

**KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
MIND MAPPING DAN POWER POINT PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
DI KELAS XI MAN 1 PONOROGO TAHUN 2020/2021**

SKRIPSI



OLEH

ELMA ARMA VIDIA

NIM. 210317124

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

MEI 2021

ABSTRAK

Vidia, Elma Arma. 2021. *Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Mind Mapping dan Power Point Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Wilis Werdiningsih, M.Pd.I.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Mind Mapping*, *Power Point*, Akidah Akhlak.

Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Keberadaannya menjadi penting untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pemilihan dan penetapannya sesuai dengan materi pembelajaran menjadi keniscayaan. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang diduga ikut berkontribusi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI IPS di MAN 1 Ponorogo adalah rendahnya sikap siswa dalam proses pembelajaran. Lemahnya sikap tersebut tampaknya lebih dipengaruhi oleh guru yang tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran. Perbedaan karakteristik materi menuntut guru lebih bijak dalam menetapkan media pembelajaran. Sebagai alat bantu memperjelas pesan yang disampaikan guru, ketersediaan media pembelajaran yang tepat memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menjelaskan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS di MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021; (2) Menjelaskan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS di MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021; (3) Menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo. Sampel dipilih secara *nonprobability sampling (purposive sampling)* berdasarkan data dari guru Akidah Akhlak yakni kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 memiliki minat belajar yang sama dibandingkan dengan kelas lain. Instrumen yang digunakan adalah tes tulis sedangkan analisis statistik yang digunakan adalah uji t (*independent sample t-test*).

Hasil penelitian ini adalah: (1) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *mind mapping* memiliki rata-rata sebesar 23,30; (2) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *power point* memiliki rata-rata sebesar 17,00; (3) Ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang diketahui bahwa $2,520 (t_{hitung}) > 2,204 (t_{tabel})$. Sedangkan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media *mind mapping* lebih baik dibandingkan menggunakan media *power point*.

P O N O R O G O

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Elma Arma Vidia

NIM : 210317124

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

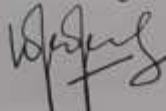
Judul : "Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Mind*

Mapping dan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI

MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021"

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Wilis Werdiningsih, M.Pd.I

NIDN. 2021048902

Ponorogo, 22 April 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan PAI

IAIN Ponorogo



Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I

NIP. 197306252003121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama saudara:

Nama : Elma Arma Vidia
NIM : 210317124
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Mind Mapping dan Power Point Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 19 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

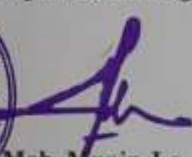
Hari : Kamis
Tanggal : 27 Mei 2021

Ponorogo, 27 Mei 2021

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo




Dr. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd
Penguji I : Dr. Ju' Subaidi, M.Ag
Penguji II : Wilis Werdiningsih, M.Pd.I

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elma Arma Vidia

NIM : 210317124

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi/Tesis : Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 2 Juni 2021

Penulis



Elma Arma Vidia



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elma Arma Vidia

NIM : 210317124

Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Judul skripsi : "Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran
Mind Mapping dan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak
di Kelas XI MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021"

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini jiblanan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 22 April 2021

Yang membuat pernyataan



ELMA ARMA VIDIA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pendidikan supaya peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa, serta negeri. Pembelajaran pada dasarnya bermaksud menolong peserta didik untuk memberdayakan kemampuan dalam dirinya ataupun menumbuhkembangkan potensi kemanusiaannya. Oleh sebab itu, sasaran pembelajaran adalah manusia. Jadi, pembelajaran dimaksud sebagai proses memanusiakan manusia.¹

Di dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik diharapkan memperoleh sebuah pengetahuan yang digunakan sebagai bekal untuk masa depan. Aktivitas belajar mengajar di sekolah antara guru dan peserta didik melainkan untuk mencerdaskan peserta didik yang nantinya akan menjadi penerus bangsa. Proses pendidikan secara langsung atau tidak langsung yang terjadi antara seseorang atau kalangan yang dengan terencana atau tidak terencana dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, baik di suatu ruangan ataupun secara terbuka untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.²

Dalam melakukan pembelajaran diperlukan komponen-komponen pembelajaran supaya pembelajaran berjalan dengan mudah dan efektif. Diantara beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, peserta didik, strategi, metode dan media pembelajaran. Media tercantum sebagai fasilitas pembelajaran yang mempengaruhi dalam pemilihan strategi pendidikan. Keberhasilan pengajaran tidak bergantung pada

¹Amos Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2007), 15.

²Ibid., 12.

mutahir ataupun modernnya media yang dipakai, namun bergantung pada ketepatan serta keefektifan media yang digunakan oleh guru.³ Oleh karena itu pemilihan media yang tepat serta kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, menjadi hal yang harus diperhatikan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.⁴ Pemakaian media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar dan merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Mengingat proses belajar yang dirasakan siswa bertumpu pada banyaknya aktivitas untuk menambah ilmu serta pengetahuan yang digunakan sebagai bekal hidup di masa kini dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.⁵

Namun pada kenyataannya media pembelajaran masih sering tidak terpakai dalam pembelajaran dengan berbagai alasan antara lain, terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu contohnya. Tidak sedikit guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan media seadanya sehingga siswa menjadi bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Seperti halnya yang terjadi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Ponorogo. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Desember tahun 2020, guru hanya mengajar dengan lisan terkadang menggunakan media papan tulis padahal di ruang kelas telah disediakan LCD yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Dengan banyaknya kegiatan pembelajaran

³ Amos Neolaka, *Landasan Pendidikan*, 20.

⁴ Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 4.

⁵ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran, Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran," *Pemikiran Islam*, 1 (Januari-Juni, 2012), 27.

diisi dengan metode ceramah, maka banyak siswa yang ngobrol sendiri, mengantuk sehingga kurang memperhatikan materi yang diajarkan guru di kelas. Padahal mata pelajaran Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang harus dikuasai peserta didik sebab mata pelajaran ini mengkaji tentang penanaman keyakinan kepada Allah SWT serta perilaku-perilaku terpuji yang wajib dimiliki manusia sebagai hamba Allah SWT.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan yang dapat dilakukan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan siswa memperhatikan proses pembelajaran. Di antara berbagai media yang ada, media *mind mapping* dan *power point* dapat dijadikan alternatif pilihan dalam menyampaikan materi. *Mind mapping* dan *power point* merupakan aplikasi *software* untuk presentasi. *Mind mapping* memiliki tampilan menyatu yang lebih menarik, dibandingkan *power point* yang terdiri atas beberapa slide.⁶ Melalui media yang berbasis *software* dan komputer tersebut, diharapkan siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan, tidak bosan dan hasil belajar lebih meningkat.

Peneliti membandingkan media *mind mapping* dan *power point* karena kedua media ini merupakan media yang ditangkap melalui indera yang sama yaitu indera penglihatan. Oleh sebab itu perlu untuk dibandingkan diantara keduanya manakah yang memiliki hasil belajar yang lebih baik jika digunakan dalam proses menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran yang memiliki karakteristik konseptual atau penjelasan. Seperti materi bentuk dan cara menghindari akhlak tercela *israf*, *tabzir*, dan *bakhil*. Materi ini membutuhkan daya konsentrasi siswa serta media pembelajaran yang mendukung sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

⁶ Yovie Kyu, *Super Slide Master* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), 7-8.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan pembelajaran di dua kelas eksperimen, dengan kelas pertama menggunakan media *mind mapping* dan kelas kedua menggunakan media *power point*. Penggunaan kedua media ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga perlu dilakukan pengukuran manakah diantara kedua media tersebut yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar kedua kelas yang diteliti. Melalui hasil belajar dapat dilihat apakah siswa memahami pembelajaran yang disampaikan atau sebaliknya.

Adapun materi yang disampaikan adalah Kompetensi Dasar (KD) 3.7 untuk kelas XI IPS yakni menganalisis bentuk dan cara menghindari akhlak tercela *israf*, *tabzir* dan *bakhil*. Pemilihan K.D 3.7 sebagai materi yang disampaikan melalui media *mind mapping* dan *power point* karena materi tersebut mempunyai karakteristik konseptual atau penjelasan. Sehingga kedua media tersebut dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.”

B. Batasan Masalah

Variabel yang akan diukur dalam penelitian ini mempunyai cakupan yang luas. Tetapi karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan jangkauan, peneliti memfokuskan pada penggunaan media *mind mapping* dan *power point* pada KD 3.7 untuk kelas XI IPS yakni menganalisis bentuk dan cara menghindari akhlak tercela *israf*, *tabzir* dan *bakhil*. Variabel yang menjadi tolok ukur adalah perbedaan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Penelitian ini berlangsung secara *online* melalui *google meet*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo tahun 2020/2021?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo tahun 2020/2021?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo tahun 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat ditentukan tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS di MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS di MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.
- b. Menambah wawasan ilmu pengetahuan, memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di MAN 1 Ponorogo dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk memanfaatkan media *mind mapping* dan *power point* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru dengan memanfaatkan media *mind mapping* dan *power point* dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung menjadi calon guru mata pelajaran Akidah Akhlak dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang selama ini belum maksimal, yaitu media *mind mapping* dan *power point*.

e. Bagi Penelitian di Masa Depan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian ini dapat disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I, pendahuluan. Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II, kajian pustaka. Bab ini menguraikan deskripsi teori atau telaah pustaka, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

BAB III, metode penelitian. Bab ini menguraikan rancangan penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV, temuan dan hasil penelitian. Bab ini menguraikan gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis) dan pembahasan atau interpretasi atas angka statistik.

BAB V, penutup. Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh bab dan saran yang dapat menunjang peningkatan dari permasalahan yang dilakukan.

BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Di bawah ini adalah telaah hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Hasil temuan dari beberapa penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

Pertama, Skripsi milik Dwi Yunitasari, pada tahun 2018 dengan judul “Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X RPL SMKN 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2017/2018.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *prezi* dan *power point* pada mata pelajaran pendidikan agama islam Kelas X RPL SMKN 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2017/2018. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang diketahui bahwa $2,769 (t_{hitung}) > 2,00 (t_{tabel})$. Sedangkan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *prezi* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media *power point*, terbukti dengan rata-rata nilai gain skor kelas eksperimen pertama sebesar 46,26 dan kelas eksperimen kedua 36.⁷

Persamaan yang peneliti temukan dari skripsi ini adalah sama-sama meneliti hasil belajar dan menggunakan media *power point*, dan analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*. Perbedaan yang peneliti temukan materi yang diajarkan adalah sumber hukum Islam. Sedangkan materi yang diajarkan adalah menganalisis bentuk dan cara menghindari akhlak tercela *israf*, *tabzir* dan *bakhil*.

⁷ Dwi Yunitasari, “Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Power Point* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X RPL SMKN 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2017/2018” (Skripsi: IAIN Ponorogo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2018).

Kedua, Skripsi milik Resma Selvia Nurviyantati, pada tahun 2015 dengan judul “Perbedaan Metode Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh signifikan metode pembelajaran mind mapping dengan menggunakan media power point terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 6.22$, kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai $t_{tabel} = 2.00$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan besarnya pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek sebesar 18.72% dengan rata-rata kelas VIII H sebagai kelas eksperimen 78.38 dan kelas VIII I sebagai kelas kontrol 63.7.⁸

Persamaan yang peneliti temukan dalam skripsi ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitian eksperimen. Serta meneliti komparasi hasil belajar siswa.

Ketiga, Skripsi milik Fatwa Arif Kusuma, pada tahun 2017 dengan judul “Komparasi Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Think Pair Share* dalam Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pudukpayung 01 Semarang.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dan *think*

⁸Resma Selvia Nurviyantati, “Perbedaan Metode Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek”, (SKRIPSI: IAIN Tulungagung, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2015).

pair share. Hal ini dapat dibaca dari hasil analisis statistik data nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas. Selain itu, ada perbedaan hasil belajar siswa materi IPS kelas III SD Negeri Pudakpayung Semarang dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dan *think pair share*. Hal ini dapat dibaca dari hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* melalui program SPSS yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,165 > 1,999$) dan nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $0,034$ ($0,034 < 0,05$).⁹

Persamaan yang peneliti temukan dalam skripsi ini yaitu penelitian yang digunakan penelitian eksperimen dengan data nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas. Serta dalam analisis data menggunakan uji *independent sample t-test*.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁰ Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti manusia,

⁹Fatwa Arif Kusuma, “*Komparasi Model Pembelajaran Mind Mapping dan Think Pair Share dalam Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pudakpayung 01 Semarang*” (SKRIPSI: Universitas Negeri Semarang, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017).

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), 3.

materi, atau kejadian, guru, buku teks maupun lingkungan sekolah yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

b. Urgensi Penggunaan Media

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru atau dosen dan siswa atau mahasiswa saling bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa atau mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.¹¹

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:¹²

- 1) Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

¹¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 13.

¹² *Ibid.*, 14.

- 2) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
 - 3) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. Penggunaan media, seperti: gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
 - 4) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar selalu timbul.
 - 5) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- c. Klasifikasi Media Pembelajaran

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:¹³

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film *slide*, foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

¹³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2011), 211-212.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, dan lain sebagainya.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:¹⁴

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

¹⁴ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 2.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

2. Media *Mind Mapping*

Mind mapping atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Pemetaan pikiran merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum mulai menulis. Pembelajaran *mind mapping* adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar.¹⁵

Menurut Buzan sebagaimana yang dikutip oleh Ratna Tiharita, *mind map* atau peta pikiran adalah layanan besar untuk memori. Ini adalah teknik grafis yang kuat, yang menyediakan konsep-konsep universal untuk membuka potensi otak. Peta pikiran akan merekam informasi melalui simbol-simbol, gambar, dan warna, ini akan membantu siswa untuk memahami konsep, membuat siswa merasa baik, menyenangkan dan dapat memicu pemahaman konsep. Model pembelajaran *mind map* adalah cara yang memudahkan siswa menerima informasi dalam otak yang menyangkut materi tersebut, yang dapat mengambil kembali informasi dari otak, dituangkan dalam bentuk peta pikiran yang berbentuk visual.¹⁶

Media *mind mapping* dalam pembuatannya dapat dilakukan dengan melalui beberapa tahap, diantara cara membuat *mind map* adalah:

- a. Mulai dari bagian tengah kosong
- b. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral

¹⁵ Ana Arifah, "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping," 1 (2017), 605.

¹⁶ Ratna Tiharita, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pemahaman Konsep Belajar siswa," *Edunomic*, 1 (2017), 36.

- c. Gunakan warna untuk membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya.
- e. Gunakan kata kunci untuk memicu ide dan pikiran baru.
- f. Gunakan gambar untuk membuat peta pikiran lebih menarik.

Untuk membuat dan menampilkan *mind map* dalam pembelajaran dibutuhkan alat dan bahan sebagai berikut:

- a. Komputer atau laptop.
- b. Aplikasi *mind map*.
- c. LCD.
- d. Koneksi Internet (untuk mengunduh aplikasi *mind map*).

Prosedur penyampaian materi menggunakan *mind mapping*:

- a. Membuka aplikasi *mind map* pada komputer/laptop.
- b. Menyambungkan komputer/laptop pada LCD.
- c. Menyampaikan materi sesuai dengan *mind mapping* yang sudah dirancang.
- d. Geser kanan, kiri, atas, bawah untuk menampilkan peta pikiran selanjutnya dan memperbesar tampilan pada layar.

Sebagai media pembelajaran, *mind mapping* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- a. Kelebihan
 - 1) Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan.
 - 2) Memaksimalkan sistem kerja otak.
 - 3) Saling berhubungan satu sama lain sehingga semakin banyak ide dan informasi yang dapat dijelaskan.
 - 4) Memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan.

5) Sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah.¹⁷

b. Kekurangan

Kekurangan dalam media ini adalah hanya beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran karena faktor psikologis. Oleh karena itu pendidik dapat melakukan *ice breaking* agar siswa tidak merasa bosan, selain itu memberi motivasi kepada siswa.¹⁸

3. Media *Power Point*

Microsoft power point atau lebih dikenal dengan sebutan *power point* merupakan sebuah program komputer yang digunakan untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. *Power point* berjalan diatas sistem operasi *microsoft windows* dan juga *apple macintosh*. Walaupun pada awalnya aplikasi ini berjalan diatas sistem operasi *xenix*, aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran, pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer.¹⁹

Media ini dapat digunakan dengan beberapa langkah. Adapun cara penggunaan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Klik tombol *start*, pilih *all programs*, pilih *microsoft office*, dan kemudian klik *microsoft office powerpoint*.
- b. Jika sudah membuat *shortcut* dan menempatkannya pada *desktop*, maka anda dapat membuka *ms. powerpoint* dengan mengklik dua kali (*double click*) *icon shortcut* tersebut.²⁰

Untuk membuat dan menampilkan *power point* dalam pembelajaran dibutuhkan alat dan bahan sebagai berikut:

- a. Komputer atau laptop.

¹⁷ Natriani Syam, "Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Publikasi Pendidikan*, 3 (2015), 185.

¹⁸ Nur Wakhidah, "Penerapan Metode Mind Map Pada Pembelajaran Teks Berita si SMPIT MNU Trucuk," 1 (2019), 53.

¹⁹ Sarwandi, *Panduan Lengkap Office 2007, 2010, 2013, 2016* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), 3.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 164-165.

- b. Aplikasi *power point*.
- c. LCD.

Prosedur penyampaian materi menggunakan *power point*:

- a. Membuka aplikasi *power point* pada komputer/laptop.
- b. Menyambungkan komputer/laptop pada LCD.
- c. Menyampaikan materi sesuai dengan *power point* yang sudah dirancang.
- d. Geser kanan, kiri, atas, bawah untuk menampilkan peta pikiran selanjutnya dan memperbesar tampilan pada layar.

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *power point* sebagai berikut:

- a. Kelebihan
 - 1) Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio, dan video.
 - 2) Tempo dan cara penyajiannya bisa disesuaikan.
- b. Kekurangan
 - 1) Penggunaan media ini sangat bergantung pada penyaji materi.
 - 2) Disajikan hanya dalam bentuk teks dan kebanyakan hanya berbentuk animasi-animasi gambar.²¹

Adapun perbedaan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1

Perbedaan *mind mapping* dan *power point*

No	<i>Mind mapping</i>	<i>Power Point</i>
1	Untuk menggunakan <i>mind mapping</i> kita harus mendownload aplikasi <i>mind</i>	Untuk menggunakan <i>power point</i> kita tidak harus mendownload aplikasi <i>power point</i> terlebih dahulu

²¹ Yusfita Yusuf, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Jagad Media Publishing, 2020), 31.

