

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Syah (1995:10) Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Al-qur'an telah berkali-kali menjelaskan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Seperti apa yang tercantum dalam QS. Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "Niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab 1 pasal 1 : Pendidikan di definisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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. Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru di Sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2007:9). Oleh karena itu, pada proses belajar mengajar guru sebagai seorang pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup untuk menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan haruslah mencerminkan komunikasi banyak arah, yaitu komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, serta antara siswa dengan siswa. Jadi bukan semata-mata merupakan pemberian informasi searah dari pihak guru tanpa mengembangkan kemampuan fisik, mental, dan penampilan diri siswa. Tetapi siswa juga aktif, dan guru berperan sebagai pembimbing yang akan mengarahkan siswa dalam menentukan suatu konsep, melalui pengembangan keterampilan yang dimiliki siswa. Akan tetapi pada kenyataannya di lapangan masih banyak guru mendominasi pembelajaran (*teacher-centered*) termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Sanjaya (2009:282) sebagai fasilitator guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntun keaktifan siswa, karena pada prinsipnya belajar adalah berpikir dan bertaubat. Setiap anak berhak bekerja sendiri, berkembang sendiri dan membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Hal ini menunjukkan bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik hanya

memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya mengandung saling ketergantungan positif diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 3 Cisitu Sumedang, peneliti mendapat informasi bahwa siswa kelas VII di sekolah tersebut masih banyak siswa yang kurang aktif terhadap mata pelajaran PAI. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar tersebut dikarenakan adanya beberapa faktor penghambat diantaranya yaitu penerapan metode, dan media pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan sehingga umumnya siswa kurang tertarik dan merasa jenuh. Dengan adanya model pembelajaran *cooperative tipe paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Umumnya siswa sering kali menemukan di lapangan atau di lingkungan mereka sehari-hari dan hal tersebut maka perlu dikembangkan. Sedangkan proses belajar mengajar saat ini pada umumnya menggunakan model ceramah sehingga siswa hanya mengetahui materi dari guru saja dengan tidak mengembangkan wawasan atau pengetahuan yang sering mereka temukan di lingkungannya sendiri. Masalah yang muncul adalah pada umumnya siswa kurang aktif, menjadi malas, siswa yang banyak mengobrol, dan siswa yang sering izin keluar kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan proses pembelajaran yang lebih baik. Salah satu pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle*.

Dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, maka diperlukan model pembelajaran dan media yang tepat salah satu pendukungnya adalah meningkatkan keaktifan siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe paired storytelling* melalui media *crossword puzzle*. Berdasarkan analisis model pembelajaran *cooperative tipe paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* sangat memungkinkan untuk diterapkan agar bisa memecahkan persoalan di atas, karena metode dan media tersebut untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Lie (2003:59) menyatakan *paired storytelling* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative* yang dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antar siswa, pengajar dan bahan ajar. Pada model pembelajaran *cooperative tipe paired storytelling* ini, selain siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan imajinasi siswa juga bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi.

Menurut Zaini dkk, (2008:7) media *crossword puzzle* adalah media yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan media ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu pembelajaran yang digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam, Penulis tertarik untuk menuangkannya dalam suatu karya ilmiah yaitu dengan melakukan penelitian yang berjudul:

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *PAIRED STORYTELLING* MELALUI MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI” (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VII di SMPN 3 Cisitu Sumedang).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* pada materi PAI di kelas VII SMPN 3 Cisitu Sumedang ?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 3 Cisitu Sumedang ?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 3 Cisitu Sumedang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum di terapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* pada materi PAI di kelas VII SMPN 3 Cisitu Sumedang.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 3 Cisitu Sumedang.
3. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 3 Cisitu Sumedang.

