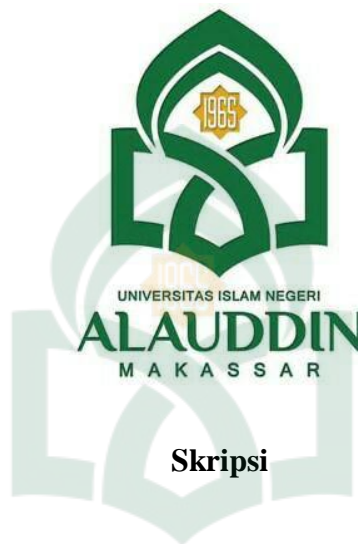


**PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
DAN *CROSSWORD PUZZLE* DI KELAS
IV UPTD SDN 44 BARRU
KABUPATEN BARRU**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam
pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

MUHAMMAD DZUL ADLI S.
NIM: 20100114091

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

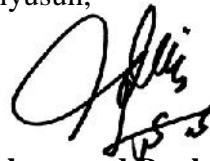
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Dzul Adli S.
NIM : 20100114091
Tempat/Tgl.Lahir : Palopo, 07 April 1996
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : BTN Mangga Tiga Blok E 5 No. 19
Judul : **“Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru”**

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 25 Oktober 2021

Penyusun,



Muhammad Dzul Adli S.
NIM : 20100114091

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, "Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping dan Crossword Puzzle di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru", yang disusun oleh Muhammad Dzul Adli S., NIM: 20100114091, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Skripsi yang diselenggarakan pada hari Kamis, tanggal 27 Januari 2022 M, bertepatan dengan 24 Jumadil Akhir 1443 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa, 27 Januari 2022 M.
24 Jumadil Akhir 1443 H.

DEWAN PENGUJI:

Nomor SK 166 Tahun 2022

Ketua	: Dr. H. Syamsuri, S.S., M.A.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Muhammad Rusmin B., M.Pd.I.	(.....)
Munaqisy I	: Dr. Muljono Damopolii, M.Ag.	(.....)
Munaqisy II	: Nursalam, S.Pd., M.Si.	(.....)
Pembimbing I	: Prof. Dr. H. Bahaking Rama, M.S.	(.....)
Pembimbing II	: Dr. Saprin, M.Pd.I.	(.....)

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar,



Dr. H. Marjuni, M.Pd.I.
NIP 197810112005011006

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي علم بالقلم علم الإنسان ما لم يعلم, والصلاة والسلام على خير الأنام وعلى آله وأصحابه اولى الكرام "اما بعد"

Segala puji bagi Allah swt. karena atas rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru”. Salam dan salawat senantiasa penyusun haturkan kepada Rasulullah Muhammad saw. Sebagai satu-satunya *uswatun hasanah* dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa sejak awal hingga dengan selesainya penyusunan skripsi ini banyak tantangan dan rintangan yang ditemui, tetapi berkat kesabaran yang dilandasi dengan usaha yang sungguh-sungguh, maka hambatan tersebut dapat dilalui dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati penyusun menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga terutama Ayahanda dan Ibunda tercinta, Supyan dan (almarhumah) Dra. Azizah Abdullah, Tante Dr. Nuraeni Abdullah, M.Ag., serta adik-adikku Ulfa Khairunnisa Supyan dan Nurul Muafiq Supyan yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Ungkapan rasa terima kasih dan rasa cinta serta rasa bangga kepada kalian, karena penyusun sampai pada penyelesaian studi ini. Semoga perjuangan dan pengorbanan kalian menjadi ladang amal jariyah di hari kemudian Aamiin. Begitu pula penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamdan Juhannis M.A., Ph.D., Rektor UIN Alauddin Makassar, Prof. Dr. H. Mardani, M.Ag., Wakil Rektor I, Prof. Dr. H. Wahyuddin Naro, M.Hum., Wakil Rektor II, Prof. Dr. H. Darussalam Syamsuddin, M.Ag., Wakil Rektor III, dan Dr. Kamaluddin Abu Nawas, M.Ag., Wakil Rektor IV UIN Alauddin Makassar.
2. Dr. H.A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. M. Sabir U, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Akademik, Dr. M. Rusdi, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Dr. H. Ilyas, M.Pd., M.Si., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, beserta seluruh stafnya atas segala pelayanan yang diberikan kepada penyusun.
3. Dr. H. Syamsuri, S.S., M.A. dan Dr. Muhammad Rusmin B., M.Pd.I., Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam, karena izin, pelayanan, kesempatan, fasilitas, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penyusun sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Prof. Dr. H. Bahaking Rama, M.S., pembimbing I, dan Dr. Saprin, M.Pd.I., pembimbing II, yang dengan sabar membimbing dan selalu memberikan ide-ide brilian sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Muljono Damopolii, M.Ag., penguji I, dan Nursalam, S.Pd., M.Si., penguji II, yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Zainab, S.Pd. M.Pd., Kepala sekolah UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru, yang telah mengizinkan saya untuk penelitian di sekolah tersebut serta Pak Wirandi Anwar, S.Pd., guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang juga banyak membantu dalam penelitian ini. Begitupun \ juga kepada guru-guru dan

staf yang sedikit banyaknya telah membantu dalam proses penelitian di sekolah tersebut.

7. Dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, khususnya dosen-dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam, Dr. La ode Ismail, M.Th.I., yang senantiasa memberikan motivasi dan masukan untuk menyelesaikan studi kampus.
8. Zahrah Nabilah, yang telah membantu dalam proses penyusunan penelitian skripsi ini.
9. Teman-teman KKN angkatan 58 Desa Bulu Tellue, serta aparat desa dan masyarakat setempat.
10. Sahabat-sahabat unit laki-laki ahlussunnah (ULLAS), yang telah menemani saya merasakan jatuh bangun dalam dunia pendidikan sampai pada tahap penyusunan skripsi yang dibuat.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 terkhusus Keluarga Besar Jurusan Pendidikan Agama Islam 5.6.

Penyusun berharap semoga amal baik semua pihak yang ikhlas memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah swt. Penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Makassar, 25 Oktober 2021
Penyusun,


Muhammad Dzul Adli S.
NIM : 20100114091

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1-15
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Hipotesis.....	9
D. Pengertian Operasional Variabel.....	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	14
BAB II TINJAUAN TEORETIS	16-37
A. Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	16
B. Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	23
C. Hasil Belajar.....	28
D. Kerangka Pikir.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38-54
A. Jenis, Lokasi dan Desain Penelitian.....	38
B. Pendekatan Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel.....	40
D. Metode Pengumpulan Data.....	41
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Validasi dan Reliabilitasi Instrumen.....	45

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55-84
A. Hasil Penelitian.....	55
1. Deskripsi Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV 1 UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	55
2. Deskripsi Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV 2 UPTD SDN 44 Barru yang menggunakan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	65
3. Perbedaan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dan <i>Crossword Puzzle</i>	74
B. Pembahasan.....	78
1. Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	78
2. Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	80
3. Perbedaan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru antara Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dan <i>Crossword</i> <i>Puzzle</i>	82
BAB V PENUTUP.....	85-86
A. Kesimpulan.....	85
B. Implikasi Peneletian.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	94
RIWAYAT HIDUP	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Populasi	40
Tabel 3.2	Lembar Observasi Model <i>Mind Mapping</i>	44
Tabel 3.3	Lembar Observasi Model <i>Crossword Puzzle</i>	44
Tabel 4.1	Hasil belajar PAI Peserta didik pada kelompok eksperimen I.....	56
Tabel 4.2	Menghitung rata-rata pretest kelas eksperimen I.....	57
Tabel 4.3	Standar deviasi pretest pada kelas eksperimen I.....	57
Tabel 4.4	Distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar PAI kelompok eksperimen I pada pretest	58
Tabel 4.5	Menghitung Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen I	60
Tabel 4.6	Standar Deviasi Posttest pada Kelas Eksperimen I	61
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen I pada Posttest	62
Tabel 4.8	Nilai Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen I	63
Tabel 4.9	Data Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen I	64
Tabel 4.10	Hasil Belajar PAI peserta didik pada kelompok eksperimen II.....	65
Tabel 4.11	Tabel Menghitung Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen II	66
Tabel 4.12	Standar deviasi pretest pada kelas eksperimen II	67
Tabel 4.13	Distribusi Frekuensi dan Presentase Pretest Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen II pada Pretest	68
Tabel 4.14	Tabel Menghitung Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen II.....	70
Tabel 4.15	Standar deviasi posttest pada kelas eksperimen II.....	70
Tabel 4.16	Distribusi Frekuensi dan Presentase Posttest Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen II pada Posttest.....	71
Tabel 4.17	Nilai Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen II.....	73
Tabel 4.18	Data Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen II.....	73
Tabel 4.19	Uji Normalitas Data	75
Tabel 4.20	Uji Homogenitas Data	75
Tabel 4.21	Uji Hipotesis	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Histogram Frekuensi Pretest Hasil Belajar PAI Kelas Eksperimen I Menggunakan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	59
Gambar 4.2	Histogram Frekuensi Posttest Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	63
Gambar 4.3	Histogram Frekuensi Pretest Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	69
Gambar 4.4	Histogram Frekuensi Posttest Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	72



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	s\ a	s\	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	h} a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	z\ al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	s} ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d{ ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t} a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z} a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fath}ah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>d}amah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fath}ah dan ya>'</i>	Ai	a dan i
اَوَّ	<i>fath}ah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِوَّ	<i>fath}ah dan alif atau ya>'</i>	a>	a dan garis di atas
اِي	<i>kasrah dan ya>'</i>	i>	i dan garis di atas
اُو	<i>d}amah dan wau</i>	u>	u dan garis di atas

Contoh:

مات	: ma>ta
رَمَى	: rama>
قِيلَ	: qi>la
يُمُوتُ	: yamu>tu

4. Ta>' marbu>t}ah

Transliterasi untuk ta>' marbu>t}ah ada dua, yaitu: ta>' marbu>t}ah yang hidup atau mendapat harakat fath}ah, kasrah, dan d}ammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan ta>' marbu>t}ah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan ta>' marbu>t}ah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta>' marbu>t}ah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: raud}ah al-at}fal>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: al-madi>nah al-fa>d}ilah
الْحُكْمَةُ	: al-h}ikmah

5. Syaddah (Tasdi>d)

Syaddah atau tasydi>d yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydi>d (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: rabbana>
نَجَّيْنَا	: najjaina>
الْحَقُّ	: al-haqq
نُعَمُّ	: nu"ima
عُدُّوْ	: 'aduwwun

Jika huruf ىber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah () maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi i>.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'ali> (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'arabi> (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyyah* maupun huruf *qamariyyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)
الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalalah* (bukan *az-zalzalalah*)
الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*
الْبِلَادُ : *al-bila>du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murun>*
النَّوْءُ : *al-nau'*
سَيِّئٌ : *syai'un*
أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi>Zila>l al-Qur'a>n
al-Sunnahqablal-tadwi>n

9. *Lafz} al-Jala>lah*(الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mud}a>f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

الله *di>nulla>h* بالله *billa>h*

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

الله *humfi>rah}matilla>h*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma> Muh}ammadunilla>rasu>l

Inna awwalabaitinwud}i'alinna>si lallaz\i>biBakkatamuba>rakan

Syahru Ramad}a>n al-laz\i>unzilafi>h al-Qur'a>n

Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>

Abu> Nas}r al-Fara>bi>

Al-Gaza>li>

Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibn (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu>al-Wali>d Muh}ammadIbn Rusyd, ditulis menjadi: Ibn Rusyd, Abu>al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu>al-Wali>d Muh}ammadIbn)
Nas}r H{a>mid Abu> Zaid, ditulis menjadi: Abu> Zaid, Nas}r H{a>mid (bukan: Zaid, Nas}r H{ami>d Abu>)

11. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subh}a>nahu>wata 'a>la></i>
saw.	= <i>s}allalla>hu 'alaihi wasallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-sala>m</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QSāI-Baqarah/2: 4 atau QSĀI 'Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

ABSTRAK

Nama : Muhammad Dzul Adli S.
NIM : 20100114091
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Agama Islam/Tarbiyah dan Keguruan
Judul : “Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada peserta didik kelas IV 1 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru. 2) Hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik kelas IV 2 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru. 3) Perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest-only-design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV 1 dan kelas IV 2 yang berjumlah 40 orang. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling* jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang terdiri dari kelas IV 1 dan IV 2 yang berjumlah 40 orang. Peneliti mengumpulkan data dengan instrumen tes dan observasi, data kemudian akan dianalisis secara deskriptif dan inferensial.

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar PAI kelas eksperimen I setelah menggunakan model pembelajaran *mind mapping* adalah 77,9. Sedangkan kelas eksperimen II setelah menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* adalah 79,95. Adapun hasil analisis statistik inferensial didapati signifikansi 2-tailed pada kolom *Equal variances assumed* sebesar 0,873. Karena nilai signifikan 2-tailed (*Sig*) > 0,05 (0,873 > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV yang mendapat model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

Implikasi penelitian ini yakni 1) Diharapkan bagi para guru yang mengajarkan mata pelajaran PAI, dapat melakukan pengajaran PAI dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik. 2) Kepada pihak sekolah, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih penggunaan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi untuk melakukan penelitian atau pengembangan terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Karena pendidikan dipercaya sebagai investasi yang memiliki nilai jual tinggi bagi pribadinya serta bangsa, negara dan agama. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Biesta pendidikan selalu terkait dengan tiga hal, yaitu kualifikasi, sosialisasi, dan subyektifikasi. Kualifikasi mengacu pada pengetahuan/ilmu dan keterampilan/skill yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat agar mereka dapat efektif bekerja di dunia. Sedangkan sosialisasi merupakan proses internalisasi norma, nilai, kebudayaan, dan sejarah masyarakat di mana individu itu hidup. Adapun subyektifikasi mengacu pada bagaimana peserta didik hadir sebagai individu yang bebas, yang memiliki inisiatif, dan serta mampu bertanggung jawab.¹

Peranan pendidikan yang begitu krusial juga menjadi sorotan dalam Islam. Banyak didapati dalam al-Qur'an dan hadis yang menyinggung terkait dengan masalah pendidikan, mulai dari kewajiban, keutamaan hingga kepada manfaat yang diperoleh. Diantaranya dapat dilihat dalam firman Allah swt. yang termuat dalam QS al-Mujadilah/58: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَسَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹Doni Koesoema A, "Mewujudkan Janji Pendidikan", *Kompas*, 6 Maret 2018.

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.²

Ayat ini secara tegas menerangkan tentang keutamaan bagi orang-orang yang beriman dan berilmu. Sebagaimana dijelaskan oleh Quraish Shihab tentang ayat tersebut bahwa mereka yang beriman dan menghiasi diri dengan pengetahuan atau ilmu maka derajatnya lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang beriman saja atau mereka yang cuman berilmu.³ Secara sederhana ayat ini menginstruksikan untuk melaksanakan secara beriringan kedua hal tersebut.

Berdasar dari penjelasan ayat di atas, dapat dipahami bahwa tujuan dari pendidikan adalah mencetak generasi yang beriman dan bertakwa serta memiliki ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pendidikan nasional, sebagaimana yang termaktub dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 dikatakan bahwa pendidikan bertujuan:

...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Merujuk dari uraian mengenai tujuan pendidikan tersebut, bisa dikatakan

²Kementerian Agama RI, *Terjemah Tafsir Perkata* (Cet. I; Bandung: CV Insan Kamil, 2011),h. 543.

³M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, vol. 13 (Cet. II; Jakarta: Lentera Hati, 2009), h. 491.

⁴Republik Indonesia, *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, bab II, Pasal 3.

belum tercapai secara optimal. Untuk mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang dicita-citakan tentu tidaklah mudah. Karena begitu banyak masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan, salah satunya mengenai masalah lemahnya proses pembelajaran dalam kelas. Upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran dalam kelas adalah dengan mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*Student Centered Approaches*).

Pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik merupakan pembelajaran yang dalam prosesnya tidak hanya terpusat pada guru, artinya peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga guru bukan lagi menjadi sumber belajar yang utama dan peserta didik tidak lagi semata-mata menjadi objek dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam hal ini sebagai fasilitator bagi peserta didiknya. Para ahli pendidikan telah banyak mengembangkan berbagai macam strategi, metode, dan model dalam pembelajaran yang tak lagi berpusat pada guru agar terciptanya proses pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik guna menunjang agar tercapainya tujuan pendidikan sebagaimana dicita-citakan. Diantara berbagai model yang dapat diterapkan untuk mengaktifkan atau melibatkan peserta didik dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Model pembelajaran *mind mapping* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyeimbangkan fungsi dari kedua belahan otak manusia. Sebagaimana diketahui bahwa fungsi masing-masing belahan otak berbeda, misalnya pada sisi kiri berkaitan dengan logika, kata-kata, penalaran, angka, dan analisis yang disebut kegiatan akademik, sedangkan pada sisi kanan dikenal istilah gelombang alfa atau

keadaan istirahat, ini berkaitan dengan ritme, gambar, imajinasi, warna, lamunan, pengenalan wajah, dan pengenalan pola atau peta.⁵ *Mind mapping* mengkolaborasikan kedua fungsi ini, sebab di satu sisi peserta didik mencari informasi/ide pokok dari pelajaran dan sisi lain peserta didik mecurahkan informasi/ide pokok yang mereka dapatkan ke dalam bentuk peta sesuai dengan kreativitas masing-masing yang berupa bahasa gambar, diagram, kode, simbol dan grafik.⁶

Model Pembelajaran *mind mapping* juga menekankan pada pengembangan pikiran ingatan peserta didik tentang materi pelajaran.⁷ Sehingga dapat melatih peserta didik dalam menentukan setiap ide pokok suatu pelajaran, mencatat pelajaran atau merencanakan penelitian baru dari tema sentral suatu pelajaran. Model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan daya hafal setiap peserta didik serta menguatkan peserta didik dalam memahami setiap konsep yang mereka terima dari proses pembelajaran.⁸ Bentuk dari model pembelajaran *mind mapping* seperti jalan yang mempunyai banyak anak cabang. Dalam model ini guru memberikan tema pokok yang kemudian peserta didik mencari ide-ide pokok tersebut melalui curah

⁵Anthony J. Mento, dkk., “Mind Mapping in Executive Education: Applications and Outcomes”, *The Journal of Management Development*, Vol. 18 no. 4 (1999). file:///C:/Users/Win%208.1/Downloads/Mind_mapping_in_executive_education_Applications_a.pdf (17 Januari 2020).

⁶Yusvidha Ernata, “Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Mind Mapping Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SDN Ngaringan 05 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar”, *Skripsi* (Malang: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, 2012), h. 4. <http://eprints.umm.ac.id/29166> (Diakses 14 Januari 2020).

⁷Diniyati Marfu’ah, dkk., “Perbandingan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran STAD dengan Mind Mapping pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA”, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/7001/4788> (15 Januari 2020).

⁸Siti Annisah, “Penerapan Metode Mind Map dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa : Penelitian Tindakan Kelas pada Mahasiswa PGMI Semester V STAIN Jurai Siwo Metro”, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No.1, h. 225.

gagasan. Pada kegiatan pencarian ide-ide pokok ini peserta didik dapat mencarinya melalui buku teks, berdiskusi dengan teman sejawatnya, serta juga dapat bertanya kepada gurunya. Dengan ini maka kegiatan pembelajaran akan melibatkan keaktifan belajar peserta didik sehingga menciptakan belajar yang bermakna.

Model pembelajaran *mind mapping* ini juga memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik, diantara manfaatnya yaitu, (1) fleksibel, sebab setiap peserta didik bebas membuat *mind mapping*-nya sendiri; (2) dapat memusatkan perhatian peserta didik; (3) meningkatkan pemahaman peserta didik, karena *mind mapping* merupakan hasil karya khas setiap peserta didik; dan (4) menyenangkan.⁹ Selain itu *mind mapping* juga dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat untuk evaluasi terhadap peserta didiknya, sebab pendidik dapat mengetahui keadaan awal peserta didik atau pengetahuan awal mereka terhadap pelajaran yang akan berlangsung dengan melakukan teknik curah gagasan.¹⁰

Selain model pembelajaran *mind mapping* yang dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik terdapat pula model pembelajaran *crossword puzzle* yang mampu mengasah aspek kognitif peserta didik. Model pembelajaran *crossword puzzle* memiliki arti teka-teki silang merupakan sebuah model yang mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena seperti bermain tebak kata atau

⁹Norma Kusmintayu, dkk., “Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Menengah Pertama”, *Basastra Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, Vol. 1 no. 1 (Desember 2012). http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/2083 (14 Januari 2020).

¹⁰Ertug Evrekli, dkk., “Mind Mapping Applications in Special Teaching Methods Courses for Science Teacher Candidates and Teacher Candidates’ Opinions Concerning The Applications”, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Vol. 1 (2009). https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/2470167/A6.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWO WYYGZ2Y53UL3A&Expires=1547694535&Signature=P9AkSpBQer5z15ua48YR4XwzGBs%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DMind_mapping_applications_in_special_tea.pdf (17 Januari 2020).

bermain kata. Misalnya, huruf jawaban dari garis mendatar/horizontal merupakan bagian dari berbagai jawaban garis menurun/vertikal yang memotong jawaban mendatar.¹¹ *Crossword puzzle* ini dapat diselesaikan secara individu atau pun secara berkelompok.¹² Model ini membuat proses pembelajaran menyenangkan seperti bermain tetapi tidak menghilangkan esensi belajarnya. Jadi, secara tidak langsung peserta didik akan belajar dengan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif.¹³ Dalam model ini peserta didik dilatih untuk mengasah kemampuan kognitifnya karena diharuskan untuk mengingat, memahami serta mencocokkan kata agar sesuai dengan jawaban yang diinginkan.

Manfaat yang diperoleh dari model *crossword puzzle* ini setidaknya dapat meningkatkan kemampuan dalam penalaran/analisis karena melatih peserta didik dalam menafsirkan petunjuk dari teka-teki silang. Selain itu, juga membantu meningkatkan daya konsentrasi.¹⁴

Walaupun telah begitu banyak model yang dikembangkan para ahli namun kenyataannya dalam pembelajaran masih didapati begitu banyak masalah. Dalam

¹¹Charles R. Elum, "Crossword Puzzle Game and Method of Generating the Same", *United States Patent*. <https://patentimages.storage.googleapis.com/4d/de/0f/01f05fbd9b5336/US5566942.pdf> (17 Januari 2020).

¹²Yuliana, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 2 (2016). <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/3049/2710> (7 Januari 2020).

¹³Retno Wijastuti, "Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* pada Hasil Belajar IPS", *Journal of Elementary Education*, Vol. 2 no 2 (2013). journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2741 (2 Januari 2020).

¹⁴David Z. Hambrick, dkk., "Predictors of Crossword Puzzle Proficiency and Moderators of Age-Cognition Relations", *Journal of Experimental Psychology*, Vol. 128 no. 2 (1999). https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/43213662/Predictors_of_crossword_puzzle_proficien201602292087p7qqf.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1547694930&Signature=TxNpD0gito2Cc4mGl4dbZ%2ByyR1k%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DPredictors_of_crossword_puzzle_proficien.pdf (17 Januari 2020).

mata pelajaran PAI yang materi ajarnya terdiri dari aqidah, syari'ah, akhlak, al-Qur'an & hadis dan sejarah cenderung dominan dalam kegiatan proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan latihan dengan kata lain pembelajaran hanya berpusat pada guru. Proses demikian memosisikan guru sebagai subyek yang selalu bercerita dan peserta didik sebagai obyek yang selalu patuh mendengarkan.¹⁵ Kondisi yang demikian membuat kegiatan belajar kurang menyenangkan sehingga peserta didik hanya sekadar mengikuti pelajaran tanpa memahami pelajaran yang diterimanya.

Masalah yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran PAI adalah peserta didik menganggap mata pelajaran ini sebagai pelajaran yang menitikberatkan pada internalisasi dogma agama atau hanya untuk kebutuhan rohani individual saja. Apalagi porsi jam belajar yang diberikan hanya sedikit dalam seminggu membuat peserta didik tak dapat lebih mendalami dan memahami mata pelajaran PAI yang telah dipelajarinya. Karakteristik pelajaran ini menyebabkan para guru kesulitan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran sehingga hanya dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan latihan. Tak terkecuali yang terjadi pada peserta didik di kelas IV UPTD SDN 44 baru Kabupaten Barru.

Berdasarkan hasil observasi awal, didapati masih banyak peserta didik yang mengikuti pelajaran hanya menjadi pendengar, mereka kurang aktif dalam proses pembelajaran. Olehnya itu dibutuhkan berbagai model pembelajaran yang dapat menumbuhkan suasana belajar yang aktif sekaligus menyenangkan. Diantara berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *mind mapping* dan *crossword puzzle*.

¹⁵Anggi Afriansyah, "Mengedepankan Pedagogi Egalitarian", *Kompas*, 2 Maret 2018.

Pemilihan kedua model ini dikarenakan keduanya memiliki kesamaan dalam hal melatih peserta didik untuk mengasah kemampuan kognitifnya dalam mencari, mengingat serta memahami setiap kata atau ide pokok dari materi pelajaran yang diterima oleh peserta didik. Kedua model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus juga mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat hal tersebut dalam penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada peserta didik di kelas IV 1 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru?
2. Bagaimana hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik di kelas IV 2 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik di kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru?

C. Hipotesis

Hipotesis bila ditinjau dari segi etimologi merupakan perpaduan dua kata, *hypo* dan *thesis*. *Hypo* berarti kurang dari; *thesis* adalah pendapat atau tesis.¹⁶ Jadi secara harfiah hipotesis merupakan suatu pendapat atau dugaan sementara yang belum final atau masih kesimpulan sementara karena masih harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah.

Berdasarkan uraian dari latar belakang, peneliti mengemukakan hipotesis bahwa ada perbedaan hasil belajar PAI peserta didik antara yang diajar dengan model pembelajaran *mind mapping* dengan *crossword puzzle*.

Ada dua cara dalam menyatakan hipotesis, yakni bentuk hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Disebut hipotesis nol (H_0) karena tidak adanya hubungan, pengaruh, interaksi dan tidak adanya perbedaan. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) adalah harapan yang berdasarkan teori.

Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

H_0 : berlaku jika “Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI Peserta didik antara yang diajar dengan model pembelajaran *mind mapping* dengan *crossword puzzle*”.

H_a : berlaku jika “Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI Peserta didik antara yang diajar dengan model pembelajaran *mind mapping* dengan *crossword puzzle*”.

¹⁶A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Cet. III; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016), h. 130.

D. Pengertian Operasional Variabel

Untuk lebih memudahkan dalam pembahasan dan menghindari kesimpangsiuran dalam memahami maksud dari bahasan skripsi yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru”, maka peneliti mengemukakan definisi operasional variabel dalam skripsi ini, sehingga tidak menimbulkan pemahaman atau penafsiran ganda pada pembahasan selanjutnya.

1. Model Pembelajaran Mind Mapping

Model pembelajaran *mind mapping* merupakan sebuah model yang menitikberatkan kepada aktifitas peserta didik dalam menemukan konsep-konsep baru dari tema sentral, mencakup aktifitas peserta didik mampu menentukan ide pokok atau informasi dari materi yang dipelajari, peserta didik menuliskan ide pokok atau informasi dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, dan peserta didik mampu menjelaskan ide pokok atau informasi dari peta konsep yang dibuatnya.

2. Model Pembelajaran Crossword Puzzle

Model *crossword puzzle* merupakan sebuah model yang melatih aspek kognitif peserta didik. Model ini mengasah kemampuan mengingat, memahami serta mencocokkan kata agar sesuai dengan jawaban yang diinginkan. Dalam penelitian ini model *crossword puzzle* yang dimaksudkan merupakan sebuah teka-teki silang yang diberikan kepada peserta didik setelah melalui proses penerimaan materi yang bertujuan untuk mengasah dan melatih kemampuan kognisinya, mencakup aktifitas peserta didik mampu memahami pertanyaan dari teka-teki silang, peserta didik mampu mengingat kata yang sesuai dari pertanyaan, dan peserta didik mampu

mencocokkan kata dengan tepat pada kolom teka-teki silang.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi aktual yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar, mencakup keterampilan, pengetahuan dan sikap yang diukur dari skor rerata pada setiap aspek secara akumulatif. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu pada aspek pengetahuan atau kognitif.

E. Kajian Pustaka

Berikut ini peneliti memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran *mind mapping* dan *crossword puzzle* yang terkait dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru”.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah dengan judul “Penerapan Metode *Mind Map* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Sains Materi Struktur Tumbuhan dan Pemanfaatannya dalam Teknologi pada Peserta Didik Kelas VII MTs. DDI Soreang Kabupaten Maros”. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian bahwa metode *mind map* dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Ini dibuktikan dengan data statistik yang diperoleh yaitu pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 18 orang (51,43%) dan peserta didik yang tidak tuntas 17 orang (48,57%). Sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang tidak tuntas 8 orang atau sebesar 22, 86% dan peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan adalah 27 orang atau sebesar 77,14%. Jadi berdasarkan penjelasan di atas metode *mind map* mampu meningkatkan prestasi belajar IPA sains materi struktur tumbuhan dan pemanfaatannya dalam

teknologi pada peserta didik kelas VII MTs. DDI Soreang Kabupaten Maros.¹⁷ Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *mind mapping* sebagai variabel independen. Namun perbedaan dengan penelitian tersebut dengan yang dilakukan peneliti yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah hanya menggunakan *mind mapping* sedangkan pada penelitian ini ingin membandingkan perbedaan kedua model yaitu *mind mapping* dan *crossword puzzle*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sitti Hardianti R dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Peta Konsep Rantai Kejadian (*Even Chain*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII F SMP Negeri 2 Sangalla”. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut bahwa model pembelajaran peta konsep rantai kejadian (*event chain*) efektif terhadap hasil belajar biologi peserta didik pada materi sistem pencernaan. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis inferensial untuk hasil belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$. $t_{hitung} = 3,44$ sedangkan $t_{tabel} = 2,021$. Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.¹⁸ Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Sitti Hardianti R dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan peta konsep/*mind mapping* dalam penelitian. Perbedaannya pada penelitian yang dilakukan oleh Sitti Hardianti lebih spesifik menggunakan jenis peta konsep rantai kejadian.

¹⁷Nur Indah, “Penerapan Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Sains Materi Struktur Tumbuhan dan Pemanfaatannya dalam Teknologi pada Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Soreang Maros”, *Skripsi* (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2015), h. xxi

¹⁸Sitti Hardianti R, “Efektivitas Model Pembelajaran Peta Konsep Rantai Kejadian (*Even Chain*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII F SMP Negeri 2 Sangalla”, *Skripsi* (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2014), h. Xi.

Sedangkan pada penelitian ini tidak membatasi jenis peta konsep/*mind mapping* yang digunakan atau diterapkan pada peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elva Suryani dengan judul “Pengaruh Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar”. Adapun hasil dari penelitian tersebut diperoleh bahwa penerapan strategi *crossword puzzle* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VIII A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pokok bahasan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Umayyah. Hal ini dibuktikan dari hasil analisa data bahwa $T_{hitung}(5,82)$ lebih besar dari T_{tabel} ($1\% = 2,68$ $5\% = 2,01$). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁹ Kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Elva Suryani dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *crossword puzzle*. Adapun perbedaannya, dalam penelitian ini ingin membandingkan dengan *mind mapping*, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Elva Suryani hanya menggunakan *crossword puzzle* dalam penelitiannya.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rivqiya Mai Nihaya dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MINU Plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo”. Adapun hasil dari penelitian tersebut bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*

¹⁹Elva Suryani, “Pengaruh Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar”, *Skripsi* (Pekanbaru: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim, 2016), h. vii. <http://repository.uin-suska.ac.id/3123/1/FM.pdf> (Diakses 5 Juli 2019).

dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat terlihat pada data statistik yang diperoleh pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 67,64 dengan ketuntasan 58,82%. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh adalah 73,52 dengan ketuntasan 94,11%. Jadi berdasarkan penjelasan di atas strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MINU Plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo.²⁰ Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Rivqiya Mai Nihaya dengan penelitian ini yaitu memiliki kesamaan pada penggunaan *crossword puzzle* sebagai variabel independen. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ini mencoba membandingkan dengan *mind mapping*, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Rivqiya Mai Nihaya hanya menggunakan *crossword puzzle*.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada peserta didik kelas IV 1 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

²⁰Rivqiya Mai Nihaya, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MINU Plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo", *Skripsi* (Surabaya: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan Ampel, 2013), h. vi. <http://digilib.uinsby.ac.id/10904/3/abstrak.pdf> (Diakses 5 Juli 2019).

