

## MEDIA MIND MAP DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH

Saeful Anam

Institut Keislaman Abdullah Faqih Gresik, Indonesia

[Saef.anam@inkafa.ac.id](mailto:Saef.anam@inkafa.ac.id)

Nikmatuz Zahroh

Institut Keislaman Abdullah Faqih Gresik, Indonesia

[Nikmahzahroh10@gmail.com](mailto:Nikmahzahroh10@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study was to determine whether there are differences in the use of online-based mind media with other online-based visual media on problem-solving abilities, to find out the difference between high parental attention and low parental attention, and to find out the relationship between mind map media and parental attention. both high and low on the problem-solving ability of students at MTs Nurul Huda Leran Manyar Gresik. This study uses a quantitative experimental method using a True Experimental Design, with a Post-Test Only Control Design. This design uses 2 groups, namely the experimental group and the control group. The population of all students was 206, the researcher chose 2 classes, class VIII A as the control class and VIII B as the experimental class. Data collection techniques in the form of questionnaires, tests, and documentation. The data analysis technique used the T-test. From the results of the analysis of hypothesis testing, conclusions can be drawn, 1) it can be seen from the output results using SPSS version 21 using the "Independent Sample T-Test" it is known that the value of Asymp.Sig. (2-tailed) of 0.001  $< 0.05$ , it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Thus it can be said. that there is a difference in problem-solving abilities between using mind maps and using visual media. 2) based on the SPSS output "Independent Sample T-Test" it is known that the value of Asymp.Sig. (2-tailed) of 0.034  $< 0.05$ , it can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. Thus it can be said "that there is a difference in problem-solving abilities between high parental attention and low parental attention.

Keywords: Online-Based Mind Map Media, Students' Solving Ability, Parents' Attention, Islamic Cultural History Subjects

## Pendahuluan

Pada masa pandemi COVID-19 saat ini Menteri pendidikan Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, telah menerbitkan Surat Edaran Nomer 4 Tahun 2020 pada satuan pendidikan dan nomer 3 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19), maka kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa. permasalahan yang sering dihadapi di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Siswa lebih dominan belajar secara teori, padahal pembelajaran dikelas itu lebih diarahkan untuk pemahaman dan menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami apa yang ada didalam materi pelajaran tersebut. Oleh sebab itu sebagai guru harus mempunyai cara pembelajaran yang baik, untuk memecahkan pemahaman siswa, baik dengan metode, ataupun media pembelajaran. Sehingga tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, yaitu “mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Media pembelajaran merupakan salah satu yang terpenting dalam proses pembelajaran dan sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran, dengan adanya media yang menarik, siswa tersebut bisa merangsang, memahami, berfikir luas, dan kreatif. Alangkah baiknya guru mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan tidak monoton dalam memahami, serta kemampuan memecahkan suatu masalah dalam mata pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan media mind map yang dikembangkan oleh Tony Buzan dari Inggris, Pada tahun 1970-an. Tony Buzan seorang pakar psikologi Setiap sel otak adalah seperti, gurita yang begitu kompleks. Tiap-tiap sel otak tersebut jauh lebih kuat dan lebih canggih daripada kebanyakan komputer di planet.

Kebaharuan pada media mind mapp ini terletak ketika proses belajarnya yaitu dengan online, maka prosesnya tersebut itu menggunakan aplikasi zoom, dan whats app group, dengan aplikasi ini siswa dapat bertatap muka dengan gurunya melalui zoom (sinkronis) dan juga whats app group (asinkronis) ketika pengumpulan tugas. Secara sinkronis siswa tersebut dapat mendengarkan materi, melihat, dan memecahkan suatu masalah dalam mata pelajaran yang berupa bentuk mind map, sehingga siswa tersebut bisa menemukan hal yang inti dalam suatu mata pelajaran, serta tidak akan membuat siswa itu kesulitan ketika belajar, dengan membaca terlalu banyak bacaan. Setelah selesai sinkronis siswa tersebut diberikan tugas melalui whats app group dengan bentuk asinkronis.