D. Manfaat penelitian

Secara praktis penelitian ini bermanfaat :

- 1) Manfaat Praktis:

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi SMPN 3 Cisitu Sumedang dalam penerapan model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN [Tujuh] khususnya secara umumnya untuk seluruh siswa-siswi SMPN 3 Cisitu Sumedang sebagai referensi untuk menyusun sebuah pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi pelaku pendidikan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan serta

merancang model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori-teori dalam bidang proses belajar mengajar dan evaluasi di sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Manfaat Teoritis:

Manfaat yang dapat diambil dari penggunaan model pembelajaran *cooperative tipe paired storytelling* melalui *media crossword puzzle* ini diantaranya:

a. Bagi Siswa

- Memudahkan dalam menerima informasi dari guru, memudahkan dalam mengingat materi pelajaran.
- Merangsang kreatifitas dan keaktifan siswa untuk belajar PAI sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan
- Mudah menemukan dan mepresentasikan materi
- Meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
- memberikan gambaran dan pengetahuan serta menambah pengalaman bagi peneliti mengenai pengembangan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle*.

b. Bagi Guru

- Mempermudah dalam penyampaian hal-hal yang penting dan detail pada siswa.

- Mengefektifkan komunikasi antara siswa-guru maupun siswa-siswa
- Sebagai bahan motivasi untuk terus menerapkan model pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang baik untuk siswa dan membantu guru dalam menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa .

c. Bagi Peneliti

- yaitu untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai penerapan metode pembelajaran *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran PAI dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, sehingga temuan yang di dapat mampu di kembangkan secara optimal dan menjadi penelitian lanjutan yang menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan model pembelajaran di sekolah.
- Untuk memenuhi syarat dalam melengkapi tugas untuk mencapai gelar sarjana S-1 fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Agama Islam, di samping sebagai wujud pengabdian penulis terhadap masyarakat.
- Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih metode pembelajaran bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan terbaik bagi siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menuntun keaktifan siswa, karena pada prinsipnya belajar adalah berpikir. Setiap anak berhak bekerja

sendiri, berkembang sendiri dan membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya. Hal ini menunjukkan bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik hanya memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik.

Adapun kata aktif menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:19) berarti giat (bekerja atau berusaha), sedangkan keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran Keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti giat atau sibuk. Kata keaktifan juga bisa berarti dengan kegiatan dan kesibukan. Yang dimaksud dengan keaktifan belajar disini adalah bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-nya aktif jasmani maupun rohani.

Ada beberapa pendapat ahli pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi positif antara guru dan siswa dan siswa dengan siswa, dalam pembelajaran siswa menjadi aktif yang berdampak pada tumbuhnya rasa percaya diri, rasa ingin tahu, mengemukakan pendapat yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, pendapat tersebut diantaranya :

Menurut Sadirin (2001:98) bahwa keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut Surya Moh User Usman (2002:20) bahwa cara yang dapat dilakukan guru untuk memperbaiki keterlibatan siswa antara lain sebagai berikut :

- a. Tingkat persepsi siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang membuat respon yang aktif dari siswa
- b. Masa transisi antara kegiatan dalam pembelajaran hendaknya dilakukan secara tepat dan luwes
- c. Berikan pembelajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- d. Usahakan agar pembelajaran dapat lebih memacu minat siswa

Penilaian proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Indikator Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa merupakan suatu keadaan dimana siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini keaktifan siswa terlihat dari merespon pertanyaan atau perintah dari guru, mendengarkan, menjawab, dan memperhatikan penjelasan dari materi yang dipelajari.

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai media. Slavin (1995) menyebutkan *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Dalam melakukan proses belajar-mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut untuk berbagai informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

Model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting (Sanjaya, 2010:147)

Menurut (Lie, 2008) metode *paired storytelling* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Hal ini tampak dari pembelajaran *paired storytelling* yang mengutamakan peran individu atau keaktifan siswa dalam belajar. Menurut (Lie, 2002) metode *paired srotrytelling* adalah metode yang dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan materi pembelajaran.

Teknik mengajar bercerita berpasangan (*paired storytelling*) dikembangkan sebagai pendekatan interaktif siswa, pengajar, dan pelajaran (Lie, 1994). Teknik ini bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Teknik ini menggabungkan membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Pendekatan ini bisa pula digunakan dalam beberapa mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan sosial, bahasa, agama. Bahan pelajaran yang paling cocok digunakan tehnik ini adalah bahan yang bersifat naratif, dan deskriptif. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan dipakainya bahan-bahan yang lainnya.

Dalam kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Buah-buah pemikiran mereka akan dihargai sehingga siswa merasa semakin terdorong untuk belajar. Selain itu, siswa bekerja dengan siswa lainnya dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Bercerita berpasangan bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Menurut Lie (2002), langkah-langkah *metode paired storytelling*, adalah sebagai berikut :

1. Pengenalan topik yang dibahas

Guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk satu hari. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa agar lebih siap menghadapi bahan pembelajaran yang baru. Guru bisa menuliskan topik pembelajaran di papan tulis.