- b. Untuk mengetahui hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik kelas IV 2 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan teoritis

Secara teoritis kegunaan dalam penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang perbandingan hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

b. Kegunaan praktis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi literatur khususnya dalam dunia pendidikan untuk dijadikan bahan pertimbangan atau masukan bagi para pendidik mengenai model pembelajaran *mind mapping* dan *crossword puzzle*.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Model Pembelajaran Mind Mapping

1. Pengertian Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹ Artinya model pembelajaran merupakan *blue print* atau cetak biru yang menjadi acuan pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *Mind Mapping* (peta konsep) merupakan sebuah model yang menyeimbangkan kedua belahan/sisi otak manusia yaitu belahan/sisi otak kanan dan sisi otak kiri. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan/sisi otak tersebut maka akan memudahkan peserta didik untuk mengingat dan mengatur segala bentuk informasi/konsep yang mereka terima, baik itu informasi yang diterima secara tertulis maupun informasi yang diterima secara verbal (lisan). Model ini merupakan cara termudah untuk menempatkan dan mengambil informasi dari dalam otak. Sebab, model pembelajaran ini termasuk ke dalam rumpun jenis model pembelajaran pemrosesan informasi (*information processing models*).² *Mind mapping* juga merupakan sebuah cara meringkas bahan pelajaran yang akan dipelajari dan

¹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013: Kurikulum Tematik Integratif/KTI*, h. 23.

²Chusnul Nurroeni, "Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA", *Journal of Elementary Education*, Vol. 2 no. 1 h. 55. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2081> (14 Januari 2020).

memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau strategi grafik sehingga nantinya akan lebih mudah dalam memahaminya.³ Karena *mind mapping* menggunakan teknik curah gagasan dengan memakai kata kunci bebas, simbol maupun gambar dan melukiskannya secara kesatuan di sekitar tema sentral. Seperti, pohon dan akar, ranting dan daun-daunnya.⁴ Sehingga model pembelajaran *mind mapping* ini merupakan cara kreatif bagi peserta didik dalam menghasilkan gagasan, menentukan ide-ide pokok pelajaran, mencatat apa yang dipelajari dan untuk merencanakan tugas baru.

Mind mapping pertama kali diciptakan oleh Gelb, hanya saja Tony Buzan yang mempopulerkannya sekitar pada tahun 1970-an.⁵ Menurut Tony Buzan *Mind Mapping* dapat menghubungkan konsep/informasi yang baru dipelajari peserta didik dengan konsep/informasi yang sudah didapat sebelumnya dari proses pembelajaran sehingga menimbulkan terciptanya tindakan aktif dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga nantinya akan menciptakan suatu hasil karya yang baru berupa peta pikiran/*mind mapping* yang berupa konsep materi yang baru dan berbeda. Ini merupakan salah satu produk kreatif yang dihasilkan oleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar.⁶ Karena setiap *mind mapping* merupakan hasil karya khas

³Diah Widyawaty dan Muh. Hasbi, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri di Kelas XI MIA SMA Negeri 4 Palu", *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Vol. 2 no. 4 (Juni 2015), h. 331. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JEPMT/article/view/8312> (Diakses 4 Juni 2019).

⁴Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa* (Cet. II; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015), h. 172.

⁵Dhida Dwi Kurniawati, "Pengaruh Metode *Mind Mapping* dan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010", *Skripsi* (Surakarta: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010), h. 16. <http://eprints.ums.ac.id/8677/2/A210060103.pdf> (Diakses 4 Juni 2019).

⁶Tony Buzan, *Mind Map: Untuk Meningkatkan Kreativitas* (Jakarta: Gramedia Pustaka

setiap individu atau peserta didik yang membuatnya, artinya dalam setiap *mind mapping* yang dibuat setiap peserta didik berbeda dengan peserta didik lainnya.⁷ Olehnya itu setiap *mind mapping* yang dihasilkan hanya dapat dipahami oleh si pembuatnya dan nantinya setiap *mind mapping* yang dibuat oleh peserta didik tak ada yang salah. *Mind mapping* dikatakan produk kreatif dari peserta didik karena *mind mapping* sangat efektif digunakan dalam memunculkan ide terpendam yang dimiliki peserta didik dan membuat asosiasi di antara ide tersebut.⁸

Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dalam proses pembelajaran tidak hanya mengaktifkan peserta didik pada aspek kognitif, namun juga menciptakan suasana belajar yang interaktif antara sesama peserta didik dan pendidik yang mana suasana ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang mana pada prosesnya hanya lebih menekankan pada metode ceramah serta tanya jawab. Akan tetapi pada model pembelajaran *mind mapping* peserta didik dibuat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.⁹ Sebab, pada saat peserta didik membuat *mind*

Utama, 2004), h. 68. Dikutip dalam Siti Annisah, “Penerapan Metode Mind Map dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa: Penelitian Tindakan Kelas pada Mahasiswa PGMI Semester V STAIN Jurai Siwo Metro”, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21 no. 1 (Juni 2014), h. 225. http://www.academia.edu/35294650/PENERAPAN_METODE_MIND_MAP_DALAM_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERFIKIR_KREATIF_MAHASISWA_Penelitian_Tindakan_Kelas_pada_Mahasiswa_PGMI_Semester_V_STAIN_Jurai_Siwo_Metro(Diakses Juni 2019).

⁷Rina Werdi Astari, “Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010”, *Skripsi* (Surakarta: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS, 2010), h. 5. <http://eprints.ums.ac.id/8435/1/A310060037.pdf> (Diakses 15 Januari 2020).

⁸Dimas Qondias, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5 no. 2, h. 177. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/8590/8613> (15 Januari 2020).

⁹I Wayan Darmayoga, dkk., “Pengaruh Implementasi Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya SAI Denpasar”, *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2013). http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/503/295 (15 Januari 2020).

mapping, peserta didik sering berinteraksi dengan buku teks, catatan dari kelas, teman sekelas dan juga dengan guru kelas.¹⁰ Proses ini nantinya juga akan melatih dari segi aspek sosial setiap peserta didik karena memungkinkan mereka untuk saling berkomunikasi.

Prinsip dasar *mind mapping* seperti pola pemikiran pada otak manusia, dengan memiliki banyak sel-sel cabang bahkan sampai jutaan sel-sel cabang yang membentuk akar pengetahuan. Karena model pembelajaran ini mengembangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan dengan menggambarkan hal yang bersifat umum kemudian baru yang bersifat khusus dalam bentuk peta.¹¹ Sesuai dengan hasil riset yang menyatakan bahwa otak manusia bekerja dengan memulai dari fokus sentral/dari umum yang kemudian menghasilkan *output* yang bercabang-cabang secara acak namun terorganisir.¹² Prinsip dasar model ini sesungguhnya tanpa batasan cabang-cabang, karena semakin banyak informasi yang ditampilkan atau yang dibuat peserta didik maka akan semakin menguatkan informasi yang diperoleh oleh peserta didik.¹³ Olehnya itu, model ini dapat membantu peserta didik dalam memahami

¹⁰Brett D. Jones, dkk., "The Effects of Mind Mapping Activities on Students' Motivation", *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*. <https://cupola.gettysburg.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=1021&context=edfac> (17 Januari 2020).

¹¹Tia Ristiasari, dkk., "Model Pembelajaran Problem Solving dengan Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", *Unnes Journal of Biology Education*, Vol. 1 no 3 (2012). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/1498> (14 Januari 2020).

¹²Leonidas A. Zampetakis, dkk., "Creativity Development in Engineering Education: The Case of Mind Mapping", *Journal of Management Development*, Vol. 26 no. 4 (2007). https://www.researchgate.net/profile/Leonidas_Zampetakis/publication/230600400_Creativity_development_in_engineering_education_The_case_of_mind_mapping/links/09e41501cd65b97b04000000.pdf (17 Januari 2020).

¹³Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, h. 172-173.

materi pelajarannya.

2. Macam-macam *Mind Mapping*

Peta konsep terdiri atas empat macam, yaitu pohon jaringan (*network tree*), rantai kejadian (*events chain*), peta konsep siklus (*cycle concept map*), dan peta konsep laba-laba (*spider concept map*). Lebih jelasnya akan diuraikan di bawah ini.

a. Pohon Jaringan

Peta konsep pohon jaringan menempatkan ide pokok atau konsep dalam susunan dari umum ke khusus. Ide-ide pokok tersebut dibuat dalam persegi empat, sedangkan beberapa kata yang lain dituliskan pada garis-garis penghubung. Garis-garis tersebut menunjukkan hubungan antara ide-ide pokok. Sedangkan kata-kata yang ditulis pada garis memberikan hubungan antara konsep-konsep. Konsep yang berkaitan itu selanjutnya dicabangkan dari konsep utama ke khusus melalui garis-garis penghubung.

b. Rantai Kejadian

Peta konsep ini dapat digunakan untuk memberikan suatu urutan kejadian, langkah-langkah dalam suatu prosedur, atau tahap-tahap dalam suatu proses. Dalam pembuatannya, pertama-tama mencari satu kejadian yang menjadi awal rantai tersebut. Kejadian ini dinamakan sebagai kejadian awal. Kemudian mencari kejadian berikutnya dalam rantai tersebut dan dilanjutkan hingga mencapai suatu hasil.

c. Peta Konsep Siklus

Dalam peta konsep ini, rangkaian kejadian tidak menghasilkan suatu hasil yang bersifat final. Kejadian terakhir pada rantai tersebut menghubungkan kembali ke kejadian awal. Karena tidak adanya hasil dan kejadian akhir yang disebabkan kejadian terakhir itu menghubungkan kembali ke kejadian awal, maka siklus itu

berulang dengan sendirinya.

d. Peta Konsep Laba-laba

Peta konsep laba-laba dapat pula diterapkan untuk curah pendapat/gagasan. Dalam hal ini ide-ide pokok suatu pelajaran berangkat dari suatu ide sentral atau tema sentral, sehingga nantinya dapat memperoleh sejumlah besar ide-ide yang bercampur aduk.¹⁴

3. Langkah-langkah Penerapan Model *Mind Mapping*

Penggunaan model ini tidaklah sulit, karena sesuai dengan prinsipnya seperti pola pemikiran pada otak manusia. Maka prinsip *mind mapping* adalah perkembangan cabang-cabang dimulai dari sentral informasi yang biasanya ditulis pada bagian tengah kertas. Tony Buzan¹⁵ memberikan tujuh langkah dalam membuat *mind mapping*, sebagai berikut:

- a. Memulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar.
- b. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentra dari materi pelajaran. Karena gambar atau foto memberikan beribu makna dan membantu otak berimajinasi.
- c. Gunakan warna untuk *mind mapping*. Karena warna membuat *mind mapping* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- d. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat atau tema sentral dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya.

¹⁴Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013: Kurikulum Tematik Integratif/KTI*, h. 187-190.

¹⁵Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Map* (Cet. XI; Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 15-16.

- e. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus.
- f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis.
- g. Gunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Kelebihan model pembelajaran *mind mapping*

- 1) Mudah diaplikasikan dan dipelajari
- 2) Melatih kreativitas peserta didik¹⁶
- 3) Meningkatkan kemampuan dalam mengatur pengetahuan baru.
- 4) Memaksimalkan potensi kerja otak.
- 5) Memberikan ide dan informasi baru karena informasi yang disajikan saling berhubungan satu sama lain.
- 6) Membantu peserta didik dalam melihat sejumlah besar informasi atau pengetahuan baru dengan mudah.
- 7) Dapat membantu peserta didik ketika hendak menarik kembali informasi atau pengetahuan yang sudah ada dengan mudah.¹⁷
- 8) Membantu peserta didik dalam mencari urutan kronologis suatu peristiwa, kejadian dan masalah.¹⁸

¹⁶Martin J. Eppler, "A comparison between concept maps, mind maps, conceptual diagrams, and visual metaphors as complementary tools for knowledge construction and sharing", *Information Visualization*, Vol. 5 (2006). <https://pdfs.semanticscholar.org/a251/af383ed7a0edeb43a2a88e11db29ab06c2be.pdf> (17 Januari 2020).

¹⁷Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*, <https://books.google.co.id/books?id=rYZKDWAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>, Diakses 13 Agustus 2019, h. 9.

¹⁸Eny Sulistiyarningsih, "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi dengan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangasem III Surakarta Tahun Pelajaran

Kelebihan-kelebihan dari model pembelajaran ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pendidik untuk dapat membuat suasana belajar lebih hidup dan melatih peserta didik mencari dan menentukan ide pokok dari pelajaran.

b. Kekurangan model pembelajaran *mind mapping*

- 1) Tidak dapat memasukkan materi secara detail atau lengkap.
- 2) Hasil *mind mapping* hanya bisa dibaca oleh pembuatnya sendiri.
- 3) Terkadang masih ada peserta didik yang sulit menentukan ide pokok.

Dengan adanya kekurangan dari model pembelajaran ini, pendidik dituntut untuk mampu senantiasa kreatif dalam pengaplikasiannya agar dapat meminimalisir kekurangan dari model pembelajaran ini.

B. Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

1. Pengertian model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Crossword puzzle memiliki arti teka-teki silang.¹⁹ *Crossword puzzle* adalah salah satu pembelajaran aktif bagi peserta didik yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang berlangsung.²⁰ Teka-teki silang merupakan model pembelajaran yang melatih peserta didik dalam mengasah kemampuan mengingat, memahami serta mencocokkan kata agar sesuai dan pas dengan jawabannya. model ini merupakan sebuah permainan yang mana peserta didik diharuskan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan

2010/2011', *Skripsi* (Surakarta: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2010), h. 4. <https://eprints.uns.ac.id/100/1/169472109201010221.pdf> (Diakses 15 Januari 2020).

¹⁹Joyce M. Hawkins, *Kamus Dwibahasa Oxford-Erlangga: Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris* (Cet. I; Penerbit Erlangga, 1996), h. 75.

²⁰Sri Rahayu, "Perbandingan Hasil Belajar Biologi Melalui Pembelajaran Spelling Puzzle dan Crossword Puzzle Kelas VII SMPNegeri 2 Gondang Sragen Tahun Ajaran 2012/2013", *Seminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS*. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/viewFile/6540/5920> (5 Juli 2019).

huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam dua kategori yaitu mendatar dan menurun tergantung arah kata yang ingin diisi.²¹ *Crossword puzzle* merupakan salah satu permainan asah otak yang diminati banyak orang. Bukan hanya bagi orang dewasa saja, juga bermanfaat bagi anak terutama untuk mengasah kemampuan otak kirinya.²² Melalui teka-teki silang ini peserta didik merasa belajar bukan sebuah beban, sebab menimbulkan rasa penasaran dan memancing rasa ingin tahu peserta didik dan ketika sudah merasa tertantang untuk memecahkan pertanyaan atau soal yang diberikan, dengan sendirinya akan mengeluarkan kemampuannya untuk menyelesaikan tugasnya.²³ Sehingga suasana yang tercipta dalam kelas tidak monoton karena peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Crossword puzzle dapat dikategorikan sebagai stimultan yang berfungsi mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap, Karena sifatnya yang *fun* namun tetap *learning* dari *crossword puzzle* memberikan efek menyegarkan ingatan, sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat. *Crossword puzzle* dapat dikatakan sebagai rekreasi otak karena selain mengasah kemampuan kognitif,

²¹Leny Radili, "Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi", *E-Tech*, vol. 1 no. 1, h. 2.

²²Chandra Mufti Ali dan Endryansyah, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4 no. 2 (2015). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11325> (2 Januari 2020).