	<i>mapping</i> terlebih dahulu	
2	<i>Mind mapping</i> memiliki banyak tema yang lebih bervariasi	<i>Power point</i> hanya memiliki tema yang sederhana
3	Digunakan dalam bentuk peta pikiran	Digunakan dalam bentuk <i>slide</i>
4	Satu peta pikiran memuat seluruh materi	Terdiri dari banyak <i>slide</i> yang memuat seluruh materi
5	<i>Mind mapping</i> lebih mudah digunakan	Proses <i>editing</i> memerlukan waktu lama karena terdiri beberapa slide
6	Proses instalasi harus <i>online</i>	Tersimpan langsung di dalam program komputer atau laptop
7	Programnya dilengkapi dengan memperbesar dan memperkecil layar presentasi	Animasi <i>slide</i> lebih banyak
8	Data <i>editing</i> tersimpan dalam aplikasi	

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan

instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.²²

Menurut Juliah yang dikutip oleh Asep Jihad, hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Sedangkan menurut Hamalik, hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.²³

Menurut Biggs dan Telfer sebagaimana dikutip oleh Dimiyati, menjelaskan proses belajar di ranah kognitif tentang hal pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan kembali pesan. Proses belajar terdiri dari proses pemasukan, proses pengolahan kembali dan hasil, dan proses penggunaan kembali. Adapun penjelasan terkait proses penerimaan, pengaktifan, pengolahan, penyimpanan, dan pemanggilan adalah sebagai berikut:²⁴

- 1) Proses penerimaan merupakan kegiatan siswa melakukan pemusatan perhatian, menyeleksi, dan memberi kode terhadap hal yang dipelajari.
- 2) Proses pengaktifan merupakan kegiatan siswa untuk menguatkan pesan baru, membangkitkan pesan dan pengalaman lama.
- 3) Proses pengolahan merupakan proses belajar. Dalam tahap ini siswa menggunakan kesadaran penuh. Ia memikirkan tugas, berlatih, menarik kesimpulan, dan unjuk belajar.

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar* (Jakarta: Kencana, 2015),5.

²³ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), 15.

²⁴ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 241.

4) Proses penyimpanan merupakan saat memperkuat hasil belajar. Siswa menggunakan berbagai teknik belajar agar tersimpan dalam ingatan, penghayatan, dan keterampilan jangka panjang.

5) Proses pemanggilan dimana pesan atau kesan lama diaktifkan kembali.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman yang dikutip oleh Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, masyarakat.²⁵

c. Tujuan dan Fungsi Penilaian Pembelajaran

Menurut Arikunto sebagaimana yang dikutip oleh Widanarto Prijowuntato, bahwa tujuan dan fungsi penilaian terdiri atas empat hal, yaitu:²⁶

1) Penilaian berfungsi selektif, yakni untuk mengadakan seleksi atau pun penilaian terhadap peserta didiknya.

2) Penilaian berfungsi diagnostik, yakni guru mengadakan diagnosis kepada peserta didik tentang kebaikan dan kelemahannya.

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 12.

²⁶ Widanarto Prijowuntato, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2016), 11-12.

- 3) Penilaian berfungsi sebagai penempatan, yakni guru mengadakan pendekatan yang lebih bersifat melayani perbedaan kemampuan, dengan pembelajaran secara kelompok. Untuk dapat menentukan dengan pasti di kelompok mana seseorang peserta didik harus ditempatkan, digunakan suatu penilaian. Sekelompok peserta didik yang mempunyai hasil penilaian sama, akan berada dalam kelompok yang sama dalam belajar,
- 4) Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan, penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Yang ditentukan oleh beberapa faktor yaitu guru, media, metode pembelajaran, sarana, kurikulum, dan sistem administrasi.

5. Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah secara bahasa berasal dari bahasa Arab dalam bentuk *masdar*, yakni *'aqada, ya'qidu 'aqdan 'aqidatan* yang artinya simpulan, ikatan, sangkutan, perjanjian dan kokoh. Secara teknis akidah berarti iman, kepercayaan, dan keyakinan. Kepercayaan ini tentu terletak dalam hati masing-masing individu, sehingga yang dimaksud dengan akidah adalah keyakinan yang kokoh di dalam hati. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa akidah adalah kepercayaan dasar, keyakinan pokok.

Sedangkan akhlak dari segi bahasa berasal dari bahasa Arab *khuluq* jamaknya *akhlak* yang bisa bermakna budi pekerti, etika atau moral. Akhlak merupakan sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang dengan mudah melakukan aktivitas atau perbuatan tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran terlebih dahulu. Akhlak yang dimiliki seseorang tersebut terpancar dalam sebuah aktivitas kehidupannya.

Dari beberapa uraian di atas maka dapat diambil pemahaman bahwa pembelajaran akidah akhlak adalah usaha sadar dalam proses terencana untuk menanamkan keyakinan atau akidah yang kokoh sesuai dengan ajaran Islam dan dapat dibuktikan dengan pengamalan sikap yang baik dalam kehidupan baik kepada Allah maupun kepada makhluk lain yakni manusia dan alam.

Pembelajaran akidah akhlak merupakan pembelajaran penting dalam mencetak karakter siswa yang sesuai nilai-nilai Islam dalam berperilaku dan berinteraksi dengan Tuhan, sesama dan alam, secara vertikal dan horizontal. Dalam pembelajaran ini diharapkan generasi bisa mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Peran guru dalam hal ini sangat penting namun juga perlu adanya kerjasama dengan siswa untuk sama-sama belajar dan sadar diri membangun pengetahuan dalam menciptakan karakter iman yang kokoh dan akhlak yang baik.²⁷

b. Karakteristik Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Karakteristik akidah akhlak menekankan pada kemampuan memahami keimanan dan keyakinan Islam sehingga memiliki keyakinan yang kokoh dan mampu mempertahankan keyakinan atau keimanannya serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *al-asma' al-husna*. Akhlak menekankan pada pembiasaan untuk menerapkan dan menghayati diri akhlak terpuji dan menjauhi serta menghindari diri dari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pembelajaran akidah akhlak yakni sebagai berikut:²⁸

- 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengamalan peserta didik tentang akidah Islam sehingga menjadi manusia

²⁷ Kutsiyah, *Pembelajaran Akidah Akhlak* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019), 2-5.

²⁸ *Ibid.*, 6.

muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.

C. Kerangka Berpikir

Masalah yang dihadapi siswa

- Hasil belajar yang belum optimal
- Siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak
- Siswa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar
- Diperlukan media pembelajaran yang efektif

Tindakan

Media pembelajaran *mind mapping*

kelebihan *mind mapping*

- Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan.
- Memaksimalkan sistem kerja otak.
- Saling berhubungan satu sama lain sehingga semakin banyak ide dan informasi yang dapat dijelaskan.
- Sewaktu-waktu dapat *me-recall* data yang ada dengan mudah

kelemahan *mind mapping*

- Hanya beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran karena faktor psikologis. Oleh karena itu pendidik dapat melakukan *ice breaking* agar siswa tidak merasa bosan

Media pembelajaran *power point*

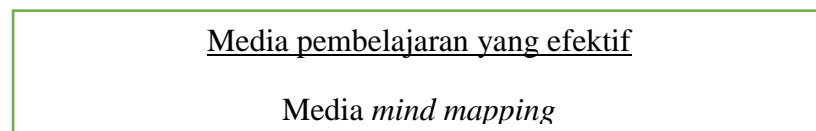
Kelebihan *power point*

- Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio, dan video.
- Tempo dan cara penyajiannya bisa disesuaikan.

Kekurangan *power point*

- *Microsoft office power point* hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *windows* saja.

Hasil yang diharapkan



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Siswa menghadapi beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu adanya kesulitan belajar karena rendahnya minat siswa terhadap materi pembelajaran. Kemudian siswa jenuh dalam pembelajaran karena yang dilakukan guru kurang menarik sehingga siswa merasa bosan, hasil belajar siswa yang belum optimal karena rendahnya daya dukung yang digunakan dalam proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang efektif karena penggunaan media pembelajaran tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi dari permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *mind mapping* dan *power point*. Dari penggunaan kedua media tersebut, diperkirakan media *mind mapping* memberikan hasil yang lebih unggul dan diharapkan siswa tertarik dengan pelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka dapat diajukan kerangka berfikir sebagai berikut:

1. Jika hasil belajar siswa lebih tinggi ketika menggunakan media *mind mapping* daripada *power point* maka media *mind mapping* lebih efektif daripada *power point*.
2. Jika hasil belajar siswa lebih tinggi ketika menggunakan media *power point* daripada *mind mapping* maka media *power point* lebih efektif daripada *mind mapping*.

D. Pengajuan Hipotesis

Menurut Gay sebagaimana dikutip oleh Tukiran Taniredja, hipotesis merupakan penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku, gejala-gejala, atau kejadian tertentu

yang telah terjadi atau yang akan terjadi.²⁹ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian biasanya disusun 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, sebelum jawaban yang empirik.³⁰

Karena hipotesis merupakan kebenaran yang masih harus diteliti dengan penelitian lebih lanjut, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a)

Ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.

2. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.

²⁹ Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 24.

³⁰ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 120.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini digunakan karena sulit mendapatkan kelas kontrol yang digunakan dalam penelitian, pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dilakukan secara random.³¹ Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol.³² Pada penelitian ini membahas tentang perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* di kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo pada 3.7 untuk kelas XI IPS yakni menganalisis bentuk dan cara menghindari akhlak tercela *israf, tabzir* dan *bakhil*.

Pada penelitian ini untuk membandingkan dengan kondisi lain, peneliti menggunakan dua kelas eksperimen yang diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas pertama menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan kelas kedua menggunakan media pembelajaran *power point*, sehingga kedua kelas menjadi kelas eksperimen.

Pada penelitian ini kedua kelas eksperimen mendapatkan *pre test* untuk mengetahui keadaan awal kelas mengenai pengetahuan siswa tentang materi perbuatan syirik yang digunakan sebagai objek penelitian, sehingga dengan cara ini pengaruh media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* terhadap hasil belajar akan terlihat perubahannya.

Peneliti menyampaikan materi dengan media *mind mapping* untuk kelas eksperimen pertama dan menyampaikan materi dengan media *power point* untuk kelas

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 120.

