelompok-kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
5. Setiap anggota kelompok ahli setelah kembali ke kelompoknya bertugas mengajar teman-temannya.
6. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa di kenai tagihan berupa, kuis individu. Trianto (2009:73)

Selanjutnya rencana pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini diatur secara instruksional sebagai berikut (Slavin,1995): a) Membaca: siswa memperoleh topik-topik ahli dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi, b) Diskusi kelompok ahli: siswa dengan topik-topik ahli yang sama bertemu untuk mendiskusikan topik tersebut, c) Diskusi kelompok: ahli kembali ke kelompok asalnya ntuk menjelaskan topik pada kelompok asalnya: d) Kuis: Siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua topik: e) Penghargaan kelompok: penghitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

Hakikat Pembelajaran *Make and Match*

Pembelajaran *Make and Match* (mencari pasangan) adalah suatu metode pembelajaran dalam pendekatan *cooperative learning* yang dikembangkan oleh Lena Curran (Zainal, 2013:23) Salah satu keunggulan teknik ini adalah “siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan” (Isjononi, 2009:112). Teknik *Make and Match* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan

untuk semua tingkatan usia anak didik. (Lie, 2010:55)

Suprijono (2010:94) menyatakan hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make and Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif *Make and Match* :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa knsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang di pegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan/penutup. Zainal (2013: 23)

Davidson & Kroll (Hobri, 2009:45) menjelaskan *cooperative learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran berlangsung dalam kegiatan kelompok kecil saling berbagi ide-ide dan bekerjasama untuk menyelesaikan tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat dijadikan salah satu cara untuk digunakan agar siswa dapat menjadi aktif dalam belajar, termotivasi untuk belajar, saling berinteraksi untuk bekerjasama dengan siswa yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran bukan sebagai saingan, dan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran seperti ini biasanya dapat dijadikan salah satu solusi untuk menyelesaikan persoalan yang rumit karena terjadi kerja sama yang baik dalam kelompok belajar.

Media Pembelajaran Interaktif

Pada saat sekarang ini, kita hidup dalam era informasi, hal ini dapat dilihat degan tersedianya sumber-sumber informasi yang semakin banyak dan bervariasi, informasi yang tersaji dalam berbagai bentuk juga semakin cepat didapat serta tersebar sangat luas. Karena semua usaha pengumpulan, pengolahan,

penyimpanan dan penyajian informasi ini senantiasa menggunakan media, maka Miarso (2004:456) mengatakan bahwa era ini dapat pula disebut lingkungan bermedia.

Menurut Sardiman (2007:6) mengemukakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne (Sardiman, 2007:1) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah kesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah ketercapaian proses belajar

Suparman (2001:187) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan menerima pesan dapat berbentuk lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya.

Gagne (Miarso:2004:457) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pembelajar supaya proses belajar terjadi.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2014:204), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2005:144) menyatakan media meliputi: orang, bahan, peralatan atas kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan

wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Miarso (2004:458) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Seel dan Glasgow (Zainal,2013:54) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi di paksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Miarso (2004:465) paling sedikit ada tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya blangko pada teks yang terprogram. Tingkat berikutnya siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal komputer. Bentuk ketiga media interaktif adalah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Media Slide Interaktif, Microsoft Power Point

Program power point salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).

Terdapat tiga tipe penggunaan *Power Point* yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2008:102), yaitu sebagai berikut: 1) *Persona Presentation*: pada umumnya *Power Point* digunakan untuk presentasi dalam *Classical Learning* seperti kuliah, training, seminar, *workshop*, dll. Pada penyajian ini *Power Point* sebagai alat bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media *Power Point*. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru atau instruktur. 2) *Stand Alone*: pada pola penyajian

ini, *Power Point* dapat dirancag khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif, meskipun kadar intelektualnya tidak terlalu tinggi namun *Power Point* mampu menampilkan *feed back* yang sudah diprogram, 3) *Web Based*: pada pola ini *power point* dapat diformat menjadi file *web (html)* sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. Hal ini di tunjang dengan adanya fasilitas dari *power point* untuk mempublish hasil pekerjaan anda menjadi *Web*. Selain itu beberapa pengembangan multimedia telah membuat *software-software* yang dapat mengubah *power point* menjadi file *exe* atau *swf* sehingga dengan ekstensi tersebut program presentasi Anda aman dari penjiplakan dan manipulasi karena tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil. *Software* yang dimaksud diantaranya *Articulate Presnter*.