²³Atika Salvia, dkk., "Pemberian Lks Berupa Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ujungbatu". <https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/1209/JURNAL%20ATIKA%20SALVI%20A.pdf?sequence=1> (9 Januari 2020).

meningkatkan daya ingat, memperkaya pengetahuan, juga menyenangkan. Dapat pula dikatakan sebagai ajang latihan dan ujian tanpa beban sebab kecenderungannya sebagai hiburan.²⁴ Walaupun model pembelajaran ini merupakan sebuah permainan namun tidak menghilangkan esensi belajarnya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Zaini, dkk.:

Teka teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal.²⁵

Crossword puzzle terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi aktif.²⁶ Sebab, Proses pembelajaran dalam kelas tidak terjadi secara pasif, karena peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil riset yang dilakukan oleh Shabih Manzar dan Saleh M. Al-Khusaiby,²⁷ yang menunjukkan penggunaan *crossword puzzle* mampu merangsang dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif di antara peserta didik.

Crossword puzzle sangat cocok digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Peserta didik merasa sedang bermain tapi tetap

²⁴Kadek Wirahyuni, "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-teki Silang dan BALESEM PLANG", *Acarya Pustaka*, Vol. 3 no. 1 (Juni 2017). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/view/12731/7988> (15 Agustus 2019).

²⁵Zaini Hisyam, dkk., *Strategi Belajar Aktif* (Pustaka Insan Madani: Yogyakarta, 2008), h. 71.

²⁶Sulekha Rao Coticone, "Utility of Self-Made Crossword Puzzles as an Active Learning Method to Study Biochemistry in Undergraduate Education", *Journal of College Science Teaching*, Vol. 42 no. 4 (Januari 2013). https://www.researchgate.net/profile/Sulekha_Coticone/publication/256080163_Utility_of_self-made_crossword_puzzle_as_an_active_learning_tool_in_undergraduate_education_in_biochemistry/links/53f261e80cf2f2c3e7fea896/Utility-of-self-made-crossword-puzzle-as-an-active-learning-tool-in-undergraduate-education-in-biochemistry.pdf (17 Januari 2020).

²⁷Shabih Manzar dan Saleh M. Al-Khusaiby, "Crossword puzzle.A new paradigm for interactive teaching", *Saudi Med J*, Vol. 25 no. 11. <https://pdfs.semanticscholar.org/625b/cf79e646def0dc476eeb815d544c91b9cc5e.pdf> (17 Januari 2020).

dalam suasana belajar sebab teka-teki silang melatih aspek kognisi peserta didik. Karena model ini dapat merangsang kemampuan intelektual peserta didik dalam berpikir. Model ini juga menuntut peserta didik untuk mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan.

2. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Membuat *crossword puzzle* (teka-teki silang) memiliki teknik tersendiri karena menggabungkan bentuk atau model dari teka-teki silang beserta pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban. Berikut ini langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *crossword puzzle*.

- a. Penggunaan teka-teki silang atau *crossword puzzle* sebaiknya digunakan setelah materi diajarkan/siswa sudah mempelajari materi.
- b. Buat list daftar pertanyaan-pertanyaan yang akan ditampilkan dalam teka-teki silang.
- c. Kemudian buat jawaban dari semua pertanyaan untuk memudahkan menyusun susunan kotak teka-teki silang.
- d. Kategorisasikan pertanyaan dalam kelompok pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun, di mana jumlah pertanyaan menurun dan mendatar sama.
- e. Koneksikan atau hubungkan setiap jawaban-jawaban mendatar dan menurun.
- f. Perhatikan jawaban mendatar dan jawaban menurun yang beririsan dan saling mengisi.
- g. Agar lebih mudah, terlebih dahulu buatlah skema susunan kotak sejumlah pertanyaan mendatar dan menurun.

- h. Mulailah memilih pertanyaan nomor satu sampai seterusnya (susunan nomor dimulai dari nomor yang terkecil hingga terbesar).
- i. Membuat lembaran teka-teki dalam bentuk pertanyaan mendatar dan pertanyaan menurun.²⁸

3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *crossword puzzle*

a. Kelebihan model pembelajaran *crossword puzzle*

- 1) Teka-teki silang dapat dibuat sendiri oleh guru, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik dan taraf berpikir peserta didik.
- 2) Teka-teki silang dapat dibuat dengan anggaran biaya yang relatif terjangkau.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, karena peserta didik dilibatkan dalam permainan yang bersifat mendidik.
- 4) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena presentase keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sangat tinggi.
- 5) Melatih kemampuan berpikir peserta didik, karena dibutuhkan kejelian dalam menyelesaikan teka-teki silang tersebut.
- 6) Melatih konsentrasi peserta didik.²⁹
- 7) Merangsang kreativitas peserta didik.³⁰

Kelebihan-kelebihan model ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi

²⁸Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, h. 101-103.

²⁹Hastuti Hamzah, "Perbandingan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) dengan Metode *College Ball* (Permainan Bola Guling) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Makassar", *Skripsi* (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2012), h. 22.

³⁰Eva Linda, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square dengan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Unsyiah*, Vol. 3 no. 2 (April 2018). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/sejarah/article/view/7669/3309> (15 Agustus 2019).

pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan seperti bermain tapi tidak menghilangkan esensi belajarnya.

b. Kekurangan model pembelajaran *crossword puzzle*

- 1) Membutuhkan konsentrasi tinggi.
- 2) Terkadang peserta didik bingung dengan bentuk pertanyaan yang mengecoh.
- 3) Dalam prosesnya peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memikirkan dan mengisi teka-teki silang baik secara individu maupun berkelompok.³¹
- 4) Membutuhkan jawaban yang singkat dan harus saling berkaitan dalam kotak tertentu. Sebab setiap suku kata memainkan peran penting dalam permainan ini.³²

Kekurangan yang dimiliki model ini, pendidik dituntut dapat meminimalisirnya dengan kreatif agar suasana belajar kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah frasa yang terdiri dari dua kata yaitu, hasil dan belajar. Hasil secara bahasa diartikan sebagai hal yang diperoleh atau sesuatu yang diadakan oleh usaha, bisa juga dikatakan sebagai akibat dari usaha.³³ Jadi, hasil

³¹Yuniarti, dkk., “Pengaruh Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar”. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17619/15039> (7 Januari 2020).

³²Naomi Goldblum dan Ram Frost, “The crossword puzzle paradigm: The effectiveness of different word fragments as cues for the retrieval of words”, *Memory & Cognition*, Vol. 16 no. 2 (1988). <https://link.springer.com/content/pdf/10.3758/BF03213485.pdf> (17 Januari 2020).

³³Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. III;

merupakan akibat atau sesuatu hal yang didapatkan dari sebuah usaha (sebab) yang dilakukan.

Pada umumnya orang mengartikan belajar hanya sebatas kegiatan akademis yang dilakukan di lingkungan sekolah, misalnya belajar membaca, menulis, matematika, dan lain sebagainya. Padahal, kegiatan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari juga masuk ke dalam proses belajar, seperti belajar dari kegagalan, belajar mengulangi kesuksesan dalam usaha dan lain sebagainya.³⁴

Banyak ahli telah memberikan definisi belajar menurut pandangannya masing-masing. Namun, definisi-definisi yang dikemukakan para ahli saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Seluruh definisi yang dikemukakan walaupun memiliki perbedaan dan persamaan dalam penggunaan unsur kata dan kalimat, tetap mengarah pada titik yang sama yaitu adanya perubahan, hanya penekanannya saja yang berbeda. Misalnya, Muhammad Yaumi mengartikan belajar sebagai proses internal yang terjadi pada diri individu.³⁵ Sejalan dengan Winkel yang mengartikannya sebagai aktivitas mental atau psikis.³⁶ Lebih khusus lagi Sardiman menjelaskan bahwa belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.³⁷ Hanya saja Winkel menguraikan bahwa aktivitas mental atau psikis itu selanjutnya menghasilkan perubahan dalam pengelolaan pemahaman, sedangkan Muhammad Yaumi kepada

Jakarta: Balai Pustaka, 1990),h. 300.

³⁴Seto Mulyadi, dkk., *Psikologi Pendidikan : Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi*, Ed.1(Cet. I; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 33.

³⁵Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: disesuaikan dengan kurikulum 2013*, Ed. 2 (Cet. III; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 234.

³⁶Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Ed. 1 (Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 17.

³⁷Syahrudin Usman, *Belajar dan Pembelajaran: Perspektif Islam* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 7.

pembentukan memori jangka panjang.

Skinner memberikan definisi belajar sebagai proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Adapun MC Geoch menekankan pada perubahan penampilan sebagai akibat latihan. Selanjutnya Morgan, dkk., mengemukakan sebagai perubahan yang bersifat permanen (tetap), berbeda dengan yang dikemukakan oleh MC Geoch sebelumnya yang hanya membatasi pada latihan saja, Morgan, dkk., menambahkan pengalaman sebagai sebab dari perubahan perilaku. Kemudian Hilgard memberikan definisi yang lebih spesifik lagi bahwa perubahan perilaku itu merupakan hasil dari latihan atau pengalaman bukan perubahan dari hasil pertumbuhan atau kelelahan atau karena obat-obatan.³⁸

M. Yusuf T. menguraikan belajar sebagai perubahan yang relatif konstan (tetap) dan berbekas pada diri seseorang setelah melakukan interaksi secara aktif dengan lingkungannya, yang mengakibatkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.³⁹ Penekanan definisi yang dikemukakan ini sama dengan yang telah diuraikan sebelumnya oleh Morgan, dkk. yaitu bersifat tetap atau permanen.

Berbeda dengan para ahli sebelumnya, Biggs yang dikutip oleh Muhibbin Syah memberikan definisi belajar dalam tiga rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif, institusional, dan kualitatif. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan dalam hal kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Belajar dalam hal ini dilihat seberapa banyak materi yang

³⁸Seto Mulyadi, dkk., *Psikologi Pendidikan: Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi*, h. 35-36.

³⁹M. Yusuf T, *Teori Belajar dalam Praktek* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 1.

telah dikuasai oleh peserta didik. Adapun secara institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari. Ukurannya dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai. Sedangkan definisi belajar secara kualitatif (tinjauan mutu/kualitas) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia/lingkungan disekeliling peserta didik. Belajar yang dimaksudkan dalam hal ini adalah tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan/menyelesaikan masalah-masalah yang sedang dan akan dihadapi oleh peserta didik.⁴⁰

Banyaknya definisi yang dikemukakan para ahli tidak terlepas dari sudut pandang masing-masing yang dipengaruhi oleh latar belakang budaya, pendidikan, situasi dan kondisi. Namun, dari semua definisi yang telah dikemukakan dapat ditarik suatu pemahaman bahwa dalam belajar terjadi sebuah proses yaitu perubahan, baik itu perubahan pada domain (ranah) kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) maupun psikomotor (keterampilan). Perubahan yang dimaksudkan dalam belajar bersifat progresif atau cenderung ke arah yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh atau sesuatu hal yang didapatkan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Keller berpendapat bahwa “hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak”.⁴¹ Maksud dari prestasi aktual adalah prestasi yang nyata yang didapatkan melalui usaha belajar, seperti pengetahuan dan keterampilan.

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya mengenai definisi hasil dan

⁴⁰Biggs John, *Teaching for Learning The View from Cognitive Psychology* (Hawthorn: The Australian Council for Educational Research Ltd., t.th.), dikutip dalam Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), h. 67-68.

⁴¹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h. 39.

belajar. Maka dapat ditarik suatu pemahaman bahwa hasil belajar merupakan prestasi aktual (keterampilan, sikap dan pengetahuan) yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari proses pembelajaran yang mereka lalui.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Secara garis besar dapat diklasifikasikan ke dalam dua golongan, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Masing-masing ahli secara garis besar memiliki kesamaan dalam penggolongan ini, hanya berbeda dalam jumlah yang menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

a. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Pada umumnya para ahli membagi faktor internal ke dalam dua garis besar, yaitu faktor psikologis dan fisiologis, hanya Slameto⁴² menambahkan faktor kelelahan. Faktor psikologis terdiri atas kecerdasan atau intelegensi, motivasi, minat, dan bakat. Sedangkan faktor fisiologis terbagi menjadi dua yaitu; keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani.⁴³ Lebih jelasnya akan diuraikan di bawah ini:

1) Kecerdasan/intelegensi

Kecerdasan atau intelegensi dipahami sebagai kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk dapat menyesuaikan dan menghadapi situasi baru dengan efektif dan efisien, mengetahui menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.⁴⁴ Kecerdasan ini kemudian

⁴²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Edisi Revisi (Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta,2010) h. 54.

⁴³Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, h. 26.

⁴⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 56.

terbagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan bakat dan minat orang secara spesifik. Seperti yang diuraikan oleh Ulfiani Rahman,⁴⁵ yang mengategorikan kecerdasan ke dalam 10 kategori, yaitu; *pertama*, kecerdasan Verbal yaitu kemampuan untuk berpikir dengan kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan makna, *kedua*, kecerdasan matematika yaitu kemampuan untuk menyelesaikan operasi matematika, *ketiga*, kecerdasan Visual-Spasial yaitu kecerdasan yang dimiliki seseorang untuk mampu berpikir 3 dimensi seperti arsitek, *keempat*, kecerdasan tubuh-kinestetik yaitu kemampuan untuk memanipulasi objek dan cerdas dalam hal-hal fisik, *kelima*, kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan dalam mengolah kata-kata secara efektif baik bicara maupun menulis, *keenam*, kecerdasan musikal adalah kecerdasan untuk mengembangkan, mengekspresikan dan menikmati bentuk musik dan suara, *ketujuh*, kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan untuk mengerti dan peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak dan tempramen orang lain, *kedelapan*, kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan pengetahuan akan diri sendiri dan mampu bertindak secara adaptif berdasar pengenalan diri, *kesembilan*, kecerdasan naturalis merupakan kecerdasan memahami dan menikmati alam menggunakannya secara produktif dan mengembangkan pengetahuan akan alam, *kesebelas*, kecerdasan eksistensial adalah kecerdasan untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia.

Dari sini dapat diketahui bahwa intelegensi sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. peserta didik yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi akan berpeluang besar meraih sukses dalam belajar.

⁴⁵Ulfiani Rahman, *Memahami Psikologi dalam Pendidikan: Teori dan Aplikasi* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 120-123.

2) Motivasi

Motivasi merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Motivasi bisa berasal dari dalam diri (*intrinsik*) yaitu dorongan yang datang dari hati sanubari, juga berasal dari luar diri (*ekstrinsik*) yaitu dorongan yang datang dari lingkungan, seperti orang tua, guru, teman dan anggota masyarakat.⁴⁶ Motivasi baik itu *intrinsik* maupun *ekstrinsik* memiliki pengaruh dalam hal hasil belajar peserta didik. Namun, dalam perspektif Psikologi kognitif, motivasi yang paling berpengaruh secara signifikan adalah motivasi *intrinsik* karena lebih murni dan langgeng serta tidak bergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain.⁴⁷ Walaupun di beberapa kasus didapati motivasi *ekstrinsik* lebih berpengaruh dalam hal hasil belajar seseorang, namun yang dominan terjadi yaitu motivasi *intrinsik*.

3) Minat

Minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.⁴⁸ Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran maka akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dibanding dengan pelajaran yang lain.

4) Sikap

Sikap merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap peserta didik dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada

⁴⁶M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 57.

⁴⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), h. 152.

⁴⁸Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 583.

performa guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya.⁴⁹ Secara sederhana keadaan emosional peserta didik juga mempengaruhi hasil belajarnya.

5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.⁵⁰ Kemampuan potensial itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah peserta didik melalui proses belajar atau berlatih.⁵¹ Dengan demikian, bakat merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

6) Keadaan tonus jasmani

Keadaan tonus jasmani merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. orang yang keadaan jasmaninya sehat akan siap dan aktif dalam proses belajar, sebaliknya orang yang keadaan jasmaninya lesuh dan lelah atau sakit akan mengalami kesulitan untuk menyiapkan diri dan melakukan aktivitas dalam belajar.⁵²

7) Keadaan fungsi fisiologis/jasmani

Keadaan fungsi fisiologis/jasmani juga berperan dalam penentuan hasil belajar peserta didik, terutama pancaindra. Pancaindra merupakan alat untuk belajar. Pancaindra yang paling utama dalam belajar adalah mata dan telinga, karena keduanya merupakan gerbang utama masuknya berbagai informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar.⁵³ Ketika pancaindra ini terganggu atau tidak berfungsi

⁴⁹Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Ed. 1, h. 29.

⁵⁰Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Ed. 1, h. 29.

⁵¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h. 57.

⁵²Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, Ed. 1 (Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 58.

⁵³Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, h. 58.

sebagaimana mestinya maka akan mempengaruhi peserta didik dalam hal prestasi belajarnya.

b. Faktor eksternal merupakan segala hal yang berasal dari luar individu yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal secara garis besar dapat digolongkan ke dalam dua golongan, yaitu; lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial terdiri dari keluarga, masyarakat, guru, staf, serta teman sebaya. Sedangkan lingkungan non sosial terdiri dari gedung sekolah, rumah, sarana dan prasarana pendidikan, keadaan cuaca atau kondisi udara yang normal dan kondusifitas lingkungan alam.⁵⁴ Adapun lebih rincinya akan diuraikan di bawah ini:

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial seperti keadaan keluarga, kondisi masyarakat, hubungan dengan guru, staf dan teman sebaya kepada peserta didik memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar. Misalnya, keadaan dalam keluarga yang tidak harmonis/ketegangan dalam keluarga, kondisi ekonomi, cara orang tua mendidik atau memperlakukan anak secara langsung dapat mempengaruhi belajar peserta didik. Begitupun dengan kondisi masyarakat serta lingkungan sosial sekolah (guru, teman, dan staf) juga memiliki kontribusi dalam menentukan hasil belajar peserta didik.

2) Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Kondisi fisik gedung sekolah yang baik, letak gedung sekolah turut menjadi faktor terhadap hasil belajar. Cuaca yang bersahabat, seperti tidak hujan deras, tidak terlalu gelap dan juga tidak terlalu terang/terik, kondisi suhu yang normal (tidak

⁵⁴Umi Kusyairy, *Psikologi Belajar: Panduan Praktis untuk Memahami Psikologi dalam Pembelajaran* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 22-23.

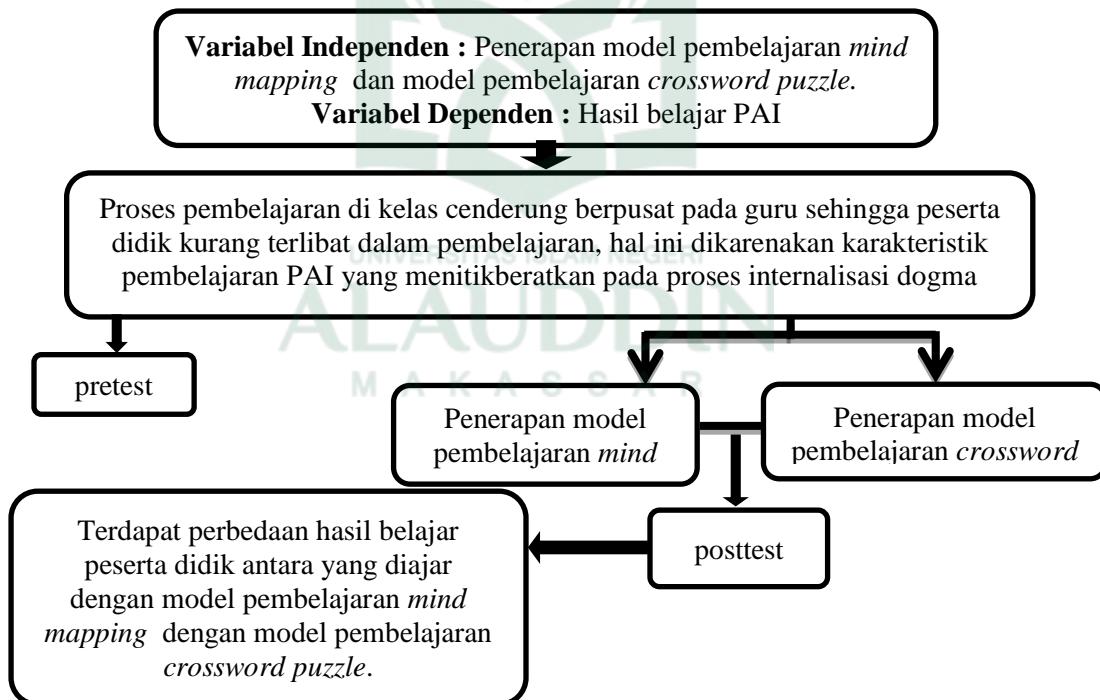
panas dan tidak dingin) juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.⁵⁵

Kerangka pikir pada penelitian ini secara sederhana sebagai berikut:



⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 91.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis, Lokasi dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelas (two group), yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Model pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen 1 adalah model pembelajaran *mind mapping*, sedangkan pada kelas eksperimen 2 diterapkan model pembelajaran *crossword puzzle*.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru, terletak di Jl. Abd. Muis Lalolang Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. Lokasi tersebut dipilih atas dasar pertimbangan keterjangkauan lokasi, baik dari segi waktu, biaya, maupun tenaga yang diperlukan untuk mengumpulkan data.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest-posttest-only-desaign*. Desain dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang diambil sebagai sampel. Mereka diberi *pretest* untuk mengetahui adakah perbedaan antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Kelas eksperimen 1 adalah kelompok yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Kelas eksperimen 2 adalah kelompok yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Hasil *pretest* yang benar apabila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Adapun pola dari desain *pretest-posttest-only-design* yaitu:

O_1	X_1	O_2
O_3	X_2	O_4

Keterangan:

X = Perlakuan

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen 1

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen 1

O_3 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen 2

O_4 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen 2

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan sudut pandang dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan jawaban dari suatu masalah, atau merupakan pisau analisis untuk membedah permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan metodologi positivistik dan psikologi pendidikan.

1. Pendekatan metodologi positivistik

Pendekatan positivistik merupakan pendekatan yang memandang bahwa ilmu pengetahuan didapat berdasarkan pengalaman dan ilmu pasti atau bersifat objektif.¹ Dalam penelitian ini, peneliti mengolah data dari proses pembelajaran yang terjadi di kelas melalui model pembelajaran *mind mapping* dan *crossword puzzle* untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi: dilengkapi dengan Metode R&D* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2014), h.16.

2. Pendekatan studi atau keilmuan psikologi pendidikan

Pendekatan psikologi pendidikan yaitu pendekatan yang mempelajari jiwa peserta didik melalui gejala perilaku yang dapat diamatinya.² Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui perilaku/sikap peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.³ Populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Juga bukan hanya sekadar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.⁴ Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru. Adapun jumlah populasi peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru sebagai berikut.

Tabel 3.1: Jumlah populasi

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	IV 1	20
2	IV 2	20
	Jumlah	40 peserta didik

²Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Cet. XIX; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 51.

³Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori – Aplikasi* (Cet. III; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 116.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2014), h. 80.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang ingin diteliti.⁵ Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *nonprobability sampling* yaitu sebuah teknik yang tidak memberi peluang atau kemungkinan yang sama bagi tiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih.⁶ Adapun jenis *nonprobability sampling* yang digunakan adalah *sampling* jenuh atau istilah lainnya adalah sensus yaitu sebuah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil.⁷ Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru yang terdiri dari kelas IV 1 dan IV 2 yang berjumlah 40 orang.

D. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka usaha pengumpulan data, maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan sebagaimana yang tertera di bawah ini:

1. Tes

Secara operasional, tes dapat didefinisikan sebagai sejumlah tugas yang harus dikerjakan oleh orang yang di tes.⁸ Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau pun kelompok. Teknik tes

⁵Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan* (Cet. I; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 256.

⁶S. Nasution, *Metode Research: Penelitian Ilmiah* (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 86.

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi: dilengkapi dengan Metode R&D*, h. 96.

⁸Muh. Khalifah Mustmi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. I; Yogyakarta: CV Arti Bumi Intaran, 2015), h. 137.

yang digunakan berbentuk pilihan ganda (*multiple-choice*) dan essay, untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan treatment (perlakuan).

2. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau pun nonpartisipatif. Observasi partisipatif (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta rapat atau peserta pelatihan. Dalam observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, hanya berperan mengamati kegiatan atau tidak ikut dalam kegiatan.⁹ Metode observasi digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengamati secara langsung aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dan *crossword puzzle*.

E. Instrumen penelitian

Keberadaan instrumen pengumpulan data dalam suatu penelitian sangat diperlukan dan sangat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Hal ini karena untuk menjawab rumusan masalah suatu penelitian sangat ditentukan oleh jenis instrumen yang digunakan. Menurut Darmadi instrumen penelitian merupakan sebuah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.¹⁰ Oleh sebab itu

⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. IX; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.220.

¹⁰Hamid Darmadi, *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial: Konsep Dasar dan Implementasi* (Cet. I; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 81.

keberadaan instrumen sangat menentukan hasil dari sebuah penelitian.

Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Daftar pertanyaan (kuisisioner)

Daftar pertanyaan menunjuk pada sebuah instrumen pengumpulan data yang bentuknya berupa pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dijawab oleh peserta didik. Daftar pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dan essay.

2. Pedoman Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sistematis dengan menggunakan pedoman observasi. Observasi sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.¹¹

Peneliti menggunakan observasi untuk mengamati penerapan model pembelajaran *mind mapping* dan *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran di kelas.

Adapun lembar observasi yang peneliti gunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2 : Lembar Observasi Model *Mind Mapping*

No.	Indikator	Deskriptor
1	Peserta didik menuliskan	a. Peserta didik tidak membuat <i>mind mapping</i>

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XIII; Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), h. 157.

	ide pokok/informasi ke dalam bentuk peta pikiran/ <i>mind mapping</i> .	b. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tetapi masih kurang baik c. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan cukup baik d. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan baik e. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan sangat baik.
2	Peserta didik menjelaskan ide pokok/informasi dari peta konsep yang dibuatnya.	a. Peserta didik tidak mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya b. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya tetapi masih kurang baik. c. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan cukup baik d. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan baik e. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan sangat baik

Tabel 3.3 : Lembar Observasi Model *Crossword Puzzle*

No	Indikator	Deskriptor
1	Peserta didik mampu mengingat kata yang sesuai dari pertanyaan.	a. Peserta didik tidak dapat mengingat kata yang sesuai b. Peserta didik dapat mengingat kata tetapi masih kurang baik c. Peserta didik dapat mengingat kata dengan cukup baik d. Peserta didik dapat mengingat kata dengan baik e. Peserta didik dapat mengingat kata dengan sangat baik
2	Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan tepat pada kolom teka-teki silang.	a. Peserta didik tidak mampu mencocokkan kata dengan tepat b. Peserta didik mampu mencocokkan kata tetapi masih kurang baik

		c. Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan cukup baik
		d. Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan baik
		e. Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan sangat baik.

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya.¹² Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah disusun dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Validitas suatu instrumen akan menggambarkan tingkat kemampuan alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran.¹³

Untuk mengetahui tingkat validitas suatu instrumen penelitian, maka sebelum instrumen tersebut digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validasi oleh dua pakar dan juga uji coba dan hasilnya dianalisis. Untuk menguji tingkat validitas instrumen penelitian atau alat pengukur data dapat digunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

¹²Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, Edisi II (Cet. XIV; Yogyakarta :Pustaka Pelajar, 2013), h. 173.

¹³R. Gunawan Sudarmanto, *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS* (Cet. I; Graha Ilmu: Yogyakarta, 2005), h. 77-78.

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien validitas item yang dicari.
X	= Skor responden untuk tiap item.
Y	= total skor tiap responden dari seluruh item
$\sum X$	= jumlah skor dalam distribusi X.
$\sum Y$	= jumlah skor dalam distribusi Y.
$\sum X^2$	= jumlah kuadrat masing-masing skor X.
$\sum Y^2$	= jumlah kuadrat masing-masing skor Y.
N	= jumlah subjek. ¹⁴

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% berarti item (butir soal) valid dan sebaliknya jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid sekaligus tidak memiliki.

2. reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan tingkat ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrument tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama.¹⁵

Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi atau dapat dipercaya, apabila alat ukur tersebut stabil sehingga dapat diandalkan (*dependability*) dan dapat digunakan untuk meramalkan (*predictability*). Dengan demikian, alat ukur

¹⁴R. Gunawan Sudarmanto, *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*, h. 77-78.

¹⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, h.229-230.

tersebut akan memberikan hasil pengukuran yang tidak berubah-ubah dan akan memberikan hasil yang serupa apabila digunakan berkali-kali.¹⁶

Reliabilitas instrumen merujuk kepada konsistensi hasil perekaman data (pengukuran) kalau instrumen itu digunakan oleh orang atau kelompok orang yang sama dalam waktu yang berlainan atau kalau instrumen itu digunakan oleh orang atau kelompok orang yang berbeda dalam waktu yang sama atau dalam waktu yang berlainan.¹⁷ Adapun rumus yang dapat digunakan adalah rumus *Alpa Cronbach*:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas

$\sum S_i$: jumlah varian s skor tiap-tiap item

S_t : varian s total

k : jumlah item.¹⁸

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik analisis data statistik, yaitu analisis *statistik deskriptif* dan analisis *statistik inferensial*. Adapun teknik analisis datanya sebagai berikut:

¹⁶R. Gunawan Sudarmanto, *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*, h. 89

¹⁷Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Cet. XXV; Jakarta: Rajawali Press, 2014), h.58.

¹⁸Hartono, *Analisis Item Instrumen*, (Cet. I; Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2015),h. 127.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis dilaksanakan untuk menguji data yang sudah didapatkan, sehingga bisa dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan di bawah ini.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Hal tersebut didasarkan pada asumsi bahwa statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus *Chi-kuadrat* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\chi^2_{hitung} = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2_{hitung} : nilai *Chi-Square* hitung

f_o : frekuensi hasil pengamatan

f_h : frekuensi harapan¹⁹

Kriteria pengujian normal bila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, dimana χ^2_{tabel} diperoleh dari daftar χ^2 dengan $dk = k - 1$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Jika menggunakan *SPSS (Statistical Packaged for Social Science)* dalam melakukan uji normalitas, maka digunakan uji *One Sample Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05.

¹⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2012), h.281.

H_0 : angka signifikan (*Sig*) > 0,05, maka data berdistribusi normal

H_1 : angka signifikan (*Sig*) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data pada kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen. Untuk melakukan perhitungan pada uji homogenitas, maka digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut²⁰

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria pengujiannya adalah populasi homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan populasi tidak homogen jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf nyata dengan F_{tabel} didapat dari tabel distribusi F dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 - 1; n_2 - 1)$ masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan dk penyebut pada taraf $\alpha = 0,05$.

Jika menggunakan *SPSS (Statistical Packagedfor Social Science)* dalam melakukan uji homogenitas, maka kriteria pengujian sebagai berikut :

H_0 = Jika nilai signifikan yang diperoleh > 0,05, maka variansi setiap sampel sama (homogen)

H_1 = Jika nilai signifikan yang diperoleh < 0,05, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen)

2. Teknik Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mengolah data nilai hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif yang belum teratur dan mudah diinterpretasikan. Untuk keperluan tersebut maka digunakan:

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h.260.

- a. Menentukan rentang (R) nilai, yaitu skor nilai tertinggi dikurangi skor nilai terendah.

$$R = H - L$$

Keterangan:

R = Rentang nilai

H = skor atau nilai tertinggi (*Highest Score*)

L = Skor atau nilai terendah (*Lowest Score*)²¹

- b. Jumlah kelas interval

Jumlah kelas interval dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan

K = Jumlah kelas interval

Log = logaritma

n = jumlah data²²

- c. Menghitung panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

keterangan :

p = panjang kelas interval

R = rentang kelas

K = kelas interval²³

- d. Membuat tabel distribusi frekuensi

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

²¹Ibnu Hadjar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan* (Cet. II; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999), h. 226.