Mind map juga dapat membuat siswa berfikir secara radiant maksudnya membuat otak berpikir secara sistematis, terstruktur dan memiliki proses. Pemilihan media itu harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan satunya materi pendidikan islam. Pendidikan Islam dapat menanamkan nilai-nilai keagamaan dengan tujuan membentuk pribadi yang baik. Pendidikan islam dapat mengembangkan aspek kehidupan manusia, baik spritual maupun intelektual. Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan agama islam pada sekolah jenjang Mts, seperti Akidah Akhlaq, Feqih, Al quran Hadist, serta Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan adanya media mind map ini guru dapat mengajarkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam



dengan bentuk atau pola yang unik, mudah difahami dan lebih mendorong siswa untuk memecahkan materi yang sulit serta dapat berfikir kreatif.

Dengan media ini juga, diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat diterapkan untuk kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran yang bermakna bagi siswa, dengan menggunakan media mind map yang terdiri dari unsur warna, gambar, dan garis, ini merupakan stimulus yang menarik perhatian anak untuk melihatnya. Sehingga dari bagan-bagan yang telah dibuat siswa tersebut itu dapat merangsang siswa untuk fokus dan konsentrasi pada pembahasan objek pemikiran, yang diperlukan dengan cara yang tepat. Begitu juga Besarnya pengaruh orang tua dan keluarga dapat menentukan keberhasilan pendidikan anak, mengisyaratkan bahwa perhatian dan kesungguhan orang tua dalam mendidik anaknya merupakan prioritas utama dalam pendidikan Islam. Sehingga orang tua pun diharapkan lebih sering dan efektif lagi dalam komunikasi dengan guru dalam melancarkan pelaksanaan secara online.

Penelitian ini menarik dilakukan karena di MTs Nurul Huda Leran adalah salah satu sekolah yang proses pembelajarannya dilakukan dengan proses dalam jaringan, menggunakan aplikasi Google classroom. Permasalahan yang dianggap sebagai penyebab rendahnya siswa yang kesulitan memecahkan masalah pada mata pelajaran SKI di Mts Nurul Huda Leran pada masa pandemi seperti ini, yakni siswa kelas VIII tidak semuanya mau mencatat hal-hal yang penting dari materi guru yang dikirim melalui google classroom, tidak adanya interaksi pada proses online secara sinkronis, sehingga siswa tersebut kesulitan dalam belajar, serta tidak dapat memahami secara keseluruhan pada sub babnya, karena terlalu banyak bacaan yang dibaca. Alhasil ketika diberikan soal pertanyaan siswa tersebut itu tidak bisa menjawab soal dengan sempurna yang dikirim guru melalui whatsapp group, siswa tampak sulit menyerap materi dalam buku paket. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian disekolah tersebut untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti disini termasuk salah satu dari jenis penelitian kuantitatif yang berdasarkan tingkat kealamihan tempat penelitian, yaitu jenis Penelitian Eksperimen. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan bentuk desain True Experimental Design dengan post-test only control design. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan antar kelompok. Dalam penelitian ini. Penulis merencanakan lokasi dan waktu yang menjadi objek suatu penelitian yaitu bertempat di Mts Nurul Huda Leran Manyar Gresik, sedangkan waktu dimulai penelitian pada bulan Maret s.d juni 2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Mts Nurul Huda Leran. Sejumlah 206 siswa populasi dalam penelitian ini tidak semua populasi dijadikan sampel akan tetapi sampel yang digunakan dalam penelitian ini 48 siswa dari total populasi 206 siswa. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan Teknik cluster random sampling karena pengambilan anggota sampel dari populai dilakukan secara acak dengan memperhatikan katagori yang ada dalam populasi. Jadi, sampling penelitian yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VIII A dan kelas VIII B sebagai kelas Eksperimen.

Adapun Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dilihat dari Teknik pengumpulan data diantaranya: teknik tes dan angket. Tes ini diberikan siswa untuk mengukur sejauh mana tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Tes yang digunkan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang berbentuk essay yang berjumlah 5 butir soal. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini



dilakukan hanya memberi soal post test. Sedangkan angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa, yaitu dengan cara peneliti memberikan pertanyaan atau pernyataan dalam angket yang dipilihnya. Hal ini respondennya adalah kelas VIII B sebanyak 24 responden.

Sebagai pelengkap Teknik Dokumentasi diperlukan, yang merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Metode ini digunakan untuk menggali data tentang latar belakang masalah obyek penelitian meliputi: profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, sarana prasarana sekolah dan struktur sekolah.