Media *slide* interaktif dapat berisi teks, grafik, gambar, animasi dan video (Darmawan, 2011). Animasi atau video mampu menyajikan proses yang tidak bisa didapatkan jika hanya menggunakan media tidak bergerak (buku teks atau gambar statis), misalnya video sejarah kehidupan Abu Bakar dan Umar bin Khattab. Media pembelajaran *slide* interaktif ini juga dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis (Arsyad, 2010). Muhson, dkk. (2012) menyatakan bahwa menu-menu dalam *Microsoft Power Point* memungkinkan guru untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. *Microsoft Power Point* merupakan *software* dari *Microsoft Office* maka setiap komputer memiliki *software* ini. Isnawati (2014:334)

Hakikat Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi. Pengertian proses mengacu pada perubahan dan tindakan yang berlangsung secara terus menerus. Pengertian pertukaran yaitu tindakan menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik. Makna yaitu sesuatu yang dipertukarkan dalam proses tersebut (Komala, 2009). Menurut Mulyana (2007), komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun non-verbal.

Joseph A.Devito (2010) mendefinisikan komunikasi interpersonal dilihat dari tiga pendekatan utama, yang pertama definisi berdasarkan pendekatan komponen. Komunikasi Interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan peluang untuk memberikan umpan balik. Sedangkan definisi komunikasi interpersonal dilihat dari sisi hubungan timbal balik adalah komunikasi yang berlangsung di antara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas. Sedangkan definisi komunikasi Interpersonal berdasarkan sisi pengembangan sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tak pribadi pada satu ekstrem menjadi komunikasi pribadi yang intim pada ekstrem lain. Selanjutnya Joseph A. Devito mengemukakan adanya lima ciri karakteristik komunikasi interpersonal yang efektif, yaitu : 1) Keterbukaan (*openess*); 2) Empati (*emphathy*); 3) Dukungan (*Supportiveness*); 4) Rasa Positif (*positiveness*); 5) Kesamaan (*equality*).Rian (2015:3)

Joseph A. Devito (2010:285) mengemukakan efektivitas komunikasi interpersonal dimulai dengan lima kualitas unum yang dipertimbangkan yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empaty*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*, dan kesetaraan (*equality*)

1. Keterbukaan (*openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya, memang ini mungkin menarik, tapi biasanya tidak membantuk komunikasi, sebaliknya arus ada .

2 Kepercayaan

Merujuk pada kepercayaan sosial yaitu adanya perasaan nyaman relaks, tidak kaku, fleksibel dan terkontrol, bukan terpaksa.

3 Kesegaran

Mempunyai arti komunikasi terjadi karena perasaan inters, sikap yang penuh perhatian, kesukaan dan ketertarikan terhadap orang lain.

4 Managemen Interaksi

Berarti bahwa interaksi yang terjadi dalam komunikasi adalah untuk memberi kepuasan

kepada pemberi dan penerima pesan, tidak ada yang merasa terabaikan, masing-masing berkontribusi terhadap keseluruhan pertukaran komunikasi.

5 Ekspresi

Merujuk pada keterampilan untuk terlibat secara nyata dalam komunikasi. Para komunikator terlibat dalam komunikasi yang terjadi dan memainkan perannya masing-masing. Kualitas ini meliputi tanggungjawab sebagai pembicara dan pendengar, dan memberi umpan balik yang relevan dan cocok.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah penelitian yang akan diselidiki dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Apakah hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang menggunakan model jigsaw lebih tinggi daripada hasil belajar pendidikan agama Islam yang menggunakan model make and match ?; (2) Apakah hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar pendidikan agama Islam yang memiliki komunikasi interpersonal rendah?: dan (3) Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam siswa?