2. Siswa dibentuk kelompok kecil secara berpasangan dengan teman sebangku

3. Pembentukan nomor kepala.

Disini siswa tiap pasangan atau kelompok yang ditempel pada tiap meja. Nomor diberikan secara acak dengan tujuan guru tidak mengetahui saat menunjuk siswa nanti untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya tersebut. Hal itu dimaksudkan untuk melatih keaktifan siswa

4. Membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi dua bagian.

Disini Guru membagi bahan pelajaran yang akan diberikan menjadi dua bagian, bagian pertama diberikan kepada siswa yang duduk disebelah kiri.

5. Siswa diberi waktu 15 menit untuk membaca dan memahami materi mereka masing-masing

6. Setelah selesai membaca dan memahami materi siswa pertama (kanan) bertugas menceritakan materi yang telah dipelajarinya kepada siswa kedua (kiri). Siswa kedua (kiri) mendengarkan sambil mencatat bagian-bagian apa yang dianggap penting begitu juga sebaliknya.

7. Siswa berdiskusi mengenai materi yang mereka bahas secara keseluruhan.

Hal ini bertujuan agar siswa benar-benar paham dengan materi, disini siswa saling melengkapi isi materi mencatat kata kata penting serta membuat rangkuman.

8. Siswa mengerjakan LKS.

Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah siswa benar-benar paham dengan materi yang telah mereka pelajari dengan kelompoknya serta untuk melatih siswa mengemukakan apa yang telah dipelajari dalam bentuk tulisan.

9. Guru memanggil beberapa kelompok secara acak untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok

10. Diskusi kelas mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu, memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Kemudian Secara umum media games *puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media diluar seolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup, meliputi hal-hal di bawah ini :

- a. Media merupakan alat komunikasi untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif
- b. Fungsi media untuk lebih mencapai tujuan dengan tepat
- c. Seluk beluk proses pendidikan
- d. Hubungan antara metode pembelajaran dan pendidikan
- e. Nilai dan manfaat yang didapat dari pengajaran
- f. Pemilihan media dan penggunaan media yang sesuai

g. Inovasi dalam media pendidikan (Rusman, 2009:80).

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-an. Tebak-an adalah sebuah masalah atau ‘enigma’ yang diberikan sebagai hiburan, yang biasanya ditulis, atau dilakukan banyak tebak-an berakar dari masalah. Berikut ini jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan yaitu :

Menurut Zaini, (2008:7) metode pembelajaran *crossword puzzle* adalah pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Metode ini melibatkan semua siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok maupun individu. *Crossword puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal, maupun vertikal.

Bahkan media ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. Adapun Langkah-langkahnya :

1. Tulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi kuliah yang telah anda berikan.
2. Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). Hitamkan bagian yang tidak diperlukan
3. Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
4. Bagian teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok
5. Batasi waktu mengerjakan

6. Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada keterkaitan antara model pembelajaran dengan media pembelajaran dengan keaktifan belajar siswa. Keterkaitannya antara lain sebagai berikut :