Uji Validitas dan Reliabilitas tes dan angket dengan menggunakan SPSS.21. dari hasilnya Dapat disimpulkan bahwa angket penggunaan media mind map berbasis online dari nomor 1-15 dan perhatian orang tua dari nomor 1-20 adalah valid dengan dua cara Yang pertama dengan melihat dari  $r$  hitung >  $r$  tabel. Disini  $r$  tabelnya  $df (N-2)$  yaitu  $24-2 = 22$ .  $R$  tabel dari 22 adalah 0,404 dan cara kedua dengan melihat tingkat signifikannya, apabila tingkat signifikansinya < 0,05 maka alat ukurnya tersebut adalah valid. Dari tabel disebut dinyatakan bahwa semua itemnya adalah valid.

Uji validitas kemampuan pemecahan masalah siswa; Dapat disimpulkan bahwa soal essay kemampuan pemecahan masalah dari nomor 1-5 adalah valid dengan dua cara Yang pertama dengan melihat dari  $r$  hitung >  $r$  tabel. Disini  $r$  tabelnya adalah 0,404. cara kedua dengan melihat tingkat signifikannya, apabila tingkat signifikansinya < 0,05 maka alat ukur tersebut adalah valid. Dari tabel disebut dinyatakan bahwa semua itemnya adalah valid.

Uji Reliabilitas  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $Y_1$  butir angket media mind map, perhatian orang tua dan butir soal essay kemampuan pemecahan masalah; Hasil perhitungan Reliabilitas Metode Cronbach's Alpha ( $r$  hitung) dapat dilihat pada kolom cronbach's alpha, yaitu 0,935 pada angket penggunaan media mind map, 0,890 pada angket perhatian orang tua dan pada soal essay kemampuan pemecahan masalah adalah sebesar 0,623 dengan  $N$  of items menunjukkan bahwa jumlah dari item atau pertanyaan yang diinput di variable view adalah 15 angket media mind map, 20 angket perhatian orang tua, dan 5 pada soal essay kemampuan pemecahan masalah. Setelah itu nilai  $N$  yaitu 24 dapat dilihat dari  $r$  tabel 5%, maka diketahui bahwa  $r$  tabel untuk data tersebut adalah 0,404. Lalu dapat disimpulkan, bahwa nilai  $r$  hitung >  $r$  tabel 5%, yaitu > 0,404, sehingga data tersebut adalah reliabel atau dapat dipercaya dan konsisten.

Uji Normalitas kelas kontrol Soal Essay Kemampuan Pemecahan Masalah Dengan Menggunakan One Sample Kolmogorov Smirnov; data nilai media mind map berbasis online adalah sig. 0.070 > 0,05 dan media visual lain berbasis online (kelas kontrol) adalah sig. 0.198 > 0,05 maka dapat dinyatakan data penelitian tersebut juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Soal Essay Kemampuan Pemecahan Masalah; nilai sig. nased on mean untuk variable kemampuan pemecahan masalah adalah sebesar 0,681. Karena nilai sig. 0,681 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variansi data kemampuan pemecahan masalah pada kelas control dan eksperimen adalah homogen. Maka dengan ini data tersebut dapat dilakukan Uji Independent sample T-Test.

Uji Homogenitas kemampuan pemecahan masalah pada perhatian orang tua tinggi dan rendah; nilai sig. nased on mean untuk variable kemampuan pemecahan masalah adalah sebesar 0,223. Karena nilai sig. 0,223 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variansi data



perhatian orang tua tinggi dan rendah adalah homogen. Maka dengan ini data tersebut dapat dilakukan Uji Independent sample T-Test.

Uji Linieritas kemampuan pemecahan masalah dengan media mind map berbasis online; nilai sig. Linearity sebesar  $0,008 < 0,05$  dan nilai sig. deviation from linearity  $0,257 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel penggunaan media mind map berbasis online dengan kemampuan pemecahan itu bersifat linear.

Uji Linieritas kemampuan pemecahan masalah dengan perhatian orang tua; nilai sig. Linearity sebesar  $0,047 < 0,05$  dan nilai sig. deviation from linearity  $0,887 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel perhatian orang tua dengan kemampuan pemecahan itu bersifat linear.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengertian media mind map berbasis online

Media mind map ini adalah salah satu dari media visual yang berbentuk diagram, grafik, ataupun gambar. Pengertian dari media visual sendiri menurut para ahli adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media pengelihatian, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, membantu otak berfikir secara teratur dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar itu terjadi.