³² *Ibid.*, 111.

eksperimen kedua dengan tujuan agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Kelas XI-IPS 4 sebagai kelas eksperimen pertama diberikan materi tentang menganalisis bentuk dan cara menghindari akhlak tercela *israf, tabzir dan bakhil* dengan menggunakan media *mind mapping*. Sedangkan kelas XI-IPS 3 diberikan materi yang sama dengan menggunakan media *power point*.

Selanjutnya *post test* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan materi menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point*. Pengaruh tersebut dapat dilihat melalui cara sebagai berikut:

O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*.

Keterangan:

- O₁ dan O₃ : Hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan
- X₁ : Penyampaian materi menggunakan media *mind mapping*
- X₂ : Penyampaian materi menggunakan media *power point*
- O₂ : Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *mind mapping*
- O₄ : Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *power point*

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto sebagaimana yang dikuti oleh Tukiran Taniredja, Populasi penelitian adalah keseluruhan subyek penelitian.³³ Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Ponorogo yang beralamatkan di Jl. Arief Rahman Hakim No. 2, Kertosari, Babadan, Ponorogo. Populasi yang digunakan di MAN 1 Ponorogo adalah kelas XI IPS. Penentuan kelas eksperimen dilakukan berdasarkan informasi dari guru mata

³³ Tukiran, *Penelitian Kuantitatif*, 33.

pelajaran Akidah Akhlak yang mengajar di kelas tersebut. Menurut informasi guru Akidah Akhlak, dari keempat kelas tersebut, terdapat dua kelas yang memiliki minat belajar yang sama.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.³⁴ Pada penelitian ini peneliti tidak menggunakan semua kelas XI IPS sebagai objek penelitian, akan tetapi peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas XI IPS 4 berjumlah 22 siswa namun terdapat 2 siswa tanpa keterangan, sehingga yang dapat mengikuti proses pembelajaran sebanyak 20 siswa disampaikan materi menggunakan media *mind mapping*, dan kelas XI IPS 3 berjumlah 20 siswa disampaikan materi menggunakan media *power point*.

Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling* (*purposive sampling*). *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.³⁵ Berdasarkan saran dari guru Akidah Akhlak di sekolah tersebut menyatakan bahwa kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 memiliki minat belajar Akidah Akhlak yang sama dibandingkan dengan kelas lain.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis. Adapun kisi-kisi dari instrumen pengumpulan data adalah sebagai berikut:

³⁴ Ibid., 34.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 133.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Pengumpulan Data

Judul	Variabel	Subjek	Teknik	Indikator	No. Soal
Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dan <i>Power Point</i> Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.	Hasil belajar siswa menggunakan media <i>mind mapping</i>	Siswa kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo	Tes Tulis	3.7.1 Mampu memahami pengertian akhlak tercela <i>israf</i> , <i>tabzir</i> , dan <i>bakhil</i> .	1, 4, 12, 15, 21, 22
	Hasil belajar siswa menggunakan media <i>power point</i>			3.7.2 Mampu menemukan dasar larangan akhlak tercela <i>israf</i> , <i>tabzir</i> , dan <i>bakhil</i> .	2, 17
	Hasil belajar siswa menggunakan media <i>power point</i>			3.7.3 Mampu mengidentifikasi bentuk perilaku akhlak <i>israf</i> , <i>tabzir</i> , dan <i>bakhil</i> .	3, 5, 6, 7, 8,
				3.7.4 Mampu mengidentifikasi dampak akhlak perilaku tercela <i>israf</i> , <i>tabzir</i> , dan <i>bakhil</i> .	10, 13, 16
				3.7.5 Mampu mengidentifikasi upaya menghindari akhlak tercela <i>israf</i> , <i>tabzir</i> , dan <i>bakhil</i> .	18, 19, 23, 24, 25
					9, 11,

					14, 20
--	--	--	--	--	--------

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah, pada laboratorium dengan metode eksperimen, dirumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, dan lain-lain.³⁶ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua tahap, yakni tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, yakni sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah: *Pertama*, melakukan observasi kesekolah dengan tujuan untuk menentukan kelas yang digunakan sebagai objek penelitian, serta mengatur jadwal pengumpulan data yang disesuaikan dengan guru Akidah Akhlak di sekolah tersebut. *Kedua*, membuat RPP dan materi yang disajikan dalam media *mind mapping* dan *power point* yang digunakan untuk penelitian. *Ketiga*, mengurus surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. *Keempat*, menyusun dan mempersiapkan instrumen berupa *pre test* dan *post test* yang digunakan untuk kedua kelas, serta menguji kevalidannya. *Kelima*, memeriksa kembali instrumen yang telah dibuat sebagai antisipasi kesalahan yang terjadi pada saat pembuatan instrumen.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 194.

2. Tahap Pelaksanaan

Pertama, peneliti memberikan *pre test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan melalui via *online* yakni *google meet*. *Kedua*, peneliti memberikan materi menggunakan media *mind mapping* pada kelas eksperimen pertama dan memberikan materi menggunakan media *power point* pada kelas eskperimen kedua. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen sesuai dengan RPP yang telah dirancang, yakni adanya kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup via *online* yakni *google meet*. *Ketiga*, peneliti memberikan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan via *online* yakni *google meet*.

E. Teknik Analisis Data

Kegiatan dalam analisis data adalah upaya mengolah data menjadi informasi. Sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian baik dengan deskripsi data maupun untuk membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi (parameter) berdasarkan data yang diperoleh dari sampel (statistik).³⁷

1. Pra penelitian

Sebelum soal tes diberikan kepada kelas eksperimen maka peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap soal tes. Dua puluh lima butir soal akan diberikan kepada kelas XI IPS 2 (bukan kelas eksperimen) untuk

³⁷ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 94.

mengetahui uji validitas dan reliabilitas yang hadir sebanyak 20 siswa. Soal yang valid dan reliabel akan dijadikan sebagai instrumen penelitian pada kelas eksperimen. Tabulasi uji instrumen dapat dilihat pada lampiran 5. Penjelasan sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid juga.³⁸ Pengukuran dalam penelitian ini adalah hasil belajar sehingga peneliti menggunakan soal berupa *pre test* dan *post test* sebagai instrumen. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.0 for windows dengan menggunakan *correlate*. Setiap butir soal diuji validasi, jika taraf signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari 0,05 maka soal tersebut valid. Dari 25 soal yang diuji, semua soal dinyatakan valid. Hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 6.

Tabel 3.2

Ringkasan Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Signifikansi	Standar	Keterangan
1	0,006	0,05	VALID
2	0,004	0,05	VALID
3	0,017	0,05	VALID
4	0,004	0,05	VALID
5	0,016	0,05	VALID
6	0,005	0,05	VALID
7	0,009	0,05	VALID
8	0,001	0,05	VALID
9	0,002	0,05	VALID
10	0,013	0,05	VALID

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 175.

11	0,013	0,05	VALID
12	0,016	0,05	VALID
13	0,001	0,05	VALID
14	0,027	0,05	VALID
15	0,003	0,05	VALID
16	0,007	0,05	VALID
17	0,010	0,05	VALID
18	0,002	0,05	VALID
19	0,012	0,05	VALID
20	0,032	0,05	VALID
21	0,001	0,05	VALID
22	0,001	0,05	VALID
23	0,013	0,05	VALID
24	0,000	0,05	VALID
25	0,003	0,05	VALID

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas uji dimana hasil yang dihasilkan bersifat sama atau konsisten.³⁹ Dalam hal ini peneliti menggunakan instrumen tes. Pengukuran reliabilitas menggunakan SPSS 16.0 for windows dengan menggunakan *reliability analysis*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.4. Soal yang valid dan reliabel akan dijadikan instrumen dalam penelitian untuk kelas eksperimen, dalam penelitian ini peneliti memberikan 25 soal yang telah diuji kevalidannya dan dinyatakan reliabel. Soal instrumen *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada lampiran 4.

Berikut ini adalah nilai koefisien reliabilitas dengan interpretasinya:

³⁹ Ibid., 176.

Tabel 3.3

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien	Reliabilitas Interpretasi
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

Berdasarkan uji reliabilitas, bahwa nilai *cronbach alpha* adalah 0.923.

Hasil ini termasuk dalam tingkat reliabel yang sangat tinggi.

Tabel 3.4

Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.923	25

2. Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas mengasumsikan bahwa data di tiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁴⁰ Pada tahap ini peneliti menggunakan alat bantu yakni dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows* menggunakan *kolmogorof-smirof* pada bagian *asympt. Sig. (2-tailed)*. Pada tahap ini ada dua kriteria yakni:

1. Apabila nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka data berdistribusi normal.

⁴⁰ Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 38.

2. Apabila nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas mengasumsikan bahwa data di setiap variabel mempunyai varians yang homogen dengan data pada variabel lain.⁴¹ Pada tahap ini peneliti menggunakan *SPSS 16.0 for windows* menggunakan *one way anova*. Pada tahap ini ada dua kriteria yakni:

1. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka homogen.
2. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Pada tahap ini peneliti mencari perbedaan hasil belajar pada pembelajaran Akidah Akhlak antara menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point*. Peneliti menggunakan *SPSS 16.0 for windows* menggunakan *independent sample t-test*. Uji ini dilakukan berdasarkan hipotesis yang sudah ada yakni:

1. Hipotesis kerja (H_a)

Ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.

2. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021.

⁴¹ Ibid., 22.