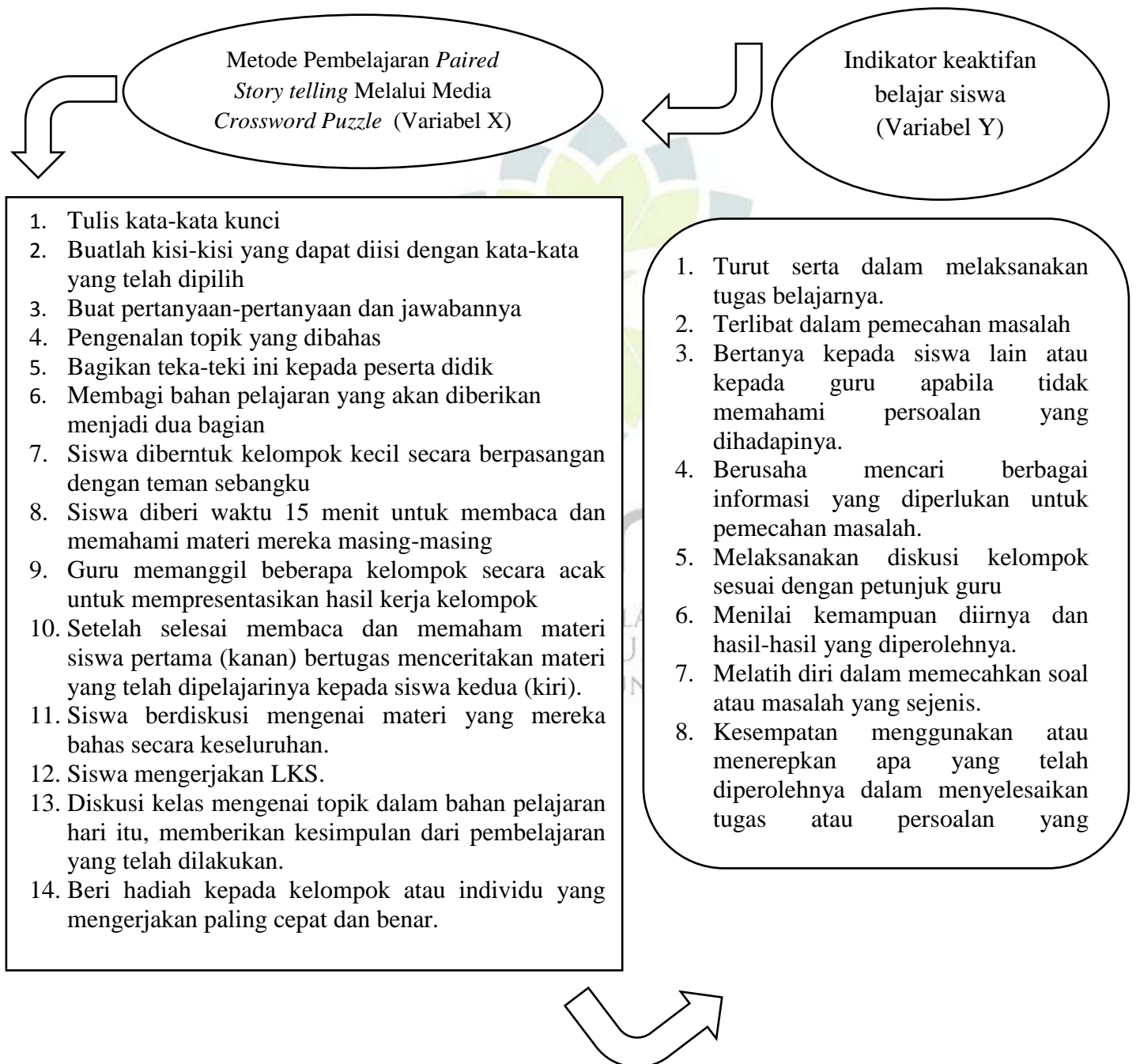
- a. Hal ini tampak dari pembelajaran *paired storytelling* yang mengutamakan peran individu atau keaktifan siswa dalam belajar. Di sebut juga dengan bercerita berpasangan yang dikembangkan sebagai pendekatan interaktif bagi siswa. Dengan pembelajaran ini sudah jelas bahwasannya dapat menciptakan interaksi positif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lainnya. Sehingga siswa dapat menjadi aktif yang berdampak pada tumbuhnya rasa percaya diri untuk tampil di depan kelas.
- b. Adapun media *crossword puzzle* ini adalah media yang sangat menyenangkan dan dapat melibatkan partisipasi peserta didik di dalam kelas. Dengan media ini siswa dapat aktif untuk menjawab tebakkan dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, media ini sebagai hiburan dan dapat mengembangkan siswa menjadi aktif, mengembangkan rasa ingin tahu mereka dan tidak membuat siswa bosan saat proses pembelajaran .

Dapat diketahui bahwa ada keterkaitan antara model pembelajaran *cooperatif* tipe *paired storytelling* melalui media *crossword puzzle*, antara lain dapat menjadikan peserta didik secara aktif di dalam kelas dengan mengembangkannya adanya rasa ingin tahu mereka, menumbuhkan rasa percaya diri mereka di dalam kelas maupun dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, secara sederhana kerangka pemikiran dari penelitian ini sebagai berikut :

Gambar I Kerangka Berpikir

Keaktifan belajar siswa masih rendah



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan rumusan tentang jawaban sementara terhadap suatu masalah yang harus diuji melalui kegiatan penelitian untuk mendapatkan jawaban yang sebenarnya. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono 2014: 96).