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri di Kisaran kelas V pada siswa kelas V SD Negeri 013849 dan SD 018453 di Kisaran. Populasi

adalah Keseluruhan subjek penelitian Arikunto (2002:108) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang ada di SD Negeri 013849 dan SD Negeri 018453 di Kelurahan Siumbu-Umbut Kabupaten Asahan, dimana SD Negeri 013849 terdiri dari 2 kelas dengan jumlah peserta didik seluruhnya adalah 60 peserta didik. Dan SD Negeri 018453 terdiri dari 2 kelas dan jumlah peserta didik seuruhnya 60 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan quasi eksperimen desain faktorial 2 x 2 karena sampel atau subjek penelitian yang berada dalam kelas eksperimen telah terbentuk sebelumnya. Melalui desain ini akan dibandingkan pengaruh model pembelajaran Jigsaw dan model pembelajaran Make And Match terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran Jigsaw dan Make And Match diperlakukan kepada kedua kelompok eksperimen yang masing-masing kelompok, kelompok eksperimen 1 dengan model pembelajaran Jigsaw terdiri dari 30 siswa dan kelompok eksperimen 2 dengan model pembelajaran Make and Match terdiri dari 30 siswa,. Dan dengan tingkat komunikasi interpersonal yang berbeda-beda. Model pembelajaran Jigsaw dan Make And Match sebagai variabel bebas. Komunikasi interpersonal siswa sebagai variabel moderator dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Variabel-variabel tersebut selanjutnya akan ditinjau dalam penelitian dengan desain seperti Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rancangan Faktorial 2 X 2

Komunikasi Interpersonal	Model Pembelajaran	
	Jigsaw (A ₁)	Make and Match (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ , B ₁	A ₂ , B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ , B ₂	A ₂ , B ₂

Keterangan:

- A : Model Pembelajaran
- B : Komunikasi Interpersonal
- A₁ : Model pembelajaran *Jigsaw*
- A₂, : Model Pembelajaran *Make And Match*
- B₁ : Komunikasi Interpersonal tinggi
- B₂ : Komunikasi Interpersonal rendah
- A₁,B₁ : Hasil belajar Pendidikan agama Islam mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan model *jigsaw* pada komunikasi interpersonal tinggi.
- A₁, B₂ : Hasil belajar Pendidikan agama Islam mahasiswa yang dibelajarkan

- menggunakan model *jigsaw* pada komunikasi interpersonal rendah.
- A₂ B₂ : Hasil belajar siswa yang mempunyai komunikasi interpersonal tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Make and Match*
- A₂ B₂ : Hasil belajar siswa yang mempunyai komunikasi interpersonal rendah dengan menggunakan model pembelajaran *Make and Match*

Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan adalah teknik statistic deskriptif dan inferensial.

Teknik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data antara lain nilai rata-rata, media, mode, standar deviasi dan kecenderungan data. Sedangkan teknik statistic inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis melalui analisis varians (ANAVA) dua jalur dengan taraf signifikan 5 %. untuk uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas menggunakan uji Lilliefors (Sudjana,2002:466) sedangkan uji homogenitas digunakan uji F jika kelompok sampel yang diuji sama dengan 2 digunakan pada hipotesis 1 dan 2 dan uji Barlett jika kelompok sampel lebih dari 2 digunakan pada hipotesis 3 (Sudjana,2002:261). Jika ada perbedaan dan interaksi antara variabel maka analisis dilanjutkan dengan uji Scheffe bila berbeda dan Uji Tukey digunakan karena banyak data dalam setiap kolom dan baris sama.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji Lilifors dengan langkah-langkah sebagai berikut : (Sudjana, 2005)

1. Mencari skor baku dengan menggunakan rumus :
 Dengan \bar{X} = nilai rata-rata
 S = Standart deviasi
2. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemajuan diitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$
3. Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih ecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_1)$ maka :

$$S(Z_1) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_1}{n}$$
4. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$, kemudian tentukan harga mutlaknya
5. Mengambil harga yang palin besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut namanya L_{hitung} . Bandingkan L_{hitung} dengan harga L_{tabel} ($\alpha = 5\%$)
6. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ berarti data berdistribusi normal, dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ berarti data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan dua varians dari populasi. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji varians dua buah peubah bebas. Dengan demikian hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ artinya populasi dengan varians yang homogen

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ artinya populasi dengan varians yang heterogen

Keterangan:

σ_1^2 : varians populasi 1

σ_2^2 : varians populasi 2

Jika sampel dari popupasi (1) berukuran n_1 dengan varians S_1^2 dan sampel dari popupasi (2) berukuran n_2 dengan varians S_2^2 maka untuk menguji hipotesis di atas digunakan uji statistik menggunakan uji -F (sudjana, 2001:249), dengan rumus :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F : homogenitas varians

S_1^2 : varians terbesar

S_2^2 : varians terkecil

Di mana $dk_1 = (n_1 - 1)$ dan $dk_2 = (n_2 - 1)$

Dengan kriteria pengujian: Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka kedua varians heterogen. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka kedua

varians homogen. Perhitungan uji normalitas dapat dilakukan secara manual Adapun rumusan hiotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis pertama

$H_0 : \mu A_1 \leq \mu A_2$

$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$

b. Hipotesis Kedua

$H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$

$H_a : \mu B_1 \neq \mu B_2$

c. Hipotesis Ketiga

$H_0 : A \gg B = 0$

$H_a : A \gg B \neq 0$

Keterangan :

μA_1 = Rata-rata hasil Belajar siswa model Pembelajaran Jigsaw

μA_2 = Rata-rata hasil Belajar siswa Model Pembelajaran Make and Match

μB_1 = Rata-rata komunikasi interpersonal siswa tinggi

μB_2 = Rata-rata komunikasi interpersonal siswa rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengujian Hipotesis

Setelah pengujian kedua persyaratan analisis dilakukan, yakni uji normalitas dan uji homogenitas, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan analisis varians (Anava) 2x2 faktorial. Ringkasan hasil

perhitungan Analisis Varians untuk pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Perhitungan Anava Dua Jalur Data Penelitian

Sumber varians	dk	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel (1,68) (0,05)}	Ket
Model Pembelajaran (A)	1	1007,22	1007,22	12,94	4,00	Signifikan
Komunikasi Interpersonal (B)	1	922,77	922,77	11,86	4,00	Signifikan
Interaksi (AB)	1	808,73	808,73	10,39	4,00	Signifikan
Galat	57	6611,67	77,78			

Hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match

Pengujian hipotesis pertama untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara statis PAI dituliskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu A1 \leq \mu A2$$

$$H_a : \mu A1 > \mu A2$$

Dengan kalimat dapat dituliskan:

H₀ : Hasil Belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw lebih rendah atau sama hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match

H_a : Hasil Belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw lebih tinggi daripada hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match

Dari hasil perhitungan data diperoleh rata-rata hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw sebesar 82,83, sedangkan rata-rata hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match sebesar 76,75. Hasil analisis varians menunjukkan diantara kedua rata-rata hasil belajar PAI siswa dengan dua model pembelajaran terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf signifikansi 5% dimana $F_{hitung} = 12,94$ sedangkan $F_{tabel} = 4,00$ sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw lebih tinggi daripada hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match..

Hasil belajar pendidikan agama Islam siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah.

Pengujian hipotesis kedua untuk mengetahui pengaruh Komunikasi terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara statis PAI dituliskan:

$$H_0 : \mu A1 \leq \mu A2$$

$$H_a : \mu A1 > \mu A2$$

Dengan kalimat dapat dituliskan:

H₀ : Hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih rendah atau sama dengan hasil belajar siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah.

H_a : Hasil Belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah.

Dari hasil perhitungan data diperoleh rata-rata hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi sebesar 83,41, sedangkan rata-rata hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi rendah sebesar 76,16. Hasil analisis varians menunjukkan diantara kedua rata-rata hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi dan rendah terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf signifikansi 5% dimana $F_{hitung} = 11,86$ sedangkan $F_{tabel} = 4,00$ sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa nilai F_{hitung} antar baris lebih besar dari F_{Tabel} ($F_{hitung} = 11,86 > F_{tabel} = 4,00$) pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan kelompok siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi memperoleh hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang lebih tinggi daripada kelompok siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah teruji kebenarannya.

Terdapat Interaksi Antara Model Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal dalam Mempengaruhi Hasil Belajar PAI

Pengujian hipotesis ketiga untuk mengetahui adanya interaksi antara Model Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar Pendidikan Agama Islam secara statis PAI dituliskan sebagai berikut:

$H_0 : A >> B = 0$

$H_a : A > < B \neq 0$

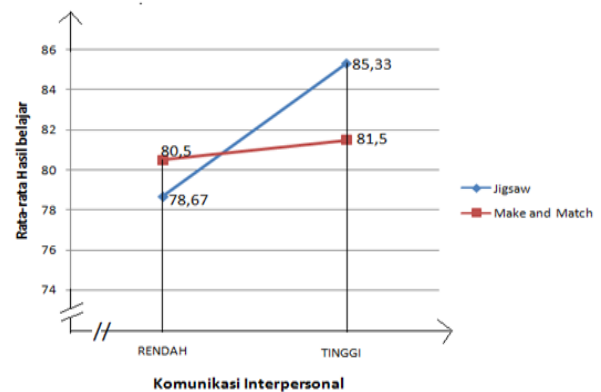
Dengan kalimat dapat dituliskan:

H_0 : Tidak terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar PAI siswa.

H_a : Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa..

Dari hasil perhitungan data diperoleh rata-rata hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw dan memiliki komunikasi interpersonal tinggi sebesar 85,33, sedangkan rata-rata hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match dan komunikasi interpersonal tinggi sebesar 81,50, dan rata-rata hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran jigsaw dan memiliki komunikasi interpersonal rendah sebesar 78,67, sedangkan rata-rata hasil belajar PAI siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran make and match dan memiliki komunikasi interpersonal rendah sebesar 80,50.

Hasil analisis varians menunjukkan diantara kedua rata-rata hasil belajar PAI siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi dan rendah terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf signifikansi 5% dimana $F_{hitung} = 10,39$ sedangkan $F_{tabel} = 4,00$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar PAI siswa teruji kebenarannya dan dapat divisualisasikan secara grafis pada gambar 1.



Gambar 1. Interaksi antara Model Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Siswa

Dikarenakan bahwa terdapat interaksi, maka perlu dilakukan uji lanjut untuk mengetahui hasil belajar mana dari setiap kelompok siswa yang lebih tinggi secara signifikan. Dikarenakan jumlah siswa pada setiap sel berbeda maka uji lanjut dilakukan dengan uji Scheffe. Berikut disajikan pada Tabel 3 ringkasan perhitungan uji lanjut setiap kelompok siswa dengan uji Scheffe.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Scheffe

No.	Hipotesis Statis PAI	F_{hitung}	$F_{tabel\alpha = 0,05}$	Ket
1.	$H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_1 B_2$ $H_a : \mu A_1 B_1 > \mu A_1 B_2$	2,83	2,76	signifikan
2.	$H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_1$ $H_a : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_1$	1,59 ^{ns}	2,76	Tdk Signifikan
3.	$H_0 : \mu A_1 B_1 = \mu A_2 B_2$ $H_a : \mu A_1 B_1 > \mu A_2 B_2$	4,55	2,76	Signifikan
4.	$H_0 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_1$ $H_a : \mu A_1 B_2 > \mu A_2 B_1$	0,84 ^{ns}	2,76	Tdk Signifikan
5.	$H_0 : \mu A_1 B_2 = \mu A_2 B_2$ $H_a : \mu A_1 B_2 > \mu A_2 B_2$	1,92 ^{ns}	2,76	Tdk signifikan
6.	$H_0 : \mu A_2 B_1 = \mu A_2 B_2$ $H_a : \mu A_2 B_1 > \mu A_2 B_2$	2,94	2,76	Signifikan

Pembahasan Penelitian

Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelompok Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran *jigsaw* Lebih Tinggi daripada Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelompok Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran *Make and Match*. Pendidikan Agama Islam mempunyai peran yang sangat penting karena dapat membentuk siswa untuk memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan dan tantangan yang dihadapi. Perlu perhatian dalam memotivasi siswa untuk dapat mencapai hasil belajar pendidikan Agama Islam yang lebih baik. Pembelajaran pendidikan Agama Islam membutuhkan keteladanan dan suasana yang baik di rumah, sekolah, masyarakat, bangsa dan Negara. Melalui model pembelajaran *Jigsaw* dan *Make and Match* tujuan pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat tercapai. Kondisi pembelajaran yang berpusat pada siswa aktif sangat diharapkan pada pelaksanaan kedua model pembelajaran tersebut.

Pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar PAI yang diberikan oleh model pembelajaran *Jigsaw* merupakan bukti bahwa model pembelajaran *Jigsaw* lebih maksimal melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan tuntutan karakteristik PAI seperti yang dikemukakan oleh Arifin pendidikan Islam adalah proses usaha membimbing, mengarahkan potensi manusia yang berupa kemampuan-hasil belajar dasar dan hasil belajar belajar sehingga terjadinya perubahan di dalam kehidupan pribadinya sebagai makhluk individu dan sosial.

Model Pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), dimana kegiatan belajar siswa dilakukan secara aktif. Hal ini ditunjukkan dari prinsip dasar proses pembelajaran *Jigsaw* yaitu tanggung jawab, sistem pembelajaran yang berkelompok dijadikan wadah pembelajaran kemudian penguasaan materi dalam kegiatan pembelajaran memakai induksi, yaitu penguasaan materi dari hal yang khusus ke hal yang lebih umum.

Melalui model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar teruji dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Kondisi berbeda yang terjadi dengan Model pembelajaran *Make and Match*

yang memfokuskan kegiatan pembelajaran pada guru sebagai sumber informasi belajar dan siswa hanya mampu mengetahui sebagian dari materi yang dari guru. Kebanyakan siswa merasa jenuh dikarenakan siswa kurang berinteraksi dengan makna belajar yang sesungguhnya dalam dunia nyata seperti yang diterapkan melalui model pembelajaran *Jigsaw*. Kelebihan model pembelajaran *jigsaw* dalam membangun pengetahuan siswa melalui interaksi antar siswa dan berhubungan langsung dengan kondisi belajar secara berkelompok-kelompok mengenai makna dari informasi belajar adalah kekuatan model pembelajaran ini dalam memberikan kesan belajar yang melekat kuat dalam ingatan siswa. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa yang dihasilkan melalui model pembelajaran *Jigsaw* lebih tinggi daripada dengan Model pembelajaran *Make and Match*.

Hasil Belajar PAI Kelompok Siswa Yang Memiliki Komunikasi Interpersonal Tinggi Lebih Tinggi Daripada Hasil Belajar PAI Kelompok Siswa Yang Memiliki Komunikasi Interpersonal Rendah. Komunikasi Interpersonal adalah suatu prose pertukaran makna antara orang-orang yang saing berkomunikasi, yang mengacu pada perubahan dan tindakan yang berlangsung secara terus menerus, yang dimaksud dengan pertukaran yaitu tindakan yang menyampaikan dan menerima pesan secara tibal balik. Menurut Mulyana (2007) komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung.

Bagi siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi memposisikan diri sebagai pribadi yang selalu terdorong mencapai prestasi optimal dalam belajar, untuk memperoleh penghargaan tertinggi dari guru terlebih lagi untuk kepuasan diri. Oleh sebab itu, siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi memiliki usahan belajar yang lebih dibandingkan dengan siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Siswa dengan komunikasi interpersonal tinggi belajar dengan berfikir dan berbuat. Mereka suka melakukan sesuatu dan mengalami sendiri pengalaman belajarnya. Selain itu mereka mampu mengambil keputusan dengan cerdas menggunakan intelektualitas mereka bukan berdasarkan intuisi dan perasaan. Ciri khas dari siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi ini selaras dengan tujuan dari

pembelajaran Pendidikan PAI seperti yang diuraikan oleh Al-Abrasy (1985:1) Pendidikan Islam ialah mendidik ahlak dan jiwa mereka, menanamkan rasa keutamaan, membiasakan mereka dengan kesopanan yang tinggi, mempersiapkan untuk sesuatu yang suci seluruhnya.

Hal berbeda terjadi pada siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah dimana siswa dengan komunikasi interpersonal rendah adalah tipe orang yang umumnya mampu menggali opini-orang lain. Karena posisinya, mereka ini memiliki beberapa kelemahan umum seperti, cenderung kurang aktif tetapi banyak beride-ide. Mereka adalah tipe pengharap. Keadaan tersebut membuat mereka tidak sanggup melihat dengan arif dan detail jika permasalahan yang dihadapi terlalu banyak. Orang-orang tipe ini cenderung tidak senang memberikan kritik yang keras karena mereka juga tidak suka dikritik.

Dengan memperhatikan ciri khas siswa berdasarkan komunikasi interpersonal belajarnya akan lebih membantu guru untuk menemukan solusi belajar terbaik bagi siswa dalam hal menghindari kejenuhan belajar dan meningkatkan gairah belajar siswa berdasarkan kebutuhan belajarnya. Dari uraian di atas dan didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki Komunikasi Interpersonal Tinggi memiliki hasil belajar Pendidikan PAI yang lebih tinggi daripada dengan siswa yang memiliki komunikasi Interpersonal rendah teruji kebenarannya.

Berdasarkan hasil analisis uji lanjut diperoleh bahwa hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* teruji lebih tinggi daripada dengan hasil belajar siswa lainnya. Hasil ini membuktikan bahwasanya siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi lebih memaksimalkan hasil belajar Pendidikan PAI apabila didukung melalui model pembelajaran yang lebih membangkitkan keaktifan siswa dan suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan seperti yang terjadi dalam perlakuan model pembelajaran *Jigsaw*. Model pembelajaran *Jigsaw* lebih mengundang daya tarik belajar siswa dan hal ini merupakan kondisi yang sangat disenangi oleh kelompok siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Mereka lebih tertantang untuk aktif

belajar dan melalui model pembelajaran *jigsaw* memberikan kondisi pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga lebih berkesan bagi siswa dan dapat lebih bertahan lama dalam ingatan siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slameto (2009:54) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang digolongkan menjadi dua, yaitu (1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu: (a) Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh dan (b) Faktor psikologis seperti intelegensi, sikap, gaya belajar, minat dan motivasi; (2) Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang sifatnya di luar diri peserta didik, faktor ini dibagi menjadi tiga yaitu (a) faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan PAI keluarga dan latar belakang kebudayaan; (b) faktor sekolah seperti model pembelajaran, kurikulum, metode belajar, tugas rumah; dan (c) Faktor masyarakat. Dengan memadukan faktor model pembelajaran yang tepat untuk berinteraksi dengan komunikasi interpersonal, maka diperoleh hasil belajar yang optimal. Model Pembelajaran *Jigsaw* teruji cocok diterapkan pada siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi dikarenakan kegiatan belajar yang disajikan dapat memacu semangat belajar siswa melalui permasalahan belajar yang nyata dan pembentukan pengetahuan berdasarkan cara siswa. Dan *Make and Match* ternyata tidak berpengaruh signifikan. Hal ini berarti antara pemilihan mode pembelajaran dan dengan memperhatikan komunikasi interpersonal belajar siswa yang memiliki komunikasi interpersonal berbeda akan mengoptimalkan hasil belajar PAI siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat interaksi yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal siswa dimana Model Pembelajaran *Jigsaw* dapat diterapkan pada siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Jigsaw* memperoleh hasil belajar PAI yang lebih tinggi daripada

- kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make and Match*.
2. Kelompok siswa yang memiliki Komunikasi Interpersonal Tinggi memperoleh hasil belajar PAI lebih tinggi daripada kelompok siswa yang memiliki Komunikasi Interpersonal rendah.
 3. Terdapat interaksi antara Model Pembelajaran Kooperatif dan Komunikasi Interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar PAI. Siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tinggi memperoleh hasil belajar PAI yang lebih tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw daripada model pembelajaran *Make and Match*, sedangkan siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah lebih tinggi hasil belajarnya jika dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make and Match* daripada model pembelajaran Jigsaw.
- #### DAFTAR PUSTAKA
- Abdullah, R. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara
- Al- Abrasyi, Athiyah, M., (1985), *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo p.4
- Carin & Sund. (1993). *Metode Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta:PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Aditya. (2011). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil belajar siswa melalui model Inquiry dalam pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat Semester II Tahun Pelajaran 2009/2010*. UNILA : Bandar Lampung
- Hamalik. O, (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hobri. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jember. Center of Society Studies Jember.
- Huang. Ueh Min. (2014). "A jigsaw-based cooperative learning approach to learning outcomes for mobile situated learning". *Social and Behavioral Sciences*. Volume 7 No: 1: 128
- Isnawati. (2014). Profil Media Slide Interaktif Berbasis Ms Power Point Pada Pokok Bahasan Substansi Genetia Kela XII. 3 (1) (<http://ejournal.Unesa.ac.id/Php/boedu>)
- Joseph A. Devito. (2010). *Komunikasi Antarmanusia*. Edisi 5.Yogyakarta:Karisma Publishing
- Lie. A. (2010) *Cooperatif Learning. Memperaktekan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta. Grasindo
- Majid, Abdul dan Andayani, Diyan, (2009), *Pendidikan Agama Islam*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Miarso, Yusuf Hadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta:Kencana
- Muhson, Ali. (2012) " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Ha 1-10.
- Mulyana, Deddy. (2007). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya. W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,
- Sardiman AM. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Slameto. (2009). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta
- Slavin. (1994). *Cooperatif Learning*.Boston London: Allyn and Bacon
- Sudjana, N. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo
- Suparman, Atwi, (2004). *Desain Instruksional Modern*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Suprijono. A. (2010). *Cooperatif Leraning.Team dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Belajar
- Susilana, Rudi. Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Syafariddin & Asrul. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Trianto, (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta Kencana Prenada Group.
- Zainal. A. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.