Syarat hipotesis diterima atau ditolak dilihat dari *output* dari data yang sudah diolah dengan *SPSS 16.0 for windows*. Dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Apabila nilai $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ maka H_0 diterima H_a ditolak.
- b) Apabila nilai $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ maka H_0 ditolak H_a diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Secara terperinci data MAN 1 Ponorogo dipaparkan sebagai berikut:

1. Identitas MAN 1 Ponorogo

- a. Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo
- b. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 20584489
- c. Nomor Statistik Madrasah (NSM) : 31.1.35.02.17.031
- d. Nama Kepala Madrasah : Agung Drajatmono, M.Pd
- e. Tahun Pendirian : Tahun 1981
- f. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi A
- g. Status Madrasah : Negeri
- h. Jumlah Siswa : 643
- i. Jumlah Rombel : 22
- j. Jumlah Guru : 54
- k. Jumlah Tenaga Kependidikan : 19
- l. Alamat Madrasah :
- m. Jalan : Jl. Arief Rahman Hakim 02
- n. Kelurahan : Kertosari
- o. Kecamatan : Babadan
- p. Kabupaten : Ponorogo

- q. Propinsi : Jawa Timur
- r. Kode Pos : 63491
- s. No. Telp. : 0352-461984
- t. Website : www.man1ponorogo.sch.id
- u. E-mail : mansatupo@yahoo.com

2. Sejarah Berdirinya MAN 1 Ponorogo

Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional 20584489 Nomor Statistik Madrasah 311350217031 berstatus Madrasah Negeri, sejak tahun 1981 merupakan relokasi dari Madrasah Aliyah Negeri Ngawi. Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo menempati areal seluas 13. 451 M² di dataran rendah wilayah perkotaan sehingga memungkinkan perkembangan madrasah yang prospektif. Saat ini MAN 1 Ponorogo memiliki 22 kelas rombongan belajar dengan 654 orang siswa dari kelas X sampai kelas XII. Keberadaan siswa ini dilayani oleh 55 orang tenaga guru (37 berstatus PNS dan 18 orang non PNS) dan 19 orang karyawan/karyawati (8 orang berstatus PNS dan 11 orang non PNS).

Sejak berdiri tahun 1981 MAN 1 Ponorogo telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan yaitu :

- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| a) Drs. Moh. Soehardi | Tahun 1981 – 1987 |
| b) Drs. Zainun Sofwan | Tahun 1987 – 1991 |
| c) Drs. H. Mahmuddin Danuri | Tahun 1991 – 1999 |
| d) H. Kustho, BA | Tahun 1999 – 2002 |
| e) H. Chozin, SH, | Tahun 2002 – 2005 |
| f) H. Fathoni Yusuf, S.Ag | Tahun 2005 – 2009 |
| g) H. Wahib Tri Samanhudi | Tahun 2009 – 2009 |
| h) Muhammad Kholid, MA | Tahun 2009 – 2012 |

- i) Drs. Purwanto Tahun 2012 – 2019
- j) Plt. Nasta'in, M.Pd.I Tahun 2019 – 2020
- k) Agung Drajatmono, M.Pd Tahun 2020

3. Visi dan Misi MAN 1 Ponorogo

a. Visi MAN 1 Ponorogo

-Peduli Lingkungan

1. Berwawasan lingkungan hidup dan kehidupan
2. Melestarikan lingkungan dengan penuh kepedulian

-Agamis

1. Berwawasan keagamaan rahmatan lil alamin
2. Mengamalkan agama dengan keimanan dan ketakwaan

-Sains

1. Berprestasi dalam ilmu *natural* dan *sosial science*
2. Mengamalkan pengetahuan dalam kehidupan

-Teknopreneur

1. Berteknologi dalam menghadapi revolusi industri
2. Mengaplikasikan teknologi dalam usaha mandiri

-Inovatif

1. Berikhtiar keras untuk melakukan perubahan
2. Melaksanakan pembaruan dengan kesadaran

b. Misi MAN 1 Ponorogo

Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berwawasan lingkungan, agamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi serta berusaha untuk melakukan inovasi di berbagai bidang melalui penerapan manajemen partisipatif berdasarkan konsep *School Based Management*, dengan:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang berwawasan dan peduli terhadap lingkungan madrasah dan lingkungan masyarakat.
 - 2) pendidikan dan pembelajaran yang islami dengan mendorong dan meningkatkan pengamalan ajaran Islam melalui kegiatan ibadah dan kegiatan keagamaan secara intensif.
 - 3) Menyelenggarakan pembelajaran keterampilan berbasis teknologi guna meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mendorong peserta didik memanfaatkan teknologi dalam berwira usaha.
 - 4) Menyelenggarakan pembelajaran dan pengelolaan madrasah berbasis *Teknologi Informasi*.
 - 5) Menyelenggarakan pembelajaran dan pendidikan yang inovatif guna meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik
4. Jumlah Siswa Kelas XI MAN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021

Adapun jumlah siswa kelas XI MAN 1 ponorogo tahun ajaran 2020/2021 dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Jumlah Siswa Kelas XI MAN 1 Ponorogo

KELAS XI	PUTRA	PUTRI	JUMLAH
AGAMA	12	25	37
IPS	44	69	113
IPA	45	58	103
JUMLAH	101	152	253

B. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini deskripsi data disajikan dalam bentuk angka maupun tabel. Penelitian ini membahas tentang komparasi hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan di antara keduanya, peneliti mengolah data yang diperoleh selama penelitian di kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo, yaitu berupa tes tulis yang diberikan sebelum dan sesudah materi disampaikan. Sedangkan materi yang disampaikan yakni akhlak tercela: *israf*, *tabzir*, dan *bakhil*.

Kelas XI IPS 4 berjumlah 22 siswa namun terdapat 2 siswa tanpa keterangan, sehingga yang hadir sebanyak 20 siswa dalam penyampaian materi menggunakan media *mind mapping*. Sedangkan kelas XI IPS 3 berjumlah 20 siswa, seluruh siswa hadir dalam proses pembelajaran dalam penyampaian materi menggunakan media *power point*.

1. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Mind Mapping*

a) Hasil *Pre Test*

Data *pre test* diperoleh sebelum adanya perlakuan terhadap siswa berupa penyampaian materi menggunakan media *mind mapping*. Adapun data hasil *pre test* kelas eksperimen pertama disajikan dalam bentuk susunan data menurut kelas-kelas interval tertentu atau disebut dengan distribusi frekuensi.⁴² Data hasil *pre test* dapat dilihat pada tabel 4.2. Sedangkan nilai hasil *pre test* dapat dilihat pada lampiran 7.

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen Pertama

Nilai	Frekuensi	Presentase
80-87	1	5%
72-79	6	30%

⁴² Retno Widyaningrum, *Statistika* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 14.

64-71	6	30%
56-63	3	15%
48-55	2	10%
40-47	2	10%
Jumlah	20	100%

Hasil belajar dibuat dalam distribusi frekuensi dilakukan dengan cara menghitung:

- Range (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah yakni $80 - 40 = 40$
- Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 5,293 = 5$
- Panjang interval (P) = $R/BK = 40/5 = 8$

Hasil presentase dari frekuensi 2 adalah $2 : 20 \times 100\% = 10\%$. Hasil presentasi dari frekuensi 3 adalah $3 : 20 \times 100\% = 15\%$. Hasil presentase dari frekuensi 6 adalah $6 : 20 \times 100\% = 30\%$. Hasil presentase dari frekuensi 1 adalah $1 : 20 \times 100\% = 5\%$.

Siswa yang memiliki nilai dengan rentang 40-47 berjumlah 2 siswa atau sebanyak 10%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 48-55 berjumlah 2 siswa atau sebanyak 10%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 56-63 berjumlah 3 siswa atau sebanyak 15%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 64-71 berjumlah 6 siswa atau sebanyak 30%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 72-79 berjumlah 6 siswa atau sebanyak 30%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 80-87 berjumlah 1 siswa atau sebanyak 5%.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil *pre test* siswa memiliki rata-rata sebesar 64,10 dengan standar deviasi 11,059. Perhitungan ini menggunakan *SPSS 16.0 for windows*, dapat dilihat pada lampiran 9. Setelah perhitungan rata-rata dan standar deviasi, kemudian menentukan kategori tingkat

hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* dengan menggunakan rumus:⁴³

- Skor lebih dari $(M+1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori tinggi.
- Skor antara $(M+1 \times SD)$ sampai dengan $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori sedang.
- Skor lebih dari $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori rendah.

Adapun perhitungannya adalah:

- $(M+1 \times SD) = 64,10 + 1(11,059)$
 $= 64,10 + 11,059$
 $= 75,159$
 $= 76$ (dibulatkan)
- $(M-1 \times SD) = 64,10 - 1(11,059)$
 $= 64,10 - 11,059$
 $= 53,041$
 $= 53$ (dibulatkan)

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 76 dikategorikan tingkat hasil *pretest* menggunakan media *mind mapping* tinggi. Sedangkan skor 53-76 dikategorikan tingkat hasil *pretest* menggunakan media *mind mapping* sedang. Dan skor kurang dari 53 dikategorikan tingkat hasil *pretest* menggunakan media *mind mapping* rendah.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil *pre test* kelas eksperimen pertama masih di bawah KKM mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 85.

75. Dari 25 soal yang dikerjakan siswa, nilai tertinggi mencapai 80 dengan nilai rata-rata 64,10.

b) Hasil *Post Test*

Data *post test* diperoleh setelah adanya perlakuan terhadap siswa berupa penyampaian materi menggunakan media *mind mapping*. Adapun data hasil *post test* kelas eksperimen pertama dapat dilihat pada tabel 4.3. Sedangkan nilai hasil *post test* kelas eksperimen pertama dapat dilihat pada lampiran 7.

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen Pertama

Nilai	Frekuensi	Presentase
96-99	2	10%
92-95	6	30%
88-91	4	20%
84-87	5	25%
80-83	1	5%
76-79	2	10%
Jumlah	20	100%

Hasil belajar dibuat dalam distribusi frekuensi dilakukan dengan cara menghitung:

- Range (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah yakni $96 - 76 = 20$
- Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 5,293 = 5$
- Panjang interval (P) = $R/BK = 20/5 = 4$

Hasil presentase dari frekuensi 2 adalah $2 : 20 \times 100\% = 10\%$. Hasil presentase dari frekuensi 1 adalah $1 : 20 \times 100\% = 5\%$. Hasil presentase dari frekuensi 5 adalah $5 : 20 \times 100\% = 25\%$. Hasil presentase dari frekuensi 4

adalah $4 : 20 \times 100\% = 20\%$. Hasil presentase dari frekuensi 6 adalah $6 : 20 \times 100\% = 30\%$.

Siswa yang memiliki nilai dengan rentang 76-79 berjumlah 2 siswa atau sebanyak 10%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 80-83 berjumlah 1 siswa atau sebanyak 5%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 84-87 berjumlah 5 siswa atau sebanyak 25%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 88-91 berjumlah 4 siswa atau sebanyak 20%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 92-95 berjumlah 6 siswa atau sebanyak 30%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 96-99 berjumlah 1 siswa atau sebanyak 5%.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil *post test* siswa memiliki rata-rata sebesar 87,40 dengan standar deviasi 5,844. Setelah perhitungan rata-rata dan standar deviasi, kemudian menentukan kategori tingkat hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* dengan menggunakan rumus:⁴⁴

- Skor lebih dari $(M+1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori tinggi.
- Skor antara $(M+1 \times SD)$ sampai dengan $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori sedang.
- Skor lebih dari $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori rendah.

Adapun perhitungannya adalah:

$$\begin{aligned}
 \bullet \quad (M+1 \times SD) &= 87,40 + 1(5,844) \\
 &= 87,40 + 5,844 \\
 &= 93,244
 \end{aligned}$$

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 85.

$$= 93 \text{ (dibulatkan)}$$

- $(M-1 \times SD) = 87,40 - 1 (5,844)$

$$= 87,40 - 5,844$$

$$= 81,556$$

$$= 82 \text{ (dibulatkan)}$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 93 dikategorikan tingkat hasil *posttest* menggunakan media *mind mapping* tinggi. Sedangkan skor 82-93 dikategorikan tingkat hasil *posttest* menggunakan media *mind mapping* sedang. Dan skor kurang dari 82 dikategorikan tingkat hasil *posttest* menggunakan media *mind mapping* rendah.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penyampaian materi menggunakan media *mind mapping* mengalami peningkatan dari 64,10 menjadi 87,40 atau sebesar 26,65%. Presentase ini diperoleh dari: $87,40 - 64,10 = 23,3$. $23,3 : 87,40 = 0,2665$. $0,2665 \times 100\% = 26,65\%$. Jumlah siswa yang memiliki nilai di bawah KKM lebih sedikit dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point*

a) Hasil *Pre Test*

Data *pre test* diperoleh sebelum adanya perlakuan terhadap siswa berupa penyampaian materi menggunakan media *power point*. Data hasil *pre test* kelas eksperimen kedua dapat dilihat pada lampiran 9. Tabel 4.4 menyajikan distribusi frekuensi hasil *pre test* kelas eksperimen kedua.

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen Kedua

Nilai	Frekuensi	Presentase
75-82	3	15%
68-74	5	25%
61-67	2	10%
54-60	4	20%
47-53	2	10%
40-46	4	20%
Jumlah	20	100%

Hasil belajar dibuat dalam distribusi frekuensi dilakukan dengan cara menghitung:

- Range (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah yakni $76 - 40 = 36$
- Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 5,293 = 5$
- Panjang interval (P) = $R/BK = 36/5 = 7,2 = 7$ (dibulatkan)

Hasil presentase dari frekuensi 4 adalah $4 : 20 \times 100\% = 20\%$. Hasil presentase dari frekuensi 2 adalah $2 : 20 \times 100\% = 10\%$. Hasil presentase dari frekuensi 5 adalah $5 : 20 \times 100\% = 25\%$. Hasil presentase dari frekuensi 3 adalah $3 : 20 \times 100\% = 15\%$.

Siswa yang memiliki nilai dengan rentang 40-46 berjumlah 4 siswa atau sebanyak 20%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 47-53 berjumlah 2 siswa atau sebanyak 10%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 54-60 berjumlah 4 siswa atau sebanyak 20%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 61-67 berjumlah 2 siswa atau sebanyak 10%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 68-74 berjumlah 5 siswa atau sebanyak 25%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 75-82 berjumlah 3 siswa atau sebanyak 15%.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil *pre test* siswa memiliki rata-rata sebesar 60,60 dengan standar deviasi 11,700. Setelah perhitungan rata-rata dan standar deviasi, kemudian menentukan kategori tingkat hasil *pre test* siswa dengan menggunakan media *power point* dengan menggunakan rumus:⁴⁵

- Skor lebih dari $(M+1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori tinggi.
- Skor antara $(M+1 \times SD)$ sampai dengan $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori sedang.
- Skor lebih dari $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *pretest* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori rendah.

Adapun perhitungannya adalah:

- $(M+1 \times SD) = 60,60 + 1(11,700)$
 $= 60,60 + 11,700$
 $= 72,3$
 $= 72 \text{ (dibulatkan)}$

- $(M-1 \times SD) = 60,60 - 1(11,700)$
 $= 60,60 - 11,700$
 $= 48,9$
 $= 49 \text{ (dibulatkan)}$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 72 dikategorikan tingkat hasil *pretest* menggunakan media *power point* tinggi. Sedangkan skor 49-72 dikategorikan tingkat hasil *pretest* menggunakan media *power point* sedang. Dan skor kurang dari 49 dikategorikan tingkat hasil *pretest* menggunakan media *power point* rendah.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 85.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil *pre test* kelas eksperimen kedua masih di bawah KKM mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu 75. Dari 25 soal yang dikerjakan siswa, nilai tertinggi mencapai 76 dengan nilai rata-rata 60,60.

b) Hasil *Post Test*

Data *post test* diperoleh setelah adanya perlakuan terhadap siswa berupa penyampaian materi menggunakan media *power point*. Adapun data hasil *post test* kelas eksperimen kedua dapat dilihat pada lampiran 9. Data hasil *post test* kelas eksperimen kedua dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen Kedua

Nilai	Frekuensi	Presentase
90-95	1	5%
84-89	6	30%
78-83	3	15%
72-77	6	30%
66-71	1	5%
60-65	3	15%
Jumlah	20	100%

Hasil belajar dibuat dalam distribusi frekuensi dilakukan dengan cara menghitung:

- Range (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah yakni $92 - 60 = 32$
- Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 5,293 = 5$
- Panjang interval (P) = $R/BK = 32/5 = 6,4 = 6$ (dibulatkan)

Hasil presentase dari frekuensi 3 adalah $3 : 20 \times 100\% = 15\%$. Hasil presentase dari frekuensi 1 adalah $1 : 20 \times 100\% = 5\%$. Hasil presentase dari frekuensi 6 adalah $6 : 20 \times 100\% = 30\%$.

Siswa yang memiliki nilai dengan rentang 60-65 berjumlah 3 siswa atau sebanyak 15%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 66-71 berjumlah 1 siswa atau sebanyak 5%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 72-77 berjumlah 6 siswa atau sebanyak 30%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 78-83 berjumlah 3 siswa atau sebanyak 15%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 84-89 berjumlah 6 siswa atau sebanyak 30%, siswa yang memiliki nilai dengan rentang 90-95 berjumlah 1 siswa atau sebanyak 5%.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa hasil *post test* siswa memiliki rata-rata sebesar 77,60 dengan standar deviasi 8,953. Perhitungan ini menggunakan *SPSS 16.0 for windows*, dapat dilihat pada lampiran 11. Setelah perhitungan rata-rata dan standar deviasi, kemudian menentukan kategori tingkat hasil *post test* siswa dengan menggunakan media *power point* dengan menggunakan rumus.⁴⁶

- Skor lebih dari $(M+1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori tinggi.
- Skor antara $(M+1 \times SD)$ sampai dengan $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori sedang.
- Skor lebih dari $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *posttest* siswa dengan menggunakan media *power ponit* termasuk kategori rendah.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 85.

Adapun perhitungannya adalah:

- $(M+1 \times SD) = 77,60 + 1(8,953)$
 $= 77,60 + 8,953$
 $= 86,553$
 $= 86$ (dibulatkan)
- $(M-1 \times SD) = 77,60 - 1(8,953)$
 $= 77,60 - 8,953$
 $= 68,647$
 $= 69$ (dibulatkan)

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 86 dikategorikan tingkat hasil *posttest* menggunakan media *power point* tinggi. Sedangkan skor 69-86 dikategorikan tingkat hasil *posttest* menggunakan media *power point* sedang. Dan skor kurang dari 69 dikategorikan tingkat hasil *posttest* menggunakan media *power point* rendah.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penyampaian materi menggunakan media *power point* mengalami peningkatan dari 60,60 menjadi 77,60 atau sebesar 21,90%. Presentase ini diperoleh dari: $77,60 - 60,60 = 17,17$
 $: 77,60 = 0,2190$. $0,2190 \times 100\% = 21,90\%$. Jumlah siswa yang memiliki nilai dibawah KKM lebih sedikit dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan.

3. Data Nilai *Gain Score* Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Mind Mapping* dan *Power Point*

a) Data Nilai *Gain Score* Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Mind Mapping*

Nilai *gain score* adalah selisih hasil antara hasil *post test* dan *pre test*. Data nilai *gain score* kelas eksperimen pertama dapat dilihat pada lampiran 11. Tabel

4.6 menyajikan distribusi frekuensi nilai *gain score* kelas eksperimen pertama yang menggunakan media *mind mapping*.

Tabel 4.6

Distribusi Frekuensi *Gain Score* Kelas Eksperimen Pertama

Nilai	Frekuensi	Presentase
42-47	1	5%
36-41	1	5%
30-35	1	5%
24-29	8	40%
18-23	4	20%
12-17	5	25%
Jumlah	20	100%

Hasil belajar dibuat dalam distribusi frekuensi dilakukan dengan cara menghitung:

- Range (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah yakni $44 - 12 = 32$
- Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 5,293 = 5$
- Panjang interval (P) = $R/BK = 32/5 = 6,4 = 6$ (dibulatkan)

Hasil presentase dari frekuensi 5 adalah $5 : 20 \times 100\% = 25\%$. Hasil presentase dari frekuensi 4 adalah $4 : 20 \times 100\% = 20\%$. Hasil presentase dari frekuensi 8 adalah $8 : 20 \times 100\% = 40\%$. Hasil presentasi dari frekuensi 1 adalah $1 : 20 \times 100\% = 5\%$.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa sebanyak 25% atau 5 siswa pada rentang *gain score* 12-17, sebanyak 20% atau 4 siswa pada rentang 18-23, sebanyak 40% atau 8 siswa pada rentang 24-29, sebanyak 5% atau 1 siswa pada

rentang 30-35, sebanyak 5% atau 1 siswa pada rentang 36-41. Sebanyak 5% atau 1 siswa pada rentang 42-47.

Nilai rata-rata *gain score* di kelas eksperimen pertama sebesar 23,30 dengan standar deviasi 8,033. Setelah perhitungan rata-rata dan standar deviasi, kemudian menentukan kategori tingkat hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* dengan menggunakan rumus:⁴⁷

- Skor lebih dari $(M+1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori tinggi.
- Skor antara $(M+1 \times SD)$ sampai dengan $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori sedang.
- Skor lebih dari $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *mind mapping* termasuk kategori rendah.

Adapun perhitungannya adalah:

- $(M+1 \times SD) = 23,30 + 1(8,033)$
 $= 23,30 + 8,033$
 $= 31,333$
 $= 31 \text{ (dibulatkan)}$

- $(M-1 \times SD) = 23,30 - 1(8,033)$
 $= 23,30 - 8,953$
 $= 14,347$
 $= 14 \text{ (dibulatkan)}$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 31 dikategorikan tingkat *gain score* menggunakan media *mind mapping* tinggi. Sedangkan skor 14-31 dikategorikan tingkat *gain score* menggunakan media *mind mapping*

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 85.

sedang. Dan skor kurang dari 14 dikategorikan tingkat *gain score* menggunakan media *mind mapping* rendah.

b) Nilai *Gain Score* Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Power Point*

Data nilai *gain score* kelas eksperimen kedua dapat dilihat pada lampiran 12. Tabel 4.7 menyajikan distribusi frekuensi nilai *gain score* kelas eksperimen kedua yang menggunakan media *power point*.

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi *Gain Score* Kelas Eksperimen Kedua

Nilai	Frekuensi	Presentase
34-39	1	5%
28-33	1	5%
22-27	3	15%
16-21	8	40%
10-15	3	15%
4-9	4	20%
Jumlah	20	100%

Hasil belajar dibuat dalam distribusi frekuensi dilakukan dengan cara menghitung:

- Range (R) = Skor Tertinggi – Skor Terendah yakni $36 - 4 = 32$
- Menentukan banyak kelas (BK) = $1 + 3,3 \log n = 1 + 3,3 \log 20 = 5,293 = 5$
- Panjang interval (P) = $R/BK = 32/5 = 6,4 = 6$ (dibulatkan)

Hasil presentase dari frekuensi 4 adalah $4 : 20 \times 100\% = 20\%$. Hasil presentase dari frekuensi 3 adalah $3 : 20 \times 100\% = 15\%$. Hasil presentase dari frekuensi 8 adalah $8 : 20 \times 100\% = 40\%$. Hasil presentasi dari frekuensi 1 adalah $1 : 20 \times 100\% = 5\%$.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa sebanyak 20% atau 4 siswa pada rentang *gain score* 4-9, sebanyak 15% atau 3 siswa pada rentang 10-15, sebanyak 40% atau 8 siswa pada rentang 16-21, sebanyak 15% atau 3 siswa pada rentang 22-27, sebanyak 5% atau 1 siswa pada rentang 28-33. Sebanyak 5% atau 1 siswa pada rentang 34-39.

Nilai rata-rata *gain score* di kelas eksperimen kedua sebesar 17,00 dengan standar deviasi 7,773. Setelah perhitungan rata-rata dan standar deviasi, kemudian menentukan kategori tingkat hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *power point* dengan menggunakan rumus:

- Skor lebih dari $(M+1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori tinggi.
- Skor antara $(M+1 \times SD)$ sampai dengan $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori sedang.
- Skor lebih dari $(M-1 \times SD)$ adalah tingkatan hasil *gain score* siswa dengan menggunakan media *power point* termasuk kategori rendah.

Adapun perhitungannya adalah:

- $(M+1 \times SD) = 17,00 + 1(7,773)$
 $= 17,00 + 7,773$
 $= 24,773$
 $= 25$ (dibulatkan)
- $(M-1 \times SD) = 17,00 - 1(7,773)$
 $= 17,00 - 7,773$
 $= 9,227$
 $= 9$ (dibulatkan)

Dengan demikian dapat diketahui bahwa skor lebih dari 25 dikategorikan tingkat *gain score* menggunakan media *power point* tinggi. Sedangkan skor 9 - 25 dikategorikan tingkat *gain score* menggunakan media *power point* sedang. Dan skor kurang dari 9 dikategorikan tingkat *gain score* menggunakan media *power point* rendah.

C. Analisis Data (Pengujian Hipotesis)

Uji hipotesis yang diukur pada penelitian ini adalah nilai *gain score* (selisih antara nilai *pre test* dan *post test*). Maka sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dan bersifat homogen atau tidak. Adapun data yang akan diuji meliputi *pre test*, *post test*, dan *gain score* untuk kelas eksperimen pertama dan kelas eksperimen kedua.

1. Hasil Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data *Pre-Test*

Uji normalitas mengasumsikan bahwa data di tiap variabel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁴⁸ Data berdistribusi normal jika *asympt. Sig. (2-tailed)* > 0,05, dan tidak normal jika *asympt. Sig. (2-tailed)* < 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows (kolomogorof-smirnof)*, diketahui bahwa data *pre test* berdistribusi normal. Ini dibuktikan dengan uji normalitas data *pre test* eksperimen pertama nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,063 > 0,05, dan pada kelas eksperimen kedua nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 > 0,05. Perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

⁴⁸ Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, 38.

Tabel 4.8

Perhitungan uji normalitas

Tests of Normality

Media Pembelajaran		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Mind Mapping	.188	20	.063	.938	20	.218
	Power Point	.136	20	.200*	.929	20	.149

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

b. Uji Homogenitas Data *Pre-Test*

Uji homogenitas mengasumsikan bahwa data disetiap variabel mempunyai varians yang homogen dengan data yang terdapat dalam variabel lain.⁴⁹ Data bersifat homogen jika nilai *sig* > 0,05. Berdasarkan uji homogenitas data *pre test* dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows (Levene Test)* diketahui bahwa nilai *sig* sebesar 0,641. Ini berarti nilai *sig* 0,641 > 0,05. Sehingga data *pre test* bersifat homogen. Perhitungan homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9

Perhitungan homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.221	1	38	.641

P O N O R O G O

⁴⁹ *Ibid.*, 22.

c. Uji Normalitas Data *Post-Test*

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows (kolmogorov-smirnov)*, diketahui bahwa data *post test* berdistribusi normal. Ini dibuktikan dengan uji normalitas data *post test* eksperimen pertama nilai *asyp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,073 > 0,05$, dan pada kelas eksperimen kedua nilai *asyp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10

Uji Normalitas Data *Post-Test*

Tests of Normality

Media Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Mind Mapping	.184	20	.073	.920	20	.101
Belajar Power Point	.129	20	.200*	.958	20	.506

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

d. Uji Homogenitas Data *Post-Test*

Berdasarkan uji homogenitas data *post test* dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows (Levene Test)* diketahui bahwa nilai *Sig* sebesar 0,072. Ini berarti nilai sig $0,072 > 0,05$. Sehingga data *post test* bersifat homogen. Perhitungan homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11

Uji Homogenitas Data *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.421	1	38	.072

e. Uji Normalitas Data *Gain Score*

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows (kolmogorov-smirnov)*, diketahui bahwa data *gain score* berdistribusi normal. Ini dibuktikan dengan uji normalitas data *gain score* eksperimen pertama nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,155 > 0,05$, dan pada kelas eksperimen kedua nilai *asympt. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12

Uji Normalitas Data *Gain Score*

Tests of Normality

Media Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Gain Score Mind Mapping	.165	20	.155	.939	20	.225
Power Point	.151	20	.200*	.960	20	.541

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

P O N O R O G O

f. Uji Homogenitas Data *Gain Score*

Berdasarkan uji homogenitas data dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows (Lavene Test)* diketahui bahwa nilai *Sig* sebesar 0,985. Ini berarti nilai $\text{sig } 0,985 > 0,05$. Sehingga data *gain score* bersifat homogen. Perhitungan homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.13

Tabel 4.13

Uji Homogenitas Data *Gain Score*

Test of Homogeneity of Variances			
Gain Score			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	38	.985

2. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis yang diuji adalah hipotesis kerja (H_1) $\mu_1 \neq \mu_2$. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis diterima (ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo tahun 2020/2021. Hipotesis nol (H_0) $\mu_1 = \mu_2$. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis kerja (H_1) ditolak (tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo tahun 2020/2021.

Berdasarkan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% diketahui bahwa *Lavene's Test For Equality of Variance* memiliki nilai F sebesar 0,000 dengan nilai *Sig* sebesar 0,985. Karena nilai probability di atas 0,05 maka tidak ada perbedaan varians (homogen) pada data *gain score* kelas eksperimen pertama dan kelas eksperimen kedua. Jika data homogen maka data yang digunakan *equal variances assumed*.

Diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 2,520 sedangkan t_{tabel} adalah 2,204 sehingga (t_{hitung}) > (t_{tabel}). Sedangkan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$. Perhitungan ini dapat dilihat pada lampiran 13. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.

Sedangkan untuk mengetahui manakah media yang efektif dijadikan media pembelajaran dengan cara sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 < \mu_2$$

$$t_0 = \frac{\bar{y}_1 - \bar{y}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t_0 < -t_{\alpha, v}$$

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

$$v = \frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{(S_1^2/n_1)^2}{n_1 - 1} + \frac{(S_2^2/n_2)^2}{n_2 - 1}}$$

$$t_0 > t_{\alpha, v}$$

$$t_0 = \frac{\bar{y}_1 - \bar{y}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$T_0 = \frac{17,0 - 23,30}{\sqrt{\frac{7,73^2 + 8,03^2}{20} + \frac{8,03^2}{20}}}$$

$$t_0 = \frac{-6,3}{\sqrt{2,98 + 3,22}}$$

$$t_0 = 2,48$$

$$v = \frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{(S_1^2/n_1)^2}{n_1 - 1} + \frac{(S_2^2/n_2)^2}{n_2 - 1}}$$

$$V = \frac{\left(\frac{7,73^2 + 8,03^2}{20} + \frac{8,03^2}{20}\right)^2}{\frac{(7,73^2 + 8,03^2)}{20} + \frac{8,03^2}{20}}$$

$$V = \frac{38,56}{1,02}$$

$$V = 37,80$$

$$V = 38 \text{ (dibulatkan)}$$

19

$$T_{tabel} = 1,724$$

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima. Yakni media pembelajaran *mind mapping* lebih baik dari pada media pembelajaran *power point*.

D. Interpretasi dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Mind Mapping*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.⁵⁰ Salah satu media visual yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah *mind mapping*. *Mind mapping* atau disebut juga dengan peta pikiran adalah layanan besar untuk memori. *Mind mapping* akan merekam informasi melalui simbol-simbol, gambar, dan warna, ini akan membantu siswa untuk memahami konsep, membuat siswa merasa baik, menyenangkan dan dapat memicu pemahaman konsep. Melalui *mind mapping* dapat memudahkan siswa menerima informasi dalam otak yang menyangkut materi tersebut, yang dapat mengambil kembali informasi dari otak, kemudian dituangkan dalam bentuk peta pikiran yang berbentuk visual.⁵¹

Sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad terkait empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, *mind mapping* memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang ditampilkan. Media ini menarik karena bentuk peta pikiran yang dapat disajikan sesuai kebutuhan siswa serta dapat diperbesar atau diperkecil untuk memfokuskan tulisan/gambar yang ditampilkan.

⁵⁰ Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

⁵¹ Ratna Tiharita, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map melalui Media Pembelajaran Audio Visual," *Edunomic*, 1 (2017), 36.

- 2) Fungsi afektif, media *mind mapping* dapat menggugah emosi dan sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, lambang atau gambar pada media *mind mapping* akan memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan guru.
- 4) Fungsi kompensatoris, media *mind mapping* akan membantu siswa dalam memahami maksud dari materi yang disampaikan berdasarkan gambar yang digunakan, terutama pada siswa yang lemah dalam membaca.⁵²

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan peneliti dalam menyampaikan materi Menghindari Akhlak Tercela menggunakan media *mind mapping*, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *mind mapping* dan sesudah menggunakan media *mind mapping* mengalami peningkatan sebesar 26,65%. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *mind mapping* adalah 64,10, Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media *mind mapping* sebesar 87,10. Media *mind mapping* mampu menarik perhatian siswa, mempermudah proses pembelajaran dan mampu menyampaikan apa yang seharusnya dapat diterima dan dipahami oleh siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *gain score* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *mind mapping* sebesar 23,30.

2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Power Point*

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁵³ *Power point* merupakan salah satu media visual yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. *Power point* merupakan

⁵² Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21.

⁵³ *Ibid.*, 4.

salah satu program aplikasi *Microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide* yang hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *windows* saja.

Terkait empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, *power point* memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi afektif, media *power point* dapat menggugah emosi dan sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, lambang atau gambar pada media *power point* akan memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan guru.
- 4) Fungsi kompensatoris, media *power point* akan membantu siswa dalam memahami maksud dari materi yang disampaikan berdasarkan gambar yang digunakan, terutama pada siswa yang lemah dalam membaca.⁵⁴

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan peneliti dalam menyampaikan materi Menghindari Akhlak Tercela menggunakan media *power point*, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *power point* dan sesudah menggunakan media *power point* mengalami peningkatan sebesar 21,90%. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *power point* adalah 60,60, Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media *power point* sebesar 77,60. Media *power point* mampu menarik perhatian siswa, mempermudah proses pembelajaran dan mampu menyampaikan apa yang seharusnya dapat diterima dan dipahami oleh siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *gain score* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *power point* sebesar 17,00.

⁵⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20-21.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Mind Mapping* dan *Power Point*

Penggunaan media pembelajaran *mind mapping* memiliki daya tarik yang lebih tinggi dan lebih menyenangkan daripada media pembelajaran *power point*. *Mind mapping* memiliki tampilan yang lebih bervariasi, menyatu dan menarik dibandingkan *power point* selain itu tampilan *mind mapping* dapat diperbesar dan diperkecil sehingga dapat memperjelas objek yang sedang disampaikan kepada siswa.

Sebagai media pembelajaran, *mind mapping* memiliki kemampuan menyampaikan materi lebih baik daripada *power point*. Jika kedua media tersebut digunakan pada saat pembelajaran maka *mind mapping* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada *power point*. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua media tersebut.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 2,520 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 2,204. Sehingga $(t_{hitung}) > (t_{tabel})$. Sedangkan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun 2020/2021. Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *mind mapping* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media *power point*, terbukti dengan rata-rata nilai *gain score* kelas eksperimen pertama sebesar 23,30 dan kelas eksperimen kedua 17,00.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *mind mapping* (*gain score*) memiliki rata-rata sebesar 23,30. Hasil belajar tersebut mengalami peningkatan sebesar 26,65%.
2. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *power point* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *power point* (*gain score*) memiliki rata-rata sebesar 17,00. Hasil belajar tersebut mengalami peningkatan sebesar 21,90%.
3. Ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPS MAN 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang diketahui bahwa $2,520 (t_{hitung}) > 2,204 (t_{tabel})$. Sedangkan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *mind mapping* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*, terbukti dengan rata-rata nilai *gain score* kelas eksperimen pertama sebesar 23,30 dan kelas eksperimen kedua sebesar 17,00.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran seharusnya guru mata pelajaran Akidah Akhlak dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, terutama yang berbasis aplikasi komputer seperti *mind mapping* yang dapat diterapkan pada materi yang memiliki karakteristik konseptual sehingga pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan mendorong siswa untuk lebih memahami mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang memuaskan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arif Kusuma, Fatwa. *“Komparasi Model Pembelajaran Mind Mapping dan Think Pair Share dalam Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Pudukpayung 01 Semarang”* (SKRIPSI: Universitas Negeri Semarang, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017).
- Arifah, Ana. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping*, Vol: 14, No: 1. 2017.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2019.
- Basyiruddin Usman, Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Dessy Wulansari, Andhita. *Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian*, Yogyakarta:Pustaka Felicha. 2016.
- Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Husein, Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing. 2020.
- Jihad, Asep. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2010.
- Kutsiyah. *Pembelajaran Akidah Akhlak*, Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019.
- Kyu, Yovie. *Super Slide Master*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2014.
- Mahnun, Nunu. *Media Pembelajaran, Kajian Terhadap Langkah- Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37, No.1. 2012.
- Neolaka, Amos. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* Depok: Kencana. 2007.
- Prijowuntato, Widanarto. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press. 2016.
- Ramadhani, Rahmi. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2020.
- Retno Widyaningrum. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Felicha. 2015.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2011.
- Sarwandi. 2018. *Panduan Lengkap Office 2007, 2010, 2013, 2016*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Selvia Nurviyantati, Resma. *“Perbedaan Metode Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek”*, (SKRIPSI:IAIN Tulungagung, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2015).
- Sudjana, Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2011.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019.
- Sundayana, Rostiana. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*. Jakarta: Kencana. 2015.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group. 2016.
- Syam, Natriani. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Publikasi Pendidikan. Vol: 5, No: 3. 2015.
- Taniredja, Tukiran. *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Tiharita, Ratna. *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Map Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Pemahaman Konsep Belajar siswa*, Jurnal Edunomic, Vol: 5, No: 01. 2017.
- Wakhidah, Nur. *Penerapan Metode Mind Map Pada Pembelajaran Teks Berita si SMPIT MNU Trucuk*. Jurnal Vol: 6, No: 1. 2019.
- Yunitasari, Dwi. *“Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Mind Mapping dan Power Point Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X RPL SMKN 1 Jenangan Ponorogo Tahun 2017/2018”*, (Skripsi: IAIN Ponorogo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2018).
- Yusuf, Yusfita. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Jagad Media Publishing. 2020.