²²Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*, h. 303.

²³Syarifuddin Siregar, *Statistik Terapan untuk Penelitian* (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 24.

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi yang dicari presentasinya

n = banyaknya sampel responden²⁴

e. Menentukan mean atau rata-rata

$$M_e = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

M_e = Mean untuk data bergolong

f_i = frekuensi untuk variabel

x_i = tanda kelas interval variabel²⁵

f. Menghitung standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan:

S = Standar deviasi

f_i = frekuensi untuk variabel

x_i = tanda kelas interval variabel

\bar{x} = rata-rata

n = jumlah data

g. Membuat kategorisasi/tingkat penguasaan

²⁴Muhammad Arif Tiro, *Statistik Distribusi Bebas* (Makassar: Andra Publister, 2007), h. 113.

²⁵Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 54.

3. Teknik Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini disebut statistik probabilitas karena kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang (*probability*).²⁶ Statistik inferensial ini digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat.

a. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian menggunakan uji dua pihak dengan taraf $\alpha = 0,05$. Adapun hipotesisnya sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

Adapun rumus menentukan nilai uji statistik, yaitu :

²⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, h. 170.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

n_1 = Jumlah anggota sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah anggota sampel kelas kontrol²⁷

Hipotesis penelitian akan diuji dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV yang mendapat model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.
- 2) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV yang mendapat model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

Jika menggunakan *SPSS (Statistical Packaged for Social Science)* dalam melakukan uji hipotesis, kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai

²⁷Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Cet. II; Bandung: PT Rafika Aditam, 2017), h. 282.

berikut:

H_0 : jika nilai signifikan 2-tailed (*Sig*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

H_1 : jika nilai signifikan 2-tailed (*Sig*) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

3) Membuat kesimpulan

Menyimpulkan apakah H_1 diterima atau H_0 ditolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, yang mana terdapat 3 item rumusan masalah, yakni Bagaimana hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada peserta didik di kelas IV 1 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru?, Bagaimana hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik di kelas IV 2 UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru? Dan Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada peserta didik di kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru?

Adapun gambaran hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru, sebelum dan setelah penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan model pembelajaran *Crossword Puzzle* ialah sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV 1 UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Berdasarkan tes yang diberikan pada peserta didik pada kelompok eksperimen I sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *mind mapping*, maka didapatkan data berupa hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 4.1 : Hasil belajar PAI Peserta didik pada kelompok eksperimen I

No	Nama peserta didik	pretest	posttest
1	Muhammad Akram	68	87
2	Anugrah Dzul Amal	85	86
3	Iffah Alfarifqi	83	97
4	Ahmad Patir Aرسال	82	90
5	Fayyad Ar-Razy	65	93
6	Andi Muhammad Faiz P	72	86
7	Pradipta Aqil Patri	77	78
8	Muhammad Azka Naufal Abiyyu	50	37
9	Nadzifa Az Ziqra Yakub	75	76
10	Naura Auni Alisha	60	83
11	Afika Saputri	57	57
12	Amirah Nahdiyyah Armin	63	53
13	Hilya Amanda Razak	67	75
14	Zhafirah Anayah Ramadhani Musti	48	76
15	Jauza Aliyyah Anshar	90	92
16	Aisyah Zilvia Putri	75	63
17	Nurul Bahiyah	85	90
18	Tami Alifah Najwa	92	76
19	Afika Apriliyani Ilham	58	72
20	Afika Dwi Saputri	65	77

a. Hasil Pretest Kelompok Eksperimen I

1) Mencari Banyaknya Interval Kelas

$$K = 1 + (3,3 \log n)$$

$$= 1 + (3,3 \log 20)$$

$$= 1 + (3,3 \times 1,310)$$

$$= 1 + 4,2933$$

$$= 5,2933 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

2) Rentan Kelas

$$R = \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil}$$

$$= 92 - 48$$

$$= 44$$

3) Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= 44/5 \\
 &= 8,8 \text{ (dibulatkan menjadi 9)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.2 : Menghitung rata-rata pretest kelas eksperimen I

Nilai	x_i	f_i	$f_i \cdot x_i$
48-56	52	2	104
57-65	61	6	366
66-74	70	3	210
75-83	79	5	395
84-92	88	4	352
Jumlah		20	1427

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen I adalah :

$$\begin{aligned}
 M_e &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{1427}{20} \\
 &= 71,35
 \end{aligned}$$

Standar deviasi berdasarkan tabel yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.3 : Standar deviasi pretest pada kelas eksperimen I

Nilai	f_i	X_i	$(x_i - x >)$	$(x_i - x >)^2$	$f_i (x_i - x >)^2$
48-56	2	52	-19,35	374,4225	748,845
57-65	6	61	-10,35	107,1225	642,735
66-74	3	70	-1,35	1,8225	5,4675
75-83	5	79	7,65	58,5225	292,6125
84-92	4	88	16,65	277,2225	1108,89

Jumlah	20	350	-6,75	819,11225	2798,548
--------	----	-----	-------	-----------	----------

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum fi(xi-\bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2798,548}{(20-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{2798,548}{19}} \\
 &= \sqrt{147,292}
 \end{aligned}$$

$$S = 12,14$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen I sebelum kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* yang mana setelah melalui sejumlah perhitungan maka dapat diketahui nilai rata-rata hasil belajar PAI sebesar 71,35 dengan standar deviasi sebesar 12,14.

Skor maksimum yang didapatkan sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada kelompok eksperimen I yaitu 92, sedangkan skor terendah yang diperoleh adalah 48. Maka skor rata-rata yang didapatkan pada kelompok eksperimen I sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* adalah 71,35.

Selanjutnya, jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan ke dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan pretest yang PAI mana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut :

Tabel 4.4 : Distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar PAI kelompok eksperimen I pada pretest

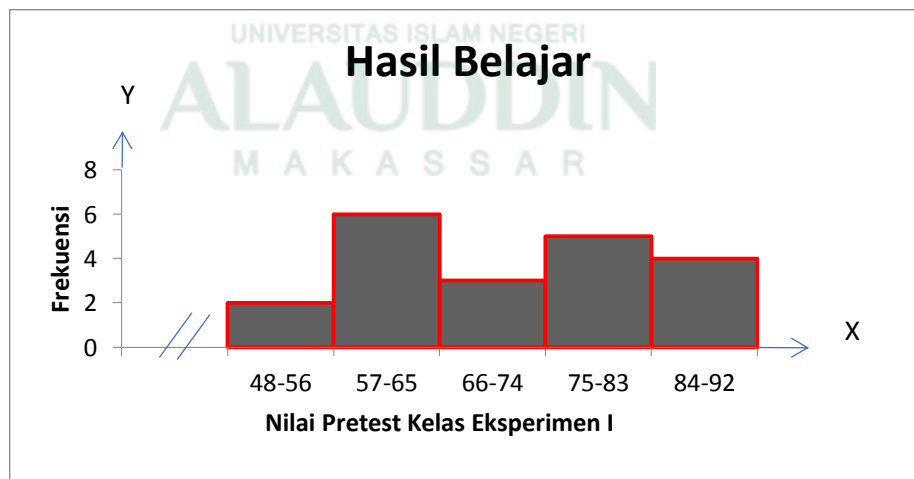
Tingkat penguasaan	kategori	Pretest kelompok eksperimen I	
		Frekuensi	Presentase (%)
48-56	Sangat rendah	2	10
57-65	rendah	6	30

66-74	sedang	3	15
75-83	tinggi	5	25
84-92	Sangat tinggi	4	20
Jumlah		20	100

Berdasarkan hasil pretest terdapat 2 peserta didik (10%) yang memperoleh nilai pada rentang 48-56 berada pada kategori sangat rendah, 6 peserta didik (30%) yang memperoleh nilai pada rentang 57-65 berada pada kategori rendah, 3 peserta didik (15%) yang memperoleh nilai pada rentang 66-74 berada pada kategori sedang, 5 peserta didik (25%) yang memperoleh nilai pada rentang 75-83 berada pada kategori tinggi, dan 4 peserta didik (20%) yang memperoleh nilai pada rentang 84-92 berada pada kategori sangat tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar pretest PAI kelas eksperimen I dalam diagram batang dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut :

Gambar 4.1 : Histogram Frekuensi Pretest Hasil Belajar PAI Kelas Eksperimen I Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping*



b) Hasil Posttest Kelompok Eksperimen I

1) Mencari Banyaknya Interval Kelas

$$K = 1 + (3,3 \log n)$$

$$= 1 + (3,3 \log 20)$$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + (3,3 \times 1,310) \\
 &= 1 + 4,2933 \\
 &= 5,2933 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}
 \end{aligned}$$

2) Rentan Kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 97 - 37 \\
 &= 60
 \end{aligned}$$

3) Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{60}{5} \\
 &= 12
 \end{aligned}$$

Tabel 4.5 : Menghitung Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen I

Nilai	x_i	f_i	$f_i \cdot x_i$
37-48	42,5	1	42,5
49-60	54,5	2	109
61-72	66,5	2	133
73-84	78,5	7	549,5
85-97	90,5	8	724
Jumlah		20	1558

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen I adalah:

$$\begin{aligned}
 M_e &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{1558}{20} \\
 &= 77,9
 \end{aligned}$$

Standar deviasi berdasarkan tabel diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.6 : Standar Deviasi Posttest pada Kelas Eksperimen I

nilai	Fi	Xi	$(xi - x >)$	$(xi - x >)^2$	Fi $(xi - x >)^2$
37-48	1	42,5	-35,4	1253,16	1253,16
49-60	2	54,5	-23,4	547,56	1095,12
61-72	2	66,5	-11,4	129,96	259,92
73-84	7	78,5	0,6	0,36	2,52
85-97	8	90,5	12,6	158,76	1270,08
Jumlah	20	332,5	-57	2089,8	3880,8

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum fi(xi-\bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{3880,8}{(20-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{3880,8}{19}} \\
 &= \sqrt{204,2526}
 \end{aligned}$$

$$S = 14,29$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen I sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *mind mapping* yang mana setelah melalui sejumlah perhitungan maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar PAI sebesar 77,9 dengan standar deviasi sebesar 14,29.

Skor maksimum yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen I menggunakan model pembelajaran *mind mapping* adalah 97, sedangkan skor terendahnya adalah 37, maka skor rata-rata yang diperoleh adalah 77,9.

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah

dilakukan posttest yang mana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut:

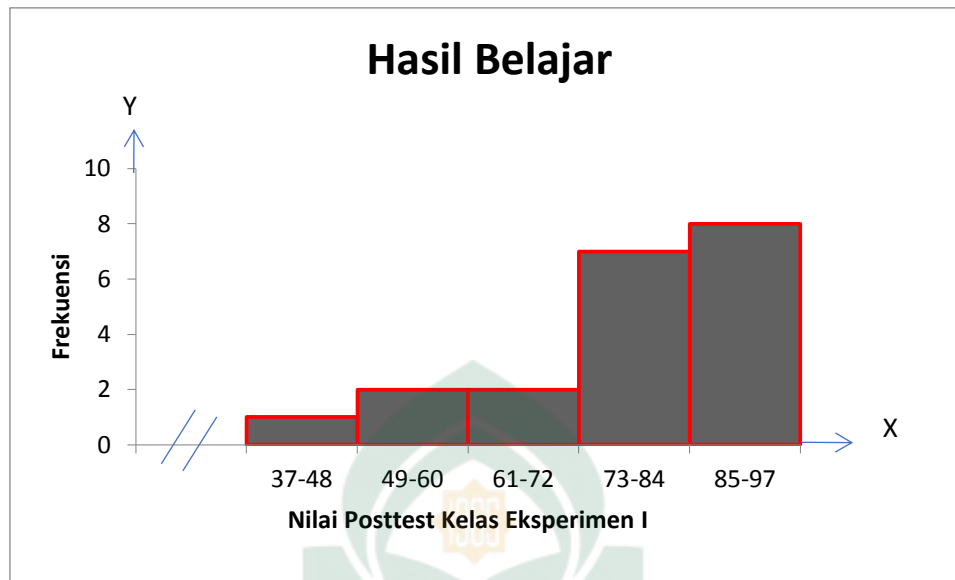
Tabel 4.7 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen I pada Posttest

Tingkat penguasaan	kategori	Posttest kelompok eksperimen I	
		Frekuensi	Presentase (%)
37-48	Sangat rendah	1	5
49-60	rendah	2	10
61-72	sedang	2	10
73-84	tinggi	7	35
85-97	Sangat tinggi	8	40
Jumlah		20	100

Berdasarkan hasil posttest terdapat 1 peserta didik (5%) yang memperoleh nilai pada rentang 37-48 berada pada kategori sangat rendah, 2 peserta didik (10%) yang memperoleh nilai pada rentang 49-60 berada pada kategori rendah, 2 peserta didik (10%) yang memperoleh nilai pada rentang 61-72 berada pada kategori sedang, 7 peserta didik (35%) yang memperoleh nilai pada rentang 73-84 berada pada kategori tinggi, dan 8 peserta didik (40%) yang memperoleh nilai pada rentang 85-97 berada pada kategori sangat tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar PAI kelas eksperimen I dalam histogram dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.2 : Histogram Frekuensi Posttest Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping*



Tabel 4.8 : Nilai Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen I

statistik	Nilai statistik	
	pretest	posttest
Nilai terendah	48	37
Nilai tertinggi	92	97
Nilai rata-rata	71,35	77,9
Standar deviasi	12,14	14,29

Berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar PAI meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest yaitu 71,35 sedangkan pada nilai rata-rata posttest didapatkan nilai yaitu 77,9 dengan selisih sebanyak 6,55. Yang mana nilai rata-rata posttest masuk kategori sedang.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui hasil posttest pada model

pembelajaran *mind mapping* mengalami peningkatan dari hasil pretestnya, ini menunjukkan bahwa setelah diberikan pelajaran peserta didik lebih banyak mengerti dari sebelum diberikan pelajaran atau langsung diberi pretest.

Berikut ini data hasil observasi pada kelas eksperimen I untuk mengetahui aktivitas peserta didik pada kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *mind mapping*, berikut penyajian data-datanya:

Tabel 4.9 : Data Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen I

no	Aspek yang diamati	pertemuan				Rata-rata	%
		I	II	III	IV		
1	Peserta didik tidak membuat <i>mind mapping</i>	3	1	0	0	1	5
2	Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tetapi masih kurang baik	9	8	6	4	6,75	33,75
3	Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan cukup baik	4	5	7	5	5,25	26,25
4	Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan baik	2	5	4	5	4	20
5	Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan sangat baik.	2	1	3	6	3	15
6	Peserta didik tidak mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya	4	2	0	0	1,5	7,5
7	Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya tetapi masih kurang baik.	5	6	8	5	6	30
8	Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya	2	4	4	8	4,5	22,5

	dengan cukup baik						
9	Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan baik	4	6	5	5	5	25
10	Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan sangat baik	2	2	3	2	2,25	11,25

Merujuk dari data hasil observasi di atas, dapat dilihat peserta didik yang masih kesulitan membuat *mind mapping* sebanyak 33,75 %, sedangkan yang sudah sangat baik sebesar 15 %. Adapun peserta didik yang masih kurang baik dalam menjelaskan *mind mapping* yang dibuatnya sebanyak 30 %. Sedangkan yang sudah sangat baik dalam menjelaskan *mind mapping* yang dibuatnya sebesar 11,25 %.

2. Deskripsi Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV 2 UPTD SDN 44 Barru yang menggunakan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Berdasarkan tes yang diberikan pada peserta didik pada kelompok eksperimen II sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle*, maka didapatkan data berupa hasil belajar sebagai berikut.

Tabel 4.10 : Hasil Belajar PAI peserta didik pada kelompok eksperimen II

No	Nama peserta didik	pretest	posttest
1	Muhammad Ifwat Ghaisan	47	65
2	Ahmad Fatan Setiawan	75	79
3	Riffat Arkananta	65	77
4	Faris Atha Fadhillah	90	60
5	Fais Abdi Sulistyono	95	90
6	Akhmad Fahri Akmal	92	72
7	Muhammad Abdi Firmansyah	63	97
8	Fakhir Haziz	45	93
9	Muharram	52	92
10	Achmad Habib Musdar	37	58
11	Raisya Almirah Sulputri	95	68

12	Nia Ramadhani	75	98
13	Amanda Qisyah Salsabila	80	75
14	Zaskia Rifqah Adilah	90	82
15	Najwa Sofiatunnisa	85	62
16	Irene S. Be'dang	83	90
17	Aisyah Putri Ramadhani	70	53
18	Nurvaika Nayla Radhwas	75	68
19	Anay Zahratasyita	67	97
20	Rani Indah Sari	82	83

a) Hasil Pretest Kelompok Eksperimen II

1) Mencari banyaknya interval kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + (3,3 \log n) \\
 &= 1 + (3,3 \log 20) \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,310) \\
 &= 1 + 4,2933 \\
 &= 5,2933 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}
 \end{aligned}$$

2) Rentan kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 95 - 37 \\
 &= 58
 \end{aligned}$$

3) Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{R}{K} \\
 &= 58/5 \\
 &= 11,6 \text{ (dibulatkan menjadi 12)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4.11 : Tabel Menghitung Rata-rata Pretest Kelas Eksperimen II

Nilai	x_i	f_i	$f_i \cdot x_i$
37-48	42,5	3	127,5
49-60	54,5	3	163,5
61-72	66,5	2	133
73-84	78,5	5	392,5
85-96	90,5	7	633,5
Jumlah		20	1450

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen II adalah:

$$\begin{aligned} M_e &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1450}{20} \\ &= 72,5 \end{aligned}$$

Standar deviasi berdasarkan tabel yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.12 : Standar deviasi pretest pada kelas eksperimen II

Nilai	Fi	Xi	(xi - x _{>})	(xi - x _{>}) ²	Fi (xi - x _{>}) ²
37-48	3	42,5	-30	900	2700
49-60	3	54,5	-18	324	972
61-72	2	66,5	-6	36	72
73-84	5	78,5	6	36	180
85-96	7	90,5	18	324	2268
Jumlah	20	332,5	-30	1620	6192

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{6192}{(20-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{6192}{19}} \\ &= \sqrt{325,8947} \end{aligned}$$

$$S = 18,05$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen II sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* yang mana setelah melalui sejumlah perhitungan maka diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar PAI sebesar 72,5 dengan standar deviasi sebesar 18,05.

Skor maksimum yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelompok eksperimen II adalah 95, sedangkan skor terendah adalah 37. Maka skor rata-rata yang diperoleh adalah 72,5.

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan ke dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan pretest yang mana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut :

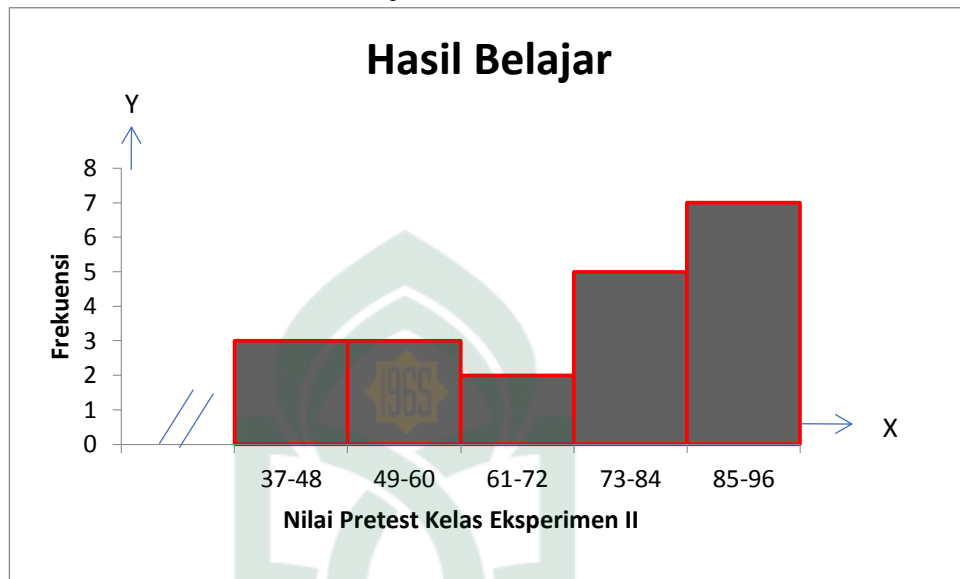
Tabel 4.13 : Distribusi Frekuensi dan Presentase Pretest Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen II pada Pretest

Tingkat penguasaan	kategori	Pretest kelompok eksperimen II	
		Frekuensi	Presentase (%)
37-48	Sangat rendah	3	15
49-60	rendah	3	15
61-72	sedang	2	10
73-84	tinggi	5	25
85-96	Sangat tinggi	7	35
Jumlah		20	100

Berdasarkan hasil pretest terdapat 3 peserta didik (15 %) yang memperoleh nilai pada rentang 37-48 berada pada kategori sangat rendah, 3 peserta didik (15 %) yang memperoleh nilai pada rentang 49-60 berada pada kategori rendah, 2 peserta didik (10%) yang memperoleh nilai pada rentang 61-72 berada pada kategori sedang, 5 peserta didik (25%) yang memperoleh nilai pada rentang 73-84 berada pada kategori tinggi, dan 7 peserta didik (35%) yang memperoleh nilai pada rentang 85-96 berada pada kategori sangat tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar pretest PAI kelas eksperimen II dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.3 : Histogram Frekuensi Pretest Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*



b) Hasil posttest kelompok eksperimen II

1) Mencari banyaknya interval kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + (3,3 \log n) \\
 &= 1 + (3,3 \log 20) \\
 &= 1 + (3,3 \times 1,310) \\
 &= 1 + 4,2933 \\
 &= 5,2933 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}
 \end{aligned}$$

2) Rentan kelas

$$\begin{aligned}
 R &= \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\
 &= 98 - 53 = 45
 \end{aligned}$$

3) Menentukan Panjang Kelas

$$P = \frac{R}{K} = \frac{45}{5} = 9$$

Tabel 4.14 : Tabel Menghitung Rata-rata Posttest Kelas Eksperimen II

Nilai	x_i	f_i	$f_i \cdot x_i$
53-61	57	2	114
62-70	66	4	264
71-79	75	3	225
80-88	84	2	168
89-98	92	9	828
Jumlah		20	1599

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen II adalah:

$$M_e = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1599}{20} = 79,95$$

Standar deviasi berdasarkan tabel yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4.15 : Standar deviasi posttest pada kelas eksperimen II

nilai	F_i	X_i	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$	$F_i (x_i - \bar{x})^2$
53-61	2	57	-22,95	526,7025	1053,405
62-70	4	66	-13,5	182,25	729
71-79	3	75	-4,95	24,5025	73,5075
80-88	2	84	4,05	16,4025	32,805
89-98	9	92	12,05	145,2025	1306,8225
Jumlah	20	332,5	-25,3	895,06	3195,54

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{3195,54}{(20-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{3195,54}{19}}$$

$$= \sqrt{168,186}$$

$$S = 12,96$$

Data hasil belajar di atas merupakan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen II setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* yang mana setelah melalui sejumlah perhitungan maka diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar PAI sebesar 79,95 dengan standar deviasi sebesar 12,96.

Skor maksimum yang diperoleh setelah menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelompok eksperimen II adalah 98 sedangkan skor terendah adalah 53. Maka skor rata-rata yang diperoleh adalah 79,95.

Jika hasil belajar peserta didik dikelompokkan ke dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi akan diperoleh frekuensi dan presentase setelah dilakukan posttest yang mana dimasukkan ke dalam kategori kelompok sebagai berikut:

Tabel 4.16 : Distribusi Frekuensi dan Presentase Posttest Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen II pada Posttest

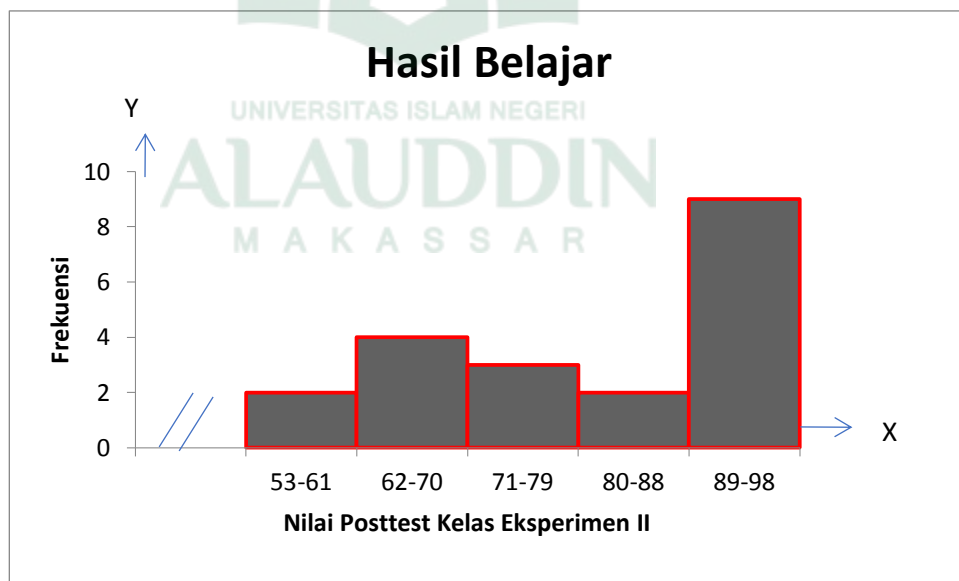
Tingkat penguasaan	Kategori	Posttest kelompok eksperimen II	
		Frekuensi	Presentase (%)
53-61	Sangat rendah	2	10
62-70	Rendah	4	20
71-79	Sedang	3	15
80-88	Tinggi	2	10
89-98	Sangat tinggi	9	45

Jumlah	20	100
--------	----	-----

Berdasarkan hasil posttest terdapat 2 peserta didik (10%) yang memperoleh nilai pada rentang 53-61 berada pada kategori sangat rendah, 4 peserta didik (20%) yang memperoleh nilai pada rentang 62-70 berada pada kategori rendah, 3 peserta didik (15%) yang memperoleh nilai pada rentang 71-79 berada pada kategori sedang, 2 peserta didik (10%) yang memperoleh nilai pada rentang 80-88 berada pada kategori tinggi, dan 9 peserta didik (45%) yang memperoleh nilai pada rentang 89-98 berada pada kategori sangat tinggi.

Secara lengkap penyajian hasil belajar posttest PAI kelas eksperimen II dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.4 : Histogram Frekuensi Posttest Hasil Belajar PAI Menggunakan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*



Tabel 4.17 : Nilai Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen II

statistik	Nilai statistik	
	pretest	Posttest
Nilai terendah	37	53
Nilai tertinggi	95	98
Nilai rata-rata	72,5	79,95
Standar deviasi	18,05	12,96

Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa hasil posttest pada model pembelajaran *crossword puzzle* meningkat dari pada hasil pretestnya, ini menunjukkan bahwa setelah diberi pelajaran peserta didik lebih banyak yang mengerti dari pada sebelum diberikan pelajaran atau langsung diberi pretest. Yang mana nilai rata-rata posttestnya masuk kategori sedang.

Berikut ini data hasil observasi pada kelas eksperimen II untuk mengetahui aktivitas peserta didik pada kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle*, berikut penyajian data-datanya:

Tabel 4.18 : Data Hasil Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen II

no	Aspek yang diamati	pertemuan				Rata-rata	%
		I	II	III	IV		
1	Peserta didik tidak dapat mengingat kata yang sesuai	5	2	1	0	2	10
2	Peserta didik dapat mengingat kata tetapi masih kurang baik	2	3	3	1	2,25	11,25
3	Peserta didik dapat mengingat kata dengan cukup baik	7	8	4	5	6	30
4	Peserta didik dapat mengingat kata dengan baik	3	4	6	8	5,25	26,25

5	Peserta didik dapat mengingat kata dengan sangat baik	2	3	6	6	4,25	21,25
6	Peserta didik tidak mampu mencocokkan kata dengan tepat	4	1	0	0	1,5	7,5
7	Peserta didik mampu mencocokkan kata tetapi masih kurang baik	6	5	2	0	3,25	16,25
8	Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan cukup baik	3	7	11	13	8,5	42,5
9	Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan baik	3	4	6	4	4,25	21,25
10	Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan sangat baik.	4	3	1	3	2,75	13,75

Berdasarkan hasil observasi di atas, dapat dilihat peserta didik yang dapat mengingat atau mengisi kolom pada *crossword puzzle* dengan cukup baik sebesar 30 %. Sedangkan peserta didik yang tidak mengalami kesulitan atau dapat mengingat dengan sangat baik sebesar 21,25 %. Adapun peserta didik yang cukup baik dalam mencocokkan tiap kata sebesar 42,5 %. Sedangkan peserta didik yang tidak mengalami kesulitan atau sangat baik dalam mencocokkan kata sebesar 13,75%.

3. Perbedaan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle*.

Pada bagian ini, rumusan masalah yang ketiga akan dijawab dengan menggunakan statistik inferensial. Pada bagian ini ada tiga tahap untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran *crossword puzzle* pada peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru. Ketiga tahap yang dimaksud

adalah pengujian normalitas, homogenitas dan pengujian hipotesis t-test.

a. Uji normalitas

Pengujian normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada data hasil posttest kedua sampel tersebut, yaitu posttest kelompok eksperimen I dan posttest kelompok eksperimen II. Pada penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Jika angka signifikan (*Sig*) $>0,05$, maka data berdistribusi normal. Jika angka signifikan (*Sig*) $<0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh dengan aplikasi *SPSS versi 26 for windows* :

Tabel 4.19 : Uji Normalitas Data

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
hasil belajar	posttest eksperimen I	.192	20	.052
	posttest eksperimen II	.150	20	.200*

Pada hasil uji normalitas data posttest kelas eksperimen I dan Posttest kelas eksperimen II diketahui nilai sig. masing-masing yaitu kelas eksperimen I = 0,052, dan kelas eksperimen II = 0,200. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui nilai sig kedua kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 yang mana posttest kelas eksperimen I ($0,052 > 0,05$) dan posttest kelas eksperimen II ($0,200 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan data posttest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II berdistribusi normal.

b. Pengujian homogenitas

Sebelum mengadakan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas, karena hal ini merupakan syarat untuk melakukan pengujian dalam analisis inferensial. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data pada kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen. Pada penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 26 for windows* digunakan uji *Levene Statistic* pada taraf signifikan 0,05. Berikut adalah tabel hasil pengujian homogenitas data hasil belajar posttest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II peserta didik:

Tabel 4.20 : Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.177	1	38	.676
	Based on Median	.177	1	38	.677
	Based on Median and with adjusted df	.177	1	34.094	.677
	Based on trimmed mean	.166	1	38	.686

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel di atas, diperoleh signifikansi pada kolom *Based on Mean* sebesar 0,676. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa hasil belajar posttest kedua kelompok peserta didik bersifat homogen.

c. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t-test dengan sampel independen. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua pihak.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ lawan $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Kelas IV UPTD SDN 44 baru Kabupaten Barru.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Mind Mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Kelas IV UPTD SDN 44 baru Kabupaten Barru.

Pada penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 26 for windows* digunakan uji *Levene's Test for Equality of Variances* pada taraf signifikan 0,05. Berikut adalah tabel hasil pengujian uji t-test dengan sampel independen data hasil belajar posttest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II peserta didik.

Tabel 4.21 : Uji Hipotesis

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
		F	Sig.			
hasil belajar	Equal variances assumed	.177	.676	-.161	38	.873
	Equal variances not assumed			-.161	37.897	.873

Pengujian hipotesis yaitu jika nilai signifikan 2-tailed (*Sig*) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_0 diterima dan H_a ditolak jika signifikan 2-tailed (*Sig*) > 0,05.

Berdasarkan pengolahan data di atas dengan menggunakan aplikasi *SPSS*

versi 26 for windows maka dapat diketahui taraf signifikansi 2-tailed pada kolom *Equal variances assumed* sebesar 0,873. Karena nilai signifikan 2-tailed (*Sig*) > 0,05 (0,873 > 0,05) maka dapat disimpulkan H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV yang mendapat model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas IV UPTD SDN 44 baru Kabupaten Barru.

B. Pembahasan

Pembahasan ini didasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh melalui analisis data deskriptif dan inferensial. Adapun pembahasan ini akan dijabarkan sebagai berikut;

1. Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Merujuk dari hasil data penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen I yang diajar menggunakan model pembelajaran *mind mapping* setelah peneliti melakukan pengolahan data dari hasil tes, maka peneliti melakukan pengujian analisis statistik deskriptif pada pretest sehingga memperoleh data skor tertinggi yaitu 92, skor terendah 48, rata-rata sebesar 71,35, dengan standar deviasi sebesar 12,14. Adapun pada posttest skor tertinggi yaitu 97, skor terendah 37, rata-rata sebesar 77,9, dengan standar deviasi sebesar 14,29.

Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PAI peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Sebagaimana dikemukakan oleh I Wayan Darmayoga, dkk. bahwa *mind mapping* ini dapat membuat suasana pembelajaran lebih interaktif karena model ini tidak hanya melatih

kognitif saja tetapi juga membuat suasana kelas lebih aktif.¹ Hal ini dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *mind mapping*, yang mana rata-rata pada pretest didapatkan nilai sebesar 71,35. Sedangkan pada posttestnya didapatkan rata-rata sebesar 77,9. Selain itu peningkatan hasil belajar PAI peserta didik ini juga dapat dilihat dari presentase hasil belajar PAI yang mana pada pretest terdapat 2 peserta didik (10%) berada pada kategori sangat rendah, 6 peserta didik (30%) berada pada kategori rendah, 3 peserta didik (15%) berada pada kategori sedang, 5 peserta didik (25%) berada pada kategori tinggi, dan 4 peserta didik (20%) berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada posttestnya terdapat 1 peserta didik (5%) berada pada kategori sangat rendah, 2 peserta didik (10%) berada pada kategori rendah, 2 peserta didik (10%) berada pada kategori sedang, 7 peserta didik (35%) berada pada kategori tinggi, dan 8 peserta didik (40%) berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ini dapat dikatakan hasil belajar PAI peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* tergolong baik, ini terlihat dari rata-rata yang diperoleh saat pretest yaitu 71,35, mengalami peningkatan pada saat posttest dengan rata-rata yang didapatkan yaitu 77,9.

2. Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru yang Menggunakan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Data hasil belajar yang diperoleh dari penggunaan model pembelajaran *Crossword Puzzle* pada kelas eksperimen II, setelah dilakukan pengolahan data

¹I Wayan Darmayoga, dkk., “Pengaruh Implementasi Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya SAI Denpasar”, *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2013). http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/503/295 (15 Januari 2022)

melalui pengujian statistik deskriptif pada pretest maka didapatkan skor tertinggi 95, skor terendah 37, rata-rata sebesar 72,5 dengan standar deviasi sebesar 18,05. Adapun pada posttest diperoleh data dengan skor tertinggi sebesar 98, skor terendah 53, rata-rata 79,95 dengan standar deviasi 12,96.

Hasil dari pengolahan data di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *crossword puzzle*. Model ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan sifatnya yang menyenangkan tanpa harus kehilangan esensi belajar. Sebagaimana dikatakan oleh Kadek Wahyuni bahwa *Crossword Puzzle* dapat dikategorikan sebagai stimultan yang mengelola stress dan menghubungkan saraf-saraf otak yang terlelap, karena sifatnya yang *fun* namun tetap *learning*.² Sejalan dengan ini, Zaini, dkk. juga mengungkapkan bahwa teka-teki silang/*Crossword puzzle* dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajarnya. Bahkan dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam kelas.³ Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh pada pretest dan posttest, yang mana skor rata-rata pretest sebesar 72,5. sedangkan skor rata-rata pada posttest sebesar 79,95. Peningkatan hasil belajar PAI ini juga dapat dilihat dari presentase hasil belajar yang mana pada pretest terdapat terdapat 3 peserta didik (15 %) berada pada kategori sangat rendah, 3 peserta didik (15 %) berada pada ketegori rendah, 2 peserta didik (10%) berada pada kategori sedang, 5 peserta didik (25%) berada pada

²Kadek Wirahyuni, "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-teki Silang dan BALSEM PLANG", *Acarya Pustaka*, Vol. 3 no. 1 (Juni 2017). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/view/12731/7988> (15 Agustus 2019).

³Zaini Hisyam, dkk., *Strategi Belajar Aktif* (Pustaka Insan Madani: Yogyakarta, 2008), h. 71.

kategori tinggi, dan 7 peserta didik (35%) berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada posttestnya terdapat 2 peserta didik (10%) berada pada kategori sangat rendah, 4 peserta didik (20%) berada pada kategori rendah, 3 peserta didik (15%) berada pada kategori sedang, 2 peserta didik (10%) berada pada kategori tinggi, dan 9 peserta didik (45%) berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pengolahan data analisis statistik deskriptif di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil pretest dan posttestnya. Skor rata-rata yang didapatkan pada pretest sebesar 72,5. Sedangkan pada posttestnya sebesar 79,95.

Hasil pengolahan data ini juga menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* memiliki nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dengan kelompok peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Ini dapat dilihat dari masing-masing nilai rata-rata posttestnya. Nilai posttest pada model pembelajaran *mind mapping* sebesar 77,9. Sedangkan nilai posttest pada model pembelajaran *crossword puzzle* sebesar 79,95.

3. Perbedaan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas IV UPTD SDN 44 Barru antara Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle*

Pembahasan sebelumnya telah memaparkan hasil penelitian analisis statistik deskriptif. Selanjutnya akan diuraikan data hasil analisis statistik inferensial yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah ketiga.

Melihat perbandingan hasil pretest dan posttest dengan diterapkannya model

pembelajaran *mind mapping* dan model pembelajaran *crossword puzzle* didapati terjadinya peningkatan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat data hasil posttest dan analisis data kedua kelas eksperimen tersebut yaitu kelas eksperimen I yang diajar dengan model pembelajaran *mind mapping* lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen II yang diajar dengan model pembelajaran *crossword puzzle*.

Sebelum menguraikan hasil uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti akan membahas uji normalitas dan homogenitas. Sebab syarat agar dapat dilakukan uji hipotesis adalah data harus berdistribusi normal dan populasi bersifat homogen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS versi 26 for windows* untuk mengolah data posttest hasil belajar PAI kedua kelas eksperimen.

Setelah melakukan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 pada posttest hasil belajar PAI di kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II, didapati nilai sign untuk kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *mind mapping* sebesar 0,052 dan nilai sign untuk kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* sebesar 0,200. Data ini menunjukkan bahwa nilai posttest kedua kelas eksperimen tersebut berdistribusi normal. Sebab keduanya lebih besar dari 0,05. Adapun pada uji homogenitas dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh data nilai sign pada *Levene Statistic* pada kolom *Based on Mean* sebesar 0,676. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa hasil belajar posttest kelas eksperimen I yang diajar dengan model pembelajaran *mind mapping* dan kelas eksperimen II yang diajar dengan model pembelajaran *crossword puzzle* bersifat homogen.

Selanjutnya, dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi*

26 for windows maka dapat diketahui taraf signifikansi 2-tailed pada kolom *Equal variances assumed* sebesar 0,873. Karena nilai signifikan 2-tailed (*Sig*) > 0,05 (0,873 > 0,05) maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV yang mendapat model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PAI peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan model pembelajaran *crossword puzzle* tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Artinya, kedua model pembelajaran tersebut kurang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI pada peserta didik di kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru. Ini disebabkan karena kedua model tersebut tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar yang diperoleh setelah dilakukan penerapan pada kedua kelas tersebut. Walaupun kedua model tersebut mampu untuk melatih aspek kognitif peserta didik disamping juga mengaktifkan suasana belajar dalam kelas. Diharapkan kepada guru agar dapat memperhatikan dalam pemilihan model pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dalam hal ini peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar PAI peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada kelas eksperimen I diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 71,35. Setelah diterapkannya model pembelajaran *mind mapping* terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 77,9.
2. Hasil belajar PAI peserta didik kelas IV UPTD SDN 44 Barru sebelum menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas eksperimen II diperoleh rata-rata dengan nilai sebesar 72,5. Setelah diterapkannya model pembelajaran *crossword puzzle*, hasil belajar PAI peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai rata-ratanya 79,95.
3. Berdasarkan hasil analisis inferensial pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* diketahui $t_{hitung} = -0,475$ dan $t_{tabel} = 2,024$. Karena $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-0,475 \leq 2,024$) maka dapat disimpulkan H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PAI peserta didik kelas IV yang mendapat model pembelajaran *mind mapping* dengan peserta didik yang mendapat model pembelajaran *crossword puzzle* pada kelas IV UPTD SDN 44 barru Kabupaten Barru.

B. Implikasi Penelitian

Adapun yang menjadi implikasi dari penelitian ini, dapat dilihat sebagaimana tercantum di bawah ini:

1. Merujuk dari hasil penelitian ini, diharapkan bagi para guru yang mengajarkan mata pelajaran PAI, agar dapat melakukan pengajaran PAI dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik.
2. Kepada pihak sekolah, diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih penggunaan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau referensi untuk melakukan penelitian atau pengembangan terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Cet. II; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Afriansyah, Anggi. "Mengedepankan Pedagogi Egalitarian." *Kompas*, 2 Maret 2018.
- Ali, Chandra Mufti dan Endryansyah. "Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4 no. 2 (2015). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11325> (2 Januari 2020).
- Annisah, Siti. "Penerapan Metode Mind Map dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa : Penelitian Tindakan Kelas pada Mahasiswa PGMI Semester V STAIN Jurai Siwo Metro." *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No.1, h. 225.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Cet. VII; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. XIII; Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006.
- Astari, Rina Werdi. "Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Model Pembelajaran Mind Mapping pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gemolong Tahun Ajaran 2009/2010." *Skripsi*. Surakarta: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMS, 2010, h. 5. <http://eprints.ums.ac.id/8435/1/A310060037.pdf> (Diakses 15 Januari 2020).
- Azwar, Saifuddin. *Tes Prestasi Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, Edisi II. Cet.XIV; Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013.
- Buzan, Toni. *Mind Map: Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004. Dikutip dalam Siti Annisah. "Penerapan Metode Mind Map dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa: Penelitian Tindakan Kelas pada Mahasiswa PGMI Semester V STAIN Jurai Siwo Metro." *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21 no. 1 (Juni 2014). http://www.academia.edu/35294650/PENERAPAN_METODE_MIND_MAP_DALAM_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERFIKIR_KREATIF_MAHASISWA_Penelitian_Tindakan_Kelas_pada_Mahasiswa_PGMI_Semester_V_STAIN_Jurai_Siwo_Metro (Diakses Juni 2019).
- Coticone, Sulekha Rao. "Utility of Self-Made Crossword Puzzles as an Active Learning Method to Study Biochemistry in Undergraduate Education". *Journal of College Science Teaching*, Vol. 42 no. 4 (Januari 2013). https://www.researchgate.net/profile/Sulekha_Coticone/publication/256080163_Utility_of_self_made_crossword_puzzle_as_an_active_learning_tool_in_undergraduate_education_in_biochemistry/links/53f261e80cf2f2c3e7fea896/Utility-of-self-made-crossword-puzzle-as-an-active-learning-tool-in-

- undergraduate-education-in-biochemistry.pdf (17 Januari 2020).
- Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*. Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Darmadi, Hamid. *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial: Konsep Dasar dan Implementasi*. Cet. I; Bandung: Alfabeta, 2013.
- Darmayoga, I Wayan. dkk. "Pengaruh Implementasi Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Siswa Kelas IV SD Sathya SAI Denpasar." *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2013). http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/503/295 (15 Januari 2020).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka, 1990.
- Dick Walter carey, lou and Carey, James O. *The Systematic Design of Instruction, Sixth Edition*. New york: Pearson 2009. Dikutip dalam Muhammad Yaumi desain pembelajaran efektif, Makassar, alauddin university, 2012. 145.
- Elum, Charles R. "Crossword Puzzle Game and Method of Generating the Same". *United States Patent*. <https://patentimages.storage.googleapis.com/4d/de/0f/01f05fbd9b5336/US5566942.pdf> (17 Januari 2020).
- Eppler, Martin J. "A comparison between concept maps, mind maps, conceptual diagrams, and visual metaphors as complementary tools for knowledge construction and sharing." *Information Visualization*, Vol. 5 (2006). <https://pdfs.semanticscholar.org/a251/af383ed7a0edeb43a2a88e11db29ab06c2be.pdf> (17 Januari 2020).
- Ernata, Yusvidha. "Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model *Mind Mapping* Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SDN Ngarangan 05 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar." *Skripsi*. Malang: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, 2012, h. 4. <http://eprints.umm.ac.id/29166> (Diakses 14 Januari 2020).
- Evrekli, Ertug, dkk. "Mind Mapping Applications in Special Teaching Methods Courses for Science Teacher Candidates and Teacher Candidates' Opinions Concerning The Applications." *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Vol. 1 (2009). https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/2470167/A6.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1547694535&Signature=P9AkSpBQer5z15ua48YR4XwzGBs%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DMind_mapping_applications_in_special_tea.pdf (17 Januari 2020).
- Goldblum, Naomi dan Ram Frost. "The crossword puzzle paradigm: The effectiveness of different word fragments as cues for the retrieval of words". *Memory & Cognition*, Vol. 16 no. 2 (1988). <https://link.springer.com/content/pdf/10.3758/BF03213485.pdf> (17 Januari 2020).
- Hadjar, Ibnu. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*. Cet.

II; Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999.

- Hambrick, David Z., dkk., "Predictors of Crossword Puzzle Proficiency and Moderators of Age-Cognition Relations". *Journal of Experimental Psychology*, Vol. 128 no. 2 (1999).
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/43213662/Predictors_of_crossword_puzzle_proficien201602292087p7qquf.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1547694930&Signature=TxNpD0git o2Cc4mGl4dbZ%2ByyR1k%3D&responsecontentdisposition=inline%3B%20filename%3DPredictors_of_crossword_puzzle_proficien.pdf (17 Januari 2020).
- Hamzah, Hastuti. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Metode *Crossword Puzzle* (Teka-teki Silang) dengan Metode *College Ball* (Permainan Bola Guling) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Makassar". *Skripsi*. Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2012.
- Hardianti R, Sitti. "Efektivitas Model Pembelajaran Peta Konsep Rantai Kejadian (*Even Chain*) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII F SMP Negeri 2 Sangalla". *Skripsi*. Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2014.
- Hartono. *Analisis Item Instrumen*. Cet. I; Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2015.
- Hawkins, Joyce M. *Kamus Dwibahasa Oxford-Erlangga: Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*. Cet. I; Penerbit Erlangga, 1996.
- Hisyam, Zaini, dkk. *Strategi Belajar Aktif*. Pustaka Insan Madani: Yogyakarta, 2008.
- Indah, Nur. "Penerapan Metode *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Sains Materi Struktur Tumbuhan dan Pemanfaatannya dalam Teknologi pada Peserta Didik Kelas VII MTs DDI Soreang Maros". *Skripsi*. Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin, 2015.
- John, Biggs. *Teaching for Learning The View from Cognitive Psychology*. Hawthorn: The Australian Council for Educational Research Ltd., t.th. Dikutip dalam Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003.
- Jones, Brett D. "The Effects of Mind Mapping Activities on Students' Motivation." *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*.
<https://cupola.gettysburg.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://scholar.google.com/&httpsredir=1&article=1021&context=edfac> (17 Januari 2020).
- Kementerian Agama RI. *Terjemah Tafsir Perkata*. Cet. I; Bandung: CV Insan Kamil, 2011.
- Khodijah, Nyayu. *Psikologi Pendidikan*. Ed. 1. Cet. IV; Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Koesoema A, Doni. "Mewujudkan Janji Pendidikan." *Kompas*, 6 Maret 2018.
- Kurniawati, Dhida Dwi. "Pengaruh Metode *Mind Mapping* dan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010". *Skripsi*. Surakarