

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS BAHAN AJAR *MIND MAPPING* UNTUK MEMBANGUN KEMAMPUAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 9 KAB. MAROS

Usman, Muhammad Amri, Haeril

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar
usman.tarbiyah@uin-alauddin.ac.id; muhammadamri@uin-alauddin.ac.id;
khaerillatif@gmail.com

***Abstract:** This paper describes the implementation of Islamic Religious Education learning based on mind mapping teaching materials for students in SMA Negeri 9 Kab. Maros. The purpose of this study was to describe the impact of learning in the form of student learning outcomes through the application of mind mapping based Islamic teaching materials in SMA Negeri 9 Marusu, Kab. Maros.*

This type of research is an experiment or trial in Class XI MIPA 1 with 35 students. The trial was conducted 4 times. The research instrument used was an observation sheet and a test of learning outcomes. Data analysis technique is quantitative descriptive analysis by finding the mean and degree of improvement in learning outcomes. The results showed that all stages of the implementation of PAI learning based on mind mapping went well, and the learning outcomes of students after using mind mapping PAI based learning materials increased by 27.51 from the pre-test mean value of 54.94 to the post-test average value 82.45.

***Keywords:** PAI Learning, Mind Mapping Teaching Materials, Learning Outcomes*

I. LATAR BELAKANG

Belajar merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.¹ Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan peserta didik.. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan. Hubungan antara guru, peserta didik dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks, untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi, komponen strategi belajar mengajar dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Belajar juga dapat dipandang sebagai suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu indikator bahwa seseorang itu telah belajar adalah

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Cet V; Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), h. 1.

adanya suatu perubahan tingkah laku pada orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.²

Proses belajar mengajar (pembelajaran) merupakan kegiatan yang melibatkan sejumlah komponen antara satu dan lainnya saling berkaitan. Komponen tersebut antara lain meliputi visi dan tujuan yang ingin dicapai, guru yang profesional dan siap mengajar, peserta didik yang siap menerima pelajaran, pendekatan yang akan digunakan, strategi yang akan diterapkan, metode yang akan dipilih, teknik dan taktik yang akan digunakan. Dengan demikian, ukuran keberhasilan sebuah proses belajar mengajar dapat dilihat pada sejauh mana proses tersebut mampu menumbuhkan, membina, membentuk, dan memberdayakan segenap potensi yang dimiliki manusia, atau pada sejauh mana guru mampu memberikan perubahan secara signifikan pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Sebagai contoh, bagaimana guru mampu membuat anak yang tidak dapat membaca al-Qur'an menjadi mampu membacanya dari yang semula tidak memahami sebuah teori menjadi memahaminya dengan benar. Proses pembelajaran secara singkat ialah proses memanusiakan manusia, yakni mengaktualisasikan berbagai potensi manusia, sehingga potensi-potensi tersebut dapat menolong dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negaranya.³

II. PERMASALAHAN DAN TUJUAN

Permasalahan dalam penelitian ini adalah seberapa besar peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam berbasis bahan ajar *mind mapping* peserta didik di SMA Negeri 9 Kabupaten Maros? Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam berbasis bahan ajar *mind mapping* peserta didik di SMA Negeri 9 Kabupaten Maros.

III. KAJIAN TEORETIS

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau *learning materils* merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.⁴ Bahan ajar atau *learning materils* merupakan bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Bahan ajar lazimnya berisikan tentang semua cakupan materi dari semua mata pelajaran. Bahannya sendiri merupakan media atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Bahan ajar

² Hasan Baharun, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model", *Jurnal Cendekia* Vol. 14, Nomor 2, Juli-Desember (2016): h. 233.

³ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet I; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 143.

⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 174.

adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.⁵

Istilah bahan cetak biasa disebut pula teknologi cetak atau media cetak. Bahan cetak adalah segala bentuk publikasi, dokumen, atau catatan berupa surat kabar, majalah, pamphlet, buku, foto, gambar, transkripsi kaset rekaman magnetik, dan berbagai bentuk bahan cetak lainnya. Bahan cetak dalam bidang pendidikan adalah semua bentuk cetakan seperti buku teks, modul, lembar kerja, artikel, jurnal, lembar lepas (*handout*), surat kabar, majalah dan berbagai bentuk cetakan lainnya yang digunakan untuk kebutuhan pembelajaran.⁶

Bahan ajar cetak sangat penting bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian juga halnya dengan peserta didik, tanpa bahan ajar akan sulit untuk menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika gurunya mengajarkan materi dengan cepat dan kurang jelas. Oleh sebab itu, bahan ajar cetak dianggap sebagai bahan yang dapat dimanfaatkan, baik oleh guru maupun peserta didik, sebagai suatu upaya untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

2. Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, dan animasi, serta computer dan jaringan⁷. Dari pendapat di atas dapat disaringkan bentuk bahan ajar, paling tidak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

a. Bahan cetak.

Istilah bahan cetak biasa disebut pula teknologi cetak atau media cetak. Bahan cetak adalah segala bentuk publikasi, dokumentasi, atau catatan berupa surat kabar, majalah, pamphlet, buku, bahan cetak lainnya. Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada tokoh-tokoh terdekat.

Berdasarkan definisi di atas, maka yang dimaksud dengan bahan cetak dalam bidang pendidikan adalah semua bentuk cetakan seperti buku teks, modul, lembar kerja, artikel, jurnal, lembar lepas (*handout*), surat kabar, majalah dan berbagai bentuk cetakan lainnya yang digunakan untuk kebutuhan pembelajaran. Bahan cetak merupakan media yang dapat berfungsi untuk menjadi perantara dari sumber informasi (guru, dosen, instruktur) kepada penerima informasi (peserta didik). Bahan cetak yang dimaksud mencakup: (1) sajian bahan-bahan dalam bentuk teks dan visual; (2) publikasi, buku

⁵ Udin Saefuddin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 214-215.

⁶ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013* (Cet. III; Jakarta: Penerbit Kencana, 2014), h. 105.

⁷ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*, h. 272.

teks, modul, lembar kerja, lembar lepas (*handdout*) surat kabar, artikel, majalah, pamphlet, buku, foto, gambar, kaset rekaman magnetik; dan (3) jaringan media, seperti Koran dan jurnal.⁸

Adapun jenis-jenis bahan ajar cetak yaitu:

- 1) Buku Teks; buku teks (*textbook*) adalah suatu buku petunjuk untuk pembelajaran yang mencakup berbagai topik dari bidang-bidang tertentu yang biasa dihubungkan dengan kurikulum.⁹
- 2) Modul Pembelajaran; modul merupakan satuan kecil dari suatu pembelajaran yang dapat beroperasi sendiri. Artinya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan tanpa kehadiran pendidik secara langsung. Modul juga dapat juga diartikan sebagai program pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan yang minimal dari pendidik (guru, instruktur, pembimbing, dosen) meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pembelajaran, peralatan, media atau teknologi, serta instrument penilaian untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam belajar. Itulah sebabnya modul biasa juga disebut juga dengan paket pembelajaran mandiri.

Modul pembelajaran adalah paket belajar mandiri yang disusun secara sistematis untuk memfasilitasi pengalaman belajar peserta digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

- 1) Lembar Kerja Siswa (LKS); lembar kerja siswa merupakan bahan pelajaran cetak yang memuat rangkaian tugas, petunjuk belajar, dan prosedur penyelesaian tugas atau suatu bentuk bahan cetak yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.¹¹
- 2) *Handout*; *handout* merupakan ringkasan bahan pembelajaran cetak yang berisi pemetaan konsep, uraian singkat, ikhtisar, skema, prosedur kerja, atau penerapan rumus-rumus, dan contoh-contoh perhitungan praktis yang distribusikan secara Cuma-Cuma kepada peserta didik. *Handout* (lembar lepas) juga dicetak dari presentasi PowerPoint dalam bentuk kumpulan seluruh (*slide*) hingga enam atau Sembilan selusuh. Sebaiknya mengambil enam selusuh agar tidak terlalu kecil dan terlalu besar dalam satu kertas. Pemberian lembar lepas sebaiknya dilakukan di awal pertemuan untuk membantu peserta didik dalam meminimalisasi catatan yang terlalu banyak.¹²
- 3) Artikel; penyebutan artikel di sini hanya untuk mewakili karya tulis ilmiah lain yang sejenis seperti paper (makalah), jurnal, dan naskah atau manuskrip. Artikel dapat dipahami sebagai karya tulis ilmiah yang dikonstruksi dari hasil penelitian dan kajian untuk dipublikasikan melalui jurnal dan majalah ilmiah. Artikel disusun

⁸ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Cet. I; Jakarta: Penerbit Kencana, 2018), h. 106.

⁹ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 110.

¹⁰ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 114.

¹¹ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 117.

¹² Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 118.

berdasarkan standar, gaya selingkuh, dan aturan penulisan yang memenuhi standar penulisan ilmiah. Artikel termasuk salah satu jenis media cetak walaupun dapat diakses secara *online* dalam bentuk *digital*. Artikel yang dicetak karena dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan pembelajaran. Adapun artikel yang dimuat dalam jurnal *online* dapat dimasukkan ke dalam kategori media internet karena menggunakan situs-situs jaringan (*web*).¹³

- 4) Surat Kabar; surat kabar adalah publikasi bersambung yang berisi berita tentang kejadian khusus dan umum. Surat kabar dicetak dan diedarkan satu sampai dua kali setiap hari. Surat kabar diedarkan tanpa menggunakan penutup (*cover*), yang diikat secara bersama yang berukuran kira-kira 297 mm× 420 mm. oleh karena surat kabar memuat berita-berita mutakhir, maka sering dijadikan sebagai salah satu bahan ajar baik dalam bentuk klipung maupun dalam bentuk lembaran-lembaran yang dipotong sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.¹⁴
- 5) Poster; poster adalah karya seni tau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar atau selebaran kerta yang disain untuk ditempelkan di dinding atau permukaan datar lainnya.
- 6) Komik; komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik juga diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, sehinggah berbentuk buku tersendiri.¹⁵

b. Bahan ajar non cetak

Bahan ajar non cetak yaitu bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, *film*. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*) seperti *compact disk Intetaktif*.¹⁶

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pada dasarnya bahan ajar dapat berbentuk cetak dan non-cetak. Bahan ajar cetak inilah yang menjadi objek penerapan dalam kegiatan penelitian berbasis pembelajaran *mind mapping*.

B. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Di antara model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *mind mapping*.

¹³ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 121.

¹⁴ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 122.

¹⁵ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, h. 123.

¹⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, h. 174.

Penggunaan model pembelajaran dapat dijadikan salah satu pengupayaan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* yang diyakini dapat meningkatkan ingatan terhadap informasi yang telah diperoleh peserta didik. Mencatat yang baik harus membantu mengingat perkataan dan bacaan, mengingat pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi, dan memberikan wawasan baru.

Mind mapping dikembangkan oleh Tony Buzan tahun 1974, kepada Brain Foundation, merupakan model mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. *Mind mapping* atau peta pikiran merupakan model untuk mengungkapkan gagasan dengan cara yang menarik secara visual dan menerapkan kedua fungsi otak secara sinergis.¹⁷

Ada berbagai macam pengertian *mind mapping* yaitu:

- 1) *Mind mapping* adalah alternatif pemikiran keseluruhan otak terhadap pemikiran linear.
- 2) *Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempati informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar kotak.
- 3) *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.
- 4) *Mind mapping* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang dalam dalam otak anda yang menakjubkan.
- 5) *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkan berbagai pikiran dalam berbagai sudut.
- 6) *Mind mapping* mengembangkan cara piker divergen, berpikir kreatif.¹⁸

Mind mapping merupakan cara kreatif bagi tiap peserta didik untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Peta konsep merupakan cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum memulai menulis. Peta konsep ialah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak lebih mudah mengingat dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk dan perasaan. Peta konsep ini menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasi dan merencanakan.¹⁹

Mind mapping dapat diartikan sebagai proses pemetaan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep tentang permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan mudah dimengerti

¹⁷ De Potter, *Quantum Teaching* (Cet. II; Bandung: Kaifa, 2000), h. 152.

¹⁸ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Cet. III; Jakarta: Granedia, 2002), h. 4-12.

¹⁹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Cet. II, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 105.

oleh pembuatnya, sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi di dalam otak. *Mind mapping* (peta pikiran) adalah model mencatat dengan memanfaatkan keseluruhan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.²⁰

Mind mapping juga menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, merencanakan. Hasil dari *Mind mapping* akan berupa peta konsep yang akan menggambarkan hubungan dari konsep-konsep atau poin kunci yang telah ditentukan.

Mind Mapping memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang, dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima. *Mind mapping* juga dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan merangsang ingatan dan juga kreatif, sehingga otak tidak akan berhenti karena sering mengulangi catatan, jika catatan tersebut dibuat dalam bentuk *mind mapping*.

Tujuan dari pembuatan peta pikiran adalah membantu mengingat perkataan dan bacaan, mengingat pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi, dan memberikan wawasan baru. Dengan kata lain, selain menjadi model pemahaman materi belajar, membuat presentasi yang menarik dan *colourfull* memilih tema yang terfokus dalam menulis.

Sehingga untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran maka sewajarnya seorang guru harus betul-betul dituntut mampu memberikan hal yang kreatif dan menarik tanpa keluar dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Hakikat *Mind Mapping*

Konsep *mind mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang mempelajari konsep atau teknik mengingat sesuatu dengan bantuan *mind mapping* (menggunakan peta konsep, pencatatan materi belajar dituangkan dalam bentuk diagram yang membuat simbol, gambar, dan warna yang saling maksimal.²¹

Mind mapping bisa digunakan untuk membantu penulisan esai atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. Ia merupakan strategi ideal untuk menjelitkan pemikiran peserta didik. *Mind mapping* bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan,

²⁰ De Potter dan Hernachi, *Quantum Learning* (Cet. II; Bandung: Kaifa, 2010), h. 153.

²¹ Karunia Eka Lestari, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Cet. I; Karawang: Refika Aditama, 2014), h. 76.

merevisi serta mengklarifikasi topik utama, sehingga peserta didik bisa mengerjakan tugas-tugas yang banyak sekaligus strategi ampuh bagi belajar peserta didik.²²

Pembelajaran yang menggunakan strategi *mind mapping*, peserta didik berindak aktif dalam diskusi kelompok membuat konsep materi pembelajaran setelah guru memberikan stimulus berupa penjelasan dan tanya jawab singkat tentang materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Prosedur *Mind Mapping*

Prosedur pembuatan *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- 1) Pilihlah topic untuk pemetaan pikiran. Beberapa kemungkinan mencakupi:
 - a) Problem atau isu tentang ide-ide tindakan yang anda inginkan untuk menciptakan ide-ide aksi.
 - b) Konsep atau kecakapan yang baru saja anda ajarkan.
 - c) Penelitian yang harus direncanakan oleh peserta didik.
- 2) Kontruksikan bagi kelas peta pikiran sederhana yang menggunakan warna, khayalan, atau simbol.
- 3) Berikanlah kertas, pena, dan sumber-sumber yang lain yang dipikir akan membantu peserta didik membuat peta pikiran yang berwarna dan indah. Berilah peserta tugas memetakan pikiran. Tunjukkan bahwa mereka memulai peta mereka dengan membuat gambar yang menggambarkan topik atau ide utama. Kemudian, berilah mereka semangat untuk membagi-bagi seluruhnya ke dalam komponen-komponen yang lebih kecil dan menggambarkan komponen-komponen yang lebih kecil dan menggambarkan komponen-komponen ini hingga batas luar peta (dengan menggunakan warna dan grafik). Doronglah mereka untuk menghadirkan setiap ide secara bergambar, dengan menggunakan sedikit mungkin kata-kata. Dengan mengikuti ini, mereka dapat mengelaborasi letupan secara detil ke dalam pikiran mereka.
- 4) Berikanlah waktu yang banyak bagi peserta untuk mengembangkan peta pikiran mereka. Doronglah mereka untuk melihat karya orang lain untuk menstimulasi ide-ide.
- 5) Perintahkan kepada peserta didik untuk saling membagi peta pikirannya lakukan diskusi tentang nilai cara kreatif untuk menggambarkan ide-ide.²³

Dari uraian mengenai prosedur tersebut, peta pikiran (*mind mapping*) adalah satu model mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk

²² Miftahul Huda, *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*, (Cet. IV; Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2015), h. 307.

²³ Mel Siberman, *Active Learning 101 Pembelajaran Aktif* (Cet. II; Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009), h. 188.

mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal.

Adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memadukan otak dalam menyerap informasi yang diterima. Peta pikiran yang dibuat oleh peserta didik dapat bervariasi setiap hari. Hal ini disebabkan karena berbedanya emosi dan perasaan yang terdapat dalam diri siswa setiap harinya. Suasana proses belajar akan mempengaruhi peta pikiran. Tugas guru dalam proses belajar adalah menciptakan suasana yang dapat mendukung kondisi belajar peserta didik terutama dalam pembuatan *mind mapping*.

4. Langkah-langkah Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind mapping* ini baik digunakan untuk pengetahuan awal peserta didik dalam menemukan alternatif jawaban. Adapun Langkah-langkah pembelajaran *mind mapping*, yaitu:

- 1) Guru menentukan topik atau materi yang akan digunakan dalam pembelajaran *mind mapping*.
- 2) Guru mengelompokkan peserta didik masing-masing 3 atau 5 orang.
- 3) Tiap peserta didik dalam kelompok membaca yang telah ditugaskan oleh guru untuk diringkas dalam bentuk dalam bentuk peta pikiran.
- 4) Setiap kelompok mendiskusikan materi tersebut dan menentukan poin-poin atau konsep penting dari materi tersebut kemudian menyusun poin-poin kunci tersebut di atas selembar kertas putih atau buku catatan. Salah satu peserta didik membuat *mind mapping*, peserta didik yang lainnya berdiskusi untuk menentukan poin-poin penting yang akan digunakan dalam menyusun *mind mapping*.
- 5) Poin-poin penting tersebut kemudian dihubungkan, yang dimulai dalam gagasan inti, biasanya dengan suatu simbol-simbol ditengah halaman, kemudian cabang-cabangnya dihubungkan menyebar di sekelilingnya.
- 6) Catatan hanya satu kata atau simbol untuk setiap poin yang ingin peserta didik ingat, satu tema utama untuk setiap cabang.
- 7) Letakkan poin-poin yang berhubungan pada cabang utama yang sama, masing-masing membentuk sub cabang dan gunakan simbol atau pensil warna untuk topik-topik yang berhubungan.
- 8) Setiap peta konsep dikembangkan secara teratur, dengan cara ini akan mudah memulai, dengan gambar besar kemudian menjadi peta konsep maka peserta didik semakin banyak mengetahui poin kunci tentang setiap topik.
- 9) Setelah selesai diskusi dan telah menghasilkan peta konsep maka setiap wakil dari masing-masing kelompok tersebut mempresentasikan peta konsep hasil diskusinya.
- 10) Peserta didik yang lain memperhatikan dan mengoreksi hasil presentasinya.
- 11) Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan mengenai hasil diskusi yang telah dilaksanakan.
- 12) Guru memberikan evaluasi.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam menerapkan model dalam pembelajaran *mind mapping*. Hal-hal tersebut yaitu, menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi peserta didik, memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir tentang pengalamannya dan pengetahuan sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif, melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Adapun kelebihan dari model *mind mapping* yaitu: (a) dapat mengemukakan pendapat secara bebas, (b) dapat berkerjasama dengan teman lainnya, (c) catatan lebih padat dan jelas serta mudah untuk mencari catatan jika diperlukan, (d) membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan dan memudahkan penambahan informasi baru, (e) setiap peta bersifat unik.²⁴

Selanjutnya dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *mind mapping* adalah keseluruhan komponen pembelajaran yang menuntut kerjasama antar peserta didik dengan cara mencatat poin-poin penting dari materi yang disajikan untuk mencapai tujuan.

5. Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping mempunyai beberapa manfaat atau kelebihan antara lain.

- 1) Fleksibel, karena dapat dengan mudah menambahkan poin-poin yang penting di tempat yang sesuai dengan dalam peta pikiran tanpa harus kebingungan.
- 2) Dapat memutuskan perhatian, tidak perlu menagkap setiap yang dibicarakan atau disampaikan, sebaliknya dapat berkonsentrasi pada gagasannya saja.
- 3) Mempermudah cara belajar pada materi pelajaran yang banyak menuntut tingkat hafalan tinggi.
- 4) Membantu meringkas dengan cepat misalnya saat seminar, diskusi, mendengarkan ceramah atau pidato, mendengarkan penjelasan guru dan lain-lain.
- 5) Menyenangkan imajinasi dan kreativitas tidak terbatas dalam hal ini menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang catatan lebih menyenangkan.²⁵

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah istilah yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan seseorang yang akan dicapai setelah seseorang melakukan usaha tertentu. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, hasil berarti sesuatu yang telah dicapai dan telah dilakukan atau dikerjakan sebelumnya. Hasil belajar adalah hasil yang didapat seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan tingkat hasil belajar dengan penguasaan materi. Untuk

²⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Cet. 2, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 107.

²⁵ De Potter dan Hernachi, *Quantum Teaching*.2000, h. 153.

mengukur hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pencapaian kognitif yang disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik.²⁶

Hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Berbagai masukan tersebut menurut Keller dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu kelompok masukan pribadi (*personal inputs*) dan kelompok masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*). Berdasarkan kerangka pemikiran seperti itu, Keller menjelaskan hasil belajar dalam suatu bentuk formula $B = f(P, E)$, yaitu hasil belajar (*behavior*) merupakan fungsi dari masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*). Menurut Keller masukan pribadi terdiri dari 4 macam yaitu (1) motivasi atau nilai-nilai, (2) harapan untuk berhasil (*expectancy*), (3) inteligensi dan pengetahuan awal, dan (4) evaluasi kognitif terhadap kewajaran atau keadilan kosekuensi. Masukan yang berasal dari lingkungan terdiri dari tiga macam yaitu (1) rancangan dan pengelolaan motivasional, (2) rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar, dan (3) rancangan dan pengelolaan ulangan penguatan (*reinforcemen*).

Pada dasarnya terdapat tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.

Klasifikasi hasil belajar menurut Bloom, dalam bukunya yang sangat terkenal *Taxonomy of Educational Objectives* yang terbit pada 1965, bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atau tiga domain (bidang), yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Domain Kognitif

Domain kognitif adalah domain yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam domain kognitif.²⁷ Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Domain kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan, yaitu:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajarinya (*recall*). Kemampuan pengetahuan ini merupakan kemampuan taraf yang paling rendah. Kemampuan dalam bidang pengetahuan ini dapat berupa: (1) pengetahuan tentang sesuatu yang khusus, misalnya pengetahuan tentang terminologi atau istilah-istilah yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol tertentu baik verbal maupun nonverbal, (2) pengetahuan tentang

²⁶ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran* (Cet. I; Jakarta: Publisher, 2009), h. 3.

²⁷ Bloom, dalam Ondi Saondi dan Aris Suherman, ed., *Etika Profesi Keguruan*, h. 49-50.

cara/prosedur suatu proses tertentu, misalnya kemampuan untuk mengungkapkan suatu gagasan, kemampuan untuk mengurutkan langkah-langkah tertentu.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran. Kemampuan untuk memahami akan mungkin terjadi manakala didahului oleh sejumlah pengetahuan (*knowledge*). Oleh sebab itu, pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Kemampuan pemahaman ini bisa merupakan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, ataupun kemampuan ekstrapolasi.

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu. Kemampuan menerapkan merupakan tujuan kognitif yang lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan pengetahuan dan pemahaman. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari, seperti teori, dalil, hukum, ide dan lain sebagainya ke dalam situasi baru yang konkret.

4) Analisis

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu. Analisis merupakan tujuan pembelajaran yang kompleks yang hanya mungkin dipahami dan dikuasai oleh peserta didik yang telah dapat menguasai kemampuan memahami dan menerapkan. Analisis berhubungan dengan kemampuan nalar.

5) Sintesis

Sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia. Sintesis merupakan kebalikan dari analisis. Kalau analisis mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, maka sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur atau bagian-bagian menjadi sesuatu yang utuh.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu. Dalam tujuan ini, terkandung pula kemampuan untuk memberikan suatu keputusan dengan berbagai pertimbangan dan ukuran-ukuran tertentu.²⁸

²⁸ Bloom, dalam Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, eds., *Kurikulum & Pembelajaran* (Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 48-50.

b. Domain Afektif

Domain afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Domain ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari domain kognitif. Artinya, seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu terhadap suatu objek manakala telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Menurut Krathwohl dan kawan-kawan, dalam bukunya *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*, domain afektif memiliki tingkatan, yaitu:

1) Penerimaan

Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah. Seseorang memiliki perhatian yang positif terhadap gejala-gejala tertentu manakala mereka memiliki kesadaran tentang gejala, kondisi atau objek yang ada. Kemudian mereka juga menunjukkan kerelaan untuk menerima, bersedia untuk memerhatikan gejala, atau kondisi yang diamatinya itu.

2) Merespon

Merespon atau menanggapi ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu seperti kemauan untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, kemauan untuk mengikuti diskusi, kemauan untuk membantu orang lain dan sebagainya.

3) Menghargai

Tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu. Menghargai terdiri dari penerimaan suatu nilai dengan keyakinan tertentu seperti menerima adanya kebebasan atau persamaan hak antara laki-laki dan perempuan.

4) Mengorganisasi

Tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu, termasuk hubungan antarnilai dan tingkat prioritas nilai-nilai itu. Tujuan ini terdiri dari mengonseptualisasi nilai, yaitu memahami unsur-unsur abstrak dari suatu nilai yang telah dimiliki dengan nilai-nilai yang datang kemudian, serta mengorganisasi suatu sistem nilai, yaitu mengembangkan suatu sistem nilai yang saling berhubungan antara yang satu dengan lainnya.

5) Karakterisasi Nilai

Tujuan ini adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya itu dijadikan pandangan hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.²⁹

²⁹ Krathwohl, dkk., dalam Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, eds., *Kurikulum & Pembelajaran*, h. 51.

c. Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ada tujuh tingkatan yang termasuk ke dalam domain ini:

1) Persepsi (*Perception*)

Persepsi merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan. Persepsi pada dasarnya hanya mungkin dimiliki oleh seseorang sesuai dengan sikapnya. Oleh karena itu, kemampuan mempersepsi terkandung kemampuan internalisasi nilai yang didasarkan pada proses pengorganisasian intelektual yang selanjutnya akan membentuk pandangan seseorang.

2) Kesiapan (*Set*)

Kesiapan berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu yang direfleksikan dengan perilaku-perilaku khusus, misalnya kemauan, partisipasi, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi yang ada.

3) Meniru (*Imitation*)

Meniru adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh diamatinya. Kemampuan meniru tidak selamanya diikuti oleh pemahaman pentingnya serta makna gerakan yang dilakukannya.

4) Membiasakan (*Habit*)

Kemampuan *habit* sudah merupakan kemampuan yang didorong oleh kesadaran dirinya walaupun gerakan yang dilakukannya itu masih seperti pola yang ada.

5) Menyesuaikan (*Adaptation*)

Kemampuan adaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.

6) Menciptakan (*Organization*)

Kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan suatu karya. Tahap ini merupakan tahap puncak dari keseluruhan kemampuan, yang tergambar dari keampuannya menghasilkan sesuatu yang baru.³⁰

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdiri atas dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal:

a. Faktor internal peserta didik, meliputi:

- 1) Faktor fisik (jasmani), kondisi umum jasmani yang menandai dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dalam mengikuti proses belajar di sekolah, dibutuhkan persiapan terlebih dahulu, seperti kondisi jasmani yang baik untuk memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, kondisi jasmani yang kurang baik akan

³⁰ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran*, h. 52-53.

mempengaruhi fokus ketika pelajaran berlangsung sehingga hasil belajar akan ikut menurun seiring dengan kondisi jasmani yang selalu tidak stabil.

- 2) Faktor psikologis (kejiwaan), faktor yang termasuk aspek psikologis dapat mempengaruhi kualitas perolehan hasil belajar siswa antara lain: intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

b. Faktor eksternal peserta didik, meliputi:

- 1) Faktor lingkungan sosial, seperti para guru, sifat para guru, staf administrasi dan teman-teman kelas.

Lingkungan sosial sangat berpengaruh terhadap hasil pencapaian belajar peserta didik, adapun mengenai factor lingkungan sosial biasanya berasal dari dukungan orang-orang disekitarnya, seperti teman kelas, para guru yang memberikan nasehat ataupun staf administrasi di sekolah.

- 2) Faktor lingkungan non-sosial, seperti sarana dan prasarana sekolah/belajar, letaknya tempat tinggal keluarga, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.³¹

Adapun mengenai faktor lingkungan non-sosial yang mencakup sarana dan prasarana sekolah juga akan memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik itu sendiri, karena jika prasarana sekolah kurang mendukung, biasanya peserta didik akan merasa malas untuk mengikuti pelajaran dengan bersungguh-sungguh sehingga berdampak pada hasil belajar.

IV. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen atau uji coba dengan menggunakan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *mind mapping*.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Marusu kab. Maros. Sekolah ini bertempat di Desa Pabbentengan kecamatan Marusu kabupaten Maros diatas tanah milik pemerintah seluas 14.565 m². Sekolah SMA Negeri 9 Marusu dalam upaya meningkatkan mutu sekolah memiliki visi yaitu: (1) unggul dalam mutu berkekal iman dan taqwa. Upaya pengembangan visi ini di tunjang dalam beberapa misi yaitu: (1) melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap peserta didik berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki,. (2) menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah, (3) melaksanakan pengembangan strategi pembelajaran dan inovasi pendidikan, (4) menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, (5) melaksanakan pengembangan iman dan taqwa pada peserta didik, pendidi dan tenaga kependidikan, (6) melaksanakan penilaian autentik secara terpadu dan terintegrasi, (7) mendorong

³¹ Humaida, "Pengaruh Kemampuan Pedagogik dan Profesional Guru Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar pada Jurusan Administrasi Perkantoran Kelas XI di SMK Negeri 4 Makassar ", Skripsi (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2017), h. 32-33.

lulusan yang berkualitas, berprestasi, berakhlak tinggi dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Metode pengumpulan data adalah observasi dan tes hasil belajar. Sedangkan instrumennya adalah lembar pengamatan dan tes pilihan ganda. Sedangkan teknik analisis data penelitian ini menggunakan N Gain Ternormalisasi.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *mind mapping* dilakukan melalui 4 materi pembelajaran. Di setiap pembelajaran, peneliti memaparkan pengertian, hukum dan menyajikan ayat-ayat al-Quran yang sesuai dengan judul materi pembelajaran.

1. Pembelajaran *pertama* (Al-Qur'an sebagai Pedoman Hidup), dibagian pertama, peneliti menyajikan pengertian kitab, kitab dan suhuf, ciri-ciri kitab dan suhuf. Dilanjutkan memaparkan macam-macam kitab Allah beserta penerimahnya, dan al-Qur'an merupakan penyempurna dari seluruh kitab dan dijadikan sebagai pedoman hidup.
2. Pembelajaran *kedua* (Hidup Nyaman dengan Perilaku Jujur), di bagian kedua, peneliti menyajikan pentingnya perilaku jujur, keutamaan jujur, macam-macam kejujuran, petaka kebohongan serta hikmah perilaku jujur.
3. Pembelajaran *ketiga* (Kepedulian Umat Islam terhadap Jenazah), dibagian ketiga, peneliti menyajikan tata cara pengurusan jenazah, tata cara memandikan jenazah, mengkafani jenazah, menyalati jenazah, mengubur jenazah serta menjelaskan bagaimana sikap seorang muslim ketika ada saudara muslimnya yang meninggal.
4. Pembelajaran *keempat* (Sampaikan Dariku Walau Satu Ayat), di bagian keempat, peneliti memaparkan tentang pengertian khutbah, tablig dan dakwah, perbedaan khutbah, tablig dan dakwah, setiap muslim itu harus saling menasehati dalam kebaikan.

Melali 4 pokok bahasan tersebut diperoleh hasil pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *mind mapping* di SMAN 9 Marusu Kab. Maros sebagai berikut:

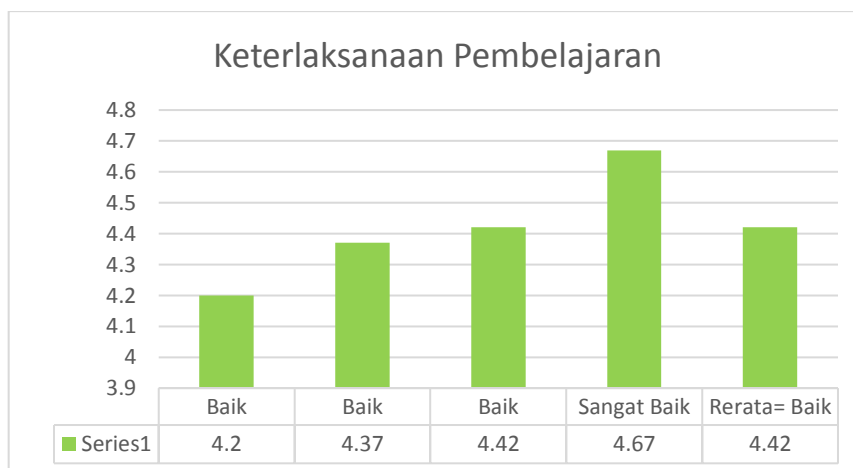
Seluruh tahapan pembelajaran pada uji coba 1 sampai 4 berjalan dengan kategori baik. Hal ini dapat dideskripsikan melalui Tabel 1.

Tabel 1 Pelaksanaan Pembelajaran PAI berbasis *Mind Mapping*

No.	Pertemuan	Nilai Rerata	Kategori
1.	Pertemuan I	4,2	Baik
2.	Pertemuan II	4.37	Baik
3.	Pertemuan III	4.42	Baik
4.	Pertemuan IV	4.67	Sangat Baik
	Jumlah	17,66	
	Rerata	4,42	Baik

Keterangan: 1= Sangat Tidak Baik; 2= Tidak Baik; 3= Kurang Baik; 4= Baik; dan 5= Sangat Baik

Jika tabel di atas dideskripsikan melalui gambar diagram, maka dapat dilihat melalui Gambar 1.



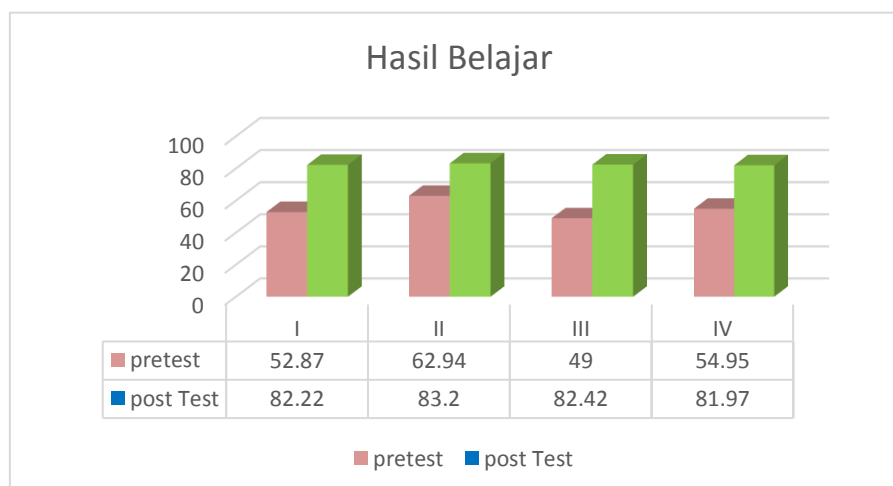
Gambar 1. Keterlaksanaan Pemanfaatan Bahan Ajar PAI berbasis *Mind Mapping*

Selanjutnya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis bahan ajar *Mind Mapping* pada SMAN 9 Marusu Kab. Maros dapat dilihat melalui Tabel 2.

Tabel 2. Dampak Pembelajaran Penerapan Bahan Ajara *Mind Mapping*

No.	Pertemuan	Pretest	Post Tes
1.	Pertemuan I	52.87	82.22
2.	Pertemuan II	62.94	83.20
3.	Pertemuan III	49	82.42
4.	Pertemuan IV	54.95	81.97
	Jumlah	219.76	329.81
	Rerata	54.94	82.45

Jika tabel hasil belajar peserta didik ini dideskripsikan melalui diagram maka dapat dilihat melalui Gambar 2.



Melalui hasil penelitian di atas maka dapat dipahami bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis *mind mapping* telah berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengamatan pembelajaran melalui lembar observasi. Hal-hal yang diamati setelah dilakukan kegiatan *pretest* meliputi: (1) kegiatan distribusi bahan ajar dalam bentuk modul oleh guru; (2) membaca modul oleh peserta didik; (3) instruksi membuat peta konsep (*mind mapping*) secara individual; (4) memilih peta konsep terbaik melalui anggota kelompok; (5) mendiskusikan peta konsep dalam kelompok; (6) mendeskripsikan isi peta konsep melalui kelompok; (7) diskusi kelas mengenai isi peta konsep; (8) refleksi/kesimpulan oleh guru; dan (9) evaluasi pembelajaran.

Adapun hasil belajar peserta didik sebagai dampak pembelajaran dapat dilihat melalui 2 kategori, yakni nilai hasil *pretest* dan *post test*. Tes ini terdiri dari 4 pokok bahasan melalui tes pilihan ganda, jumlah soal masing-masing 15 soal setiap pokok bahasan dengan option jawaban A sampai E (5 option jawaban). Pokok bahasan dimaksud: (1) al-Qur'an sebagai Pedoman Hidup; (2) Hidup Nyaman dengan Perilaku Jujur; (3) Kepedulian Umat Islam terhadap Jenazah; dan (4) Sampaikan Dariku Walau Satu Ayat.

VI. KESIMPULAN

Melalui uji coba lapangan di SMAN 9 Marusu Kab. Maros, maka kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh tahapan pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis *mind mapping* berjalan dengan baik, dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar PAI berbasis *mind mapping* menjadi meningkat sebesar 27,51 dari nilai rerata *pre-test* 54,94 menjadi nilai rerata *post-test* 82,45.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono, ed. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharun, Hasan, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model", *Jurnal Cendekia* Vol. 14, Nomor 2, Juli-Desember 2016.
- Buzan, Tony, 2002. *Buku Pintar Mind Map*, Jakarta: Granedia.
- Daryanto, 2009. *Panduan Proses Pembelajaran*, Jakarta: Publisher.
- De Potter dan Hernachi, 2010. *Quantum Learning*, Bandung: Kaifa.
- De Potter, 2000. *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa.
- Huda, Miftahul, 2015. *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Lestari, Karunia Eka, Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2014. *Penelitian Pendidikan Matematika*, Karawang: Refika Aditama.
- Majid, Abdul, 2012. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nata, Abuddin, 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sa'ud, Udin Saefuddin, 2008. *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris, 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siberman, 2009. *Active Learning 101 Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, eds. 2015. *Kurikulum & Pembelajaran* (Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers.
- Yaumi, Muhammad, 2014. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013* Jakarta: Penerbit Kencana.
- , 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit Kencana.