Berdasarkan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu : Metode *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar pada mata Pelajaran PAI. Dengan Judul :

“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE PAIRED STORYTELLING MELALUI MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI”.

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Cisu Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang).



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa Penerapan metode pembelajaran *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII

SMPN 3 Cisitu Kabupaten Sumedang. Secara khusus kesimpulannya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan metode *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* masih tergolong kurang, terlihat dari hasil pengisian angket awal pada pra siklus di peroleh jumlah 710 dengan jumlah siswa 20 sehingga rata-ratanya sebesar 47,33%. Adapun persentasenya adalah 41% - 60%, ada pada kategori Sedang/ Cukup.
2. Proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode pembelajaran *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* setiap siklusnya mengalami perkembangan kearah yang lebih baik. hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru. Pada siklus I persentase aktivitas siswa sebesar 63 % sedangkan aktivitas siswa 76%. pada siklus II persentase aktivitas siswa sebesar 89% sedangkan aktivitas siswa 95%.
3. Keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI melalui hasil pengisian angket setelah penggunaan metode pembelajaran *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan kearah yang lebih baik setiap siklusnya. siklus I jumlah nilai 951 dengan persentase 63,4 %

Adapun pada siklus II jumlah nilai 1266 dengan presentase 81,73% Sehingga penggunaan metode pembelajaran *Paired Storytelling* melalui media *Crossword Puzzle* pada pembelajaran PAI dapat dikatakan berhasil

dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII SMPN 3 Cisu Kabupaten Sumedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan di atas maka penulis mencoba memberikan saran bagi pihak sekolah, guru, dan siswa:

1. Bagi pihak sekolah harus lebih memperhatikan kelengkapan fasilitas seperti media pembelajaran untuk belajar mengajar demi menunjang keberhasilan kegiatan belajar siswa.
2. Guru PAI harus lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran dikelas, agar pembelajaran lebih menyenangkan, lebih inovatif, lebih memberikan rangsangan kepada siswa untuk mampu menuangkan kreatifitasnya dan kemampuan berfikirnya dalam pembelajaran PAI.
3. Siswa harus semakin aktif lagi dalam pembelajaran PAI agar mampu berbagi pengetahuan, berbagi pendapat, serta berbagi ide dalam untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz Wahab, 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*, Bandung:

ALFABETA

Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT Grafindo

- Arief Sadiman, Dkk, 2006. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Azhar Arsyad, 2013 . *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbu
- Grundy, S (1995). *Action Research as on Going Profesional Development*.
Canbera. Accord
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning efektifitas pembelajaran kelompok*. Bandung:
ALFABETA.
- Kemp, Jerold E. 1977. *Instructional Design*. Belmont, California.
- Miftahul Huda, 2011, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR
- Nana Sudjana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*
- Roharjo, Dkk. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*,
Jakarta: PT Bumi Aksara
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Sadirman, A.M, 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*, Jakarta: PT
RAJA GRAFINDO PERSADA
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina, 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
Prenada Media Group
- Slavin, R. E. 1992. *Cooperative Learning*. USA: Allyn and Bacon
- Sobry Sutikno, Ida Rosyidah, 2009. *Media Pembelajaran*, Bandung: Prospect

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Aplikasi dan Paikem*,
Yogyakarta : Bima Bayu Atijah

Syuaeb Kurdi, dan Abdul Aziz, 2006. *Model Pembelajaran Efektif Pendidikan
Agama Islam di SD dan MI*

Purwanto, Ngalim. 2009. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.

Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses
Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Slavin, R. E. 1992. *Cooperative Learning*. USA: Allyn and Bacon

Suryana, Yaya dan Tedi Priatna. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :
Azkia Pustaka Utama.

Suryabrata, S. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali

Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta

Zaini Hisyam, dkk, 2009, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: PUSTAKA
INSAN MADANI

[Http://duniaanakcerdas.co/puzzle2html.Download.tgl15november2016](http://duniaanakcerdas.co/puzzle2html.Download.tgl15november2016))

(Pukul 12.30)