Kemudian Salah satu Aplikasi mind map berbasis online adalah mindmup. Mindmup merupakan aplikasi peta pemikiran (mind mapping) yang terintegrasi dengan Google Drive serta bersifat realtime, berkaitan dengan visualisasi peta pemikiran pada mindmup, tiap siswa yang terlibat dapat menambahkan cabang / sub / penjelas topik sehingga tampak sebagai keterhubungan visual dalam suatu topik utama.

Manfaat media mind map antara lain:

- a) Dapat meningkatkan daya ingat
- b) Membantu meningkatkan kreatifitas
- c) Membuat karangan singkat
- d) Cara Mudah belajar saat menghadapi ujian
- e) Meningkatkan rasa percaya diri anak
- f) Sangat efektif untuk menggali ide
- g) Sangat powerfull untuk Memecahkan masalah dan membuat keputusan yang tepat.

### Pengertian kemampuan pemecahan masalah

Pengertian pemecahan masalah Menurut G Polya pemecahan masalah adalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak dengan secara langsung dapat dicapai.

Menurut teori taksonomi bloom Ditingkat analisis seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil, dan mengaitkan informasi dengan informasi yang lain. Kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian yang terstruktur dan organisasinya dapat difahami dengan baik.

Menurut Polya dan Wena dalam kutipan buku mengemukakan tahapan dalam pemecahan masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Memahami masalah (Understanding the problem).
- 2) Merencanakan penyelesaian masalah (Devising a plan).



3) Melaksanakan rencana penyelesaian (Currying out the plan).

4) Memeriksa kembali hasil yang diperoleh (Looking back).

#### 1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

sejarah kebudayaan islam adalah ilmu yang membahas tentang peristiwa dimasa lampau baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, teknologi, dan seni dalam sejarah islam sebagai hasil karya cipta dan rasa manusia yang menafsirkan agamanya dari waktu ke waktu. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam kurikulum madrasah tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asul usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban islam, dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam dimasa lampau, mulai perkembangan masyarakat islam pada masa Nabi Muhammad SAW, khlafaur rasyidin, bani umayyah, bani Abbasyiyah, ayyubiyah sampai perkembangan islam di indonesia.

Perhatian orang tua dapat diartikan sebagai kesadaran orang tua untuk memperdulikan anaknya, baik dalam membimbing anak, mendidik dan memenuhi kebutuhan anaknya, baik Sejarah Kebudayaan Islam dalam pendidikan agama (segi emosional / material).

Besarnya pengaruh orang tua dan keluarga dalam menentukan keberhasilan pendidikan anak, mengisyaratkan bahwa perhatian dan kesungguhan orang tua dalam mendidik anaknya merupakan prioritas utama dalam pendidikan Islam.

Indikator perhatian orang tua terdiri dari

1) Pemenuhan kebutuhan belajar

2) Memberikan bimbingan, dan arahan dalam belajar dirumah

3) Mengawasi dan memperhatikan perkembangan anak dalam belajar secara online

4) Pemberian penghargaan dan hukuman

5) Penciptaan suasana belajar yang nyaman saat online

6) Memperhatikan kesehatan anak saat pandemi

Pada hasil penelitian dalam pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada empat hipotesis yang diajukan hasilnya adalah sebagai berikut:

Uji Hipotesis Pertama menunjukkan dari Uji Parametrik Independen Sample T-Test dimana: jika nilai asymp.Sig < 0,05, maka hipotesis diterima; jika nilai asymp.Sig > 0,05, maka hipotesis di tolak

berdasarkan output SPSS “Uji Independen Sample T-Test” diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Diterima. Dengan demikian dapat dikatakan “bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara menggunakan mind map dengan menggunakan media visual lain”

Uji Hipotesis Kedua ; Uji Independent Simple T-Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Perhatian Orang Tua Tinggi Dan Rendah; hasil dari Uji Parametrik Independen Sample T-Test dimana: jika nilai asymp.Sig < 0,05, maka hipotesis diterima; jika nilai asymp.Sig > 0,05, maka hipotesis di tolak

Berdasarkan output SPSS “Uji Independen Sample T-Test” diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar  $0,034 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Diterima. Dengan demikian dapat dikatakan “bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara perhatian orang tua tinggi dengan perhatian orang tua rendah”

Uji Hipotesis Ketiga; Uji Korelasi Berganda Mind Map Dengan Perhatian Orang Tua Tinggi; nilai R square sebesar 0,591. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh media mind map berbasis online dengan perhatian orang tua tinggi terhadap kemampuan pemecahan



masalah adalah 59.1% sedangkan 40,9% dipengaruhi oleh variabel lain. Maka dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media mind map dan perhatian orang tua tinggi berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan total pengaruh 59,1%. Pengaruh positif ini bermakna semakin tinggi penggunaan media mind map dan perhatian orang tua yang tinggi maka akan berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Uji Regresi Berganda Mind Map Dengan Perhatian Orang Tua Tinggi; nilai signifikansi untuk media mind map berbasis online dengan perhatian orang tua tinggi secara simultan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah sebesar  $0,018 < 0,05$  dan nilai F hitung  $6.491 > F$  tabel 4.10, maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media mind map berbasis online dan masing-masing perhatian orang tua tinggi terhadap hasil kemampuan pemecahan masalah siswa mata pelajaran SKI.

Uji Hipotesis Ke Empat; Uji Korelasi Berganda Mind Map Dengan Perhatian Orang Tua Rendah; nilai R square sebesar 0,074. Nilai ini mengandung arti bahwa pengaruh media mind map berbasis online dengan perhatian orang tua tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah adalah 07.4% sedangkan 92,6% dipengaruhi oleh variabel lain. Maka dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media mind map dan perhatian orang tua rendahh berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan total pengaruh hanya 7.4%. Pengaruh positif ini bermakna semakin rendah penggunaan media mind map dan perhatian orang tua yang rendah maka akan berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Uji Regresi Berganda Mind Map Dengan Perhatian Orang Tua Rendah; nilai signifikansi untuk media mind map berbasis online dengan perhatian orang tua rendah secara simultan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah sebesar  $0,707 > 0,05$  dan nilai F hitung  $0,360 < F$  tabel 4.10, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media mind map berbasis online dan perhatian orang tua rendah terhadap hasil kemampuan pemecahan masalah siswa mata pelajaran SKI.

Untuk meningkat kemampuan pemecahan masalah siswa dalam masa pandemik saat ini dengan menggunakan media mind map dalam hal ini berbasis online karena pembelajaran dalam jaringan. Dengan media mind map ini dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa, maksudnya siswa tidak sekedar menguasai sejumlah materi pelajaran. tetapi yang terpenting dapat mengembangkan ide-ide dan gagasan melalui kemampuan verbal siswa, yang bertujuan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial sesuai tahap kognitifnya. Berbeda dengan media visual lain, siswa hanya diberikan gambar peta, tata letak dan lain-lain dalam suatu pembelajaran. Indikator tahapan dari kemampuan pemecahan masalah ada 4 diantaranya: Memahami masalah (Understanding the problem). Merencanakan penyelesaian masalah (Devising a plan). Melaksanakan rencana penyelesaian (Currying out the plan). Memeriksa kembali hasil yang diperoleh (Looking back).

Sebagaimana yang dilakukan peneliti, bahwa dalam hal ini peneliti menggunakan tes tulis berbentuk essay sebagai tolak ukur peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa mata pelajaran sejarah kebudayaan islam, tes tersebut sudah sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah. Dan didukung dengan media mind map berbasis online, yang mana dapat memudahkan siswa untuk memecahkan masalah dibandingkan dengan menggunakan media visual lain berbasis online.



Dengan Perhatian orang tua tinggi, orang tua senantiasa memberikan peringatan-peringatan, teguran-teguran, memperhatikan penyediaan sarana studi dan memenuhi kebutuhan belajar. Banyak siswa yang lemah semangat dalam belajarnya karena orang tua kurang memperhatikan kebutuhan fasilitas belajar siswa, apalagi pada masa yang saat ini, proses belajar dilakukan dirumah dengan berbasis online.

Maka dapat diketahui bahwa penggunaan media mind map pada perhatian orang tua tinggi menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang berbeda-beda. diantaranya yang mendapat nilai 93 sebanyak 8 siswa, nilai 87 sebanyak 2 siswa dan yang mendapat nilai 67 sebanyak 2 siswa. Dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa yang mendapat perhatian orang tua tinggi.

Maka dapat diketahui bahwa penggunaan media mind map pada perhatian orang tua rendah menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang berbeda-beda. diantaranya yang mendapat nilai 93 sebanyak 3 siswa, nilai 87 sebanyak 2 siswa, nilai 80 sebanyak 1 siswa, nilai 73 sebanyak 2 siswa, dan yang mendapat nilai 67 sebanyak 4 siswa. Dengan Jumlah siswa yang mempunyai perhatian orang tua rendah sebanyak 12 siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasannya maka dapat disimpulkan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media mind map berbasis online (kelas eksperimen) dengan penggunaan media visual lain berbasis online (kelas kontrol). Hal ini dapat diketahui dari hasil output menggunakan SPSS versi 21 menggunakan “Uji Independen Sample T-Test” diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan “bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara menggunakan mind map dengan menggunakan media visual lain.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa dengan perhatian orang tua tinggi dan perhatian orang tua rendah. Ini berdasarkan output SPSS “Uji Independen Sample T-Test” diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar  $0,034 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan “bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara perhatian orang tua tinggi dengan menggunakan perhatian orang tua rendah. maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara perhatian orang tua yang tinggi dan perhatian orang tua yang rendah.

pengaruh antara ketiganya penggunaan media mind map berbasis online & perhatian orang tua tinggi itu berpengaruh dengan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan melakukan Uji Regresi Linear Berganda dengan diketahui nilai signifikansi untuk media mind map berbasis online dengan perhatian orang tua tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah sebesar  $0,018 < 0,05$  dan nilai F hitung  $6,491 > F$  tabel 4.10, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. sehingga dapat disimpulkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh media mind map berbasis online dari masing-masing perhatian orang tua tinggi terhadap hasil kemampuan pemecahan masalah siswa mata pelajaran SKI.

pengaruh antara ketiganya penggunaan media mind map berbasis online & perhatian orang tua rendah berpengaruh dengan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan melakukan Uji Regresi Linear berganda dengan nilai signifikansi untuk media mind map berbasis online dengan perhatian orang tua rendah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah sebesar  $0,707 > 0,05$  dan nilai F hitung  $0,360 < F$  tabel 4.10, sehingga dapat dinyatakan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat





pengaruh penggunaan media mind map berbasis online dari perhatian orang tua rendah terhadap hasil kemampuan pemecahan masalah siswa mata pelajaran SKI.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi pendidik dalam upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan media mind map dapat dijadikan suatu pertimbangan bagi guru sebagai alternatif untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu harus ditunjang dengan perhatian orang tua karena perhatian orang tua merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

untuk lebih memikirkan sarana dan prasarana yang berada disekolah dengan meyesuaikan zaman, sehingga sekolah bisa mempunyai kader-kader yang baik yang bisa bersaing dizaman modern ini, dan juga memberikan dorongan kepada semua guru untuk lebih memilih media atau metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan



## Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono. Psikologi Belajar, Jakarta: Rhineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada 2011.
- Hamalik Oemar, kurikulum dan pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Herdin, TLI. 7Rahasia Mind Map Membuat Anak Jenius, Jakarta: Gramedia, 2017.
- Muhaimin, Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005
- Santrock, John W. Psikologi pendidikan, terj. Triwibowo, Jakarta: Kencana, 2017.
- Sari, Anggun Intan Permata, “Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negri purwomartani”, Skripsi, Universitas Negri Yogyakarta, 2017.
- Wenty Dwi Yuniarti, “Mind map Kolaboratif Memanfaatkan Groupware Berbasis Cloud Storage “ , Phenomenon jurnal pendidikan MIPA, Vol. 01, No.6 July 2016.
- Wicaksono, Ryo Cahyo. “Keefektifan prmbelajaran mind mapping berbantuan CD pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah:”, Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2018.
- Zaitun, Sosiologi pendidikan (Teori dan aplikasinya), Pekan Baru: Kreasi Edukasi Publishing and Consulting Company, 2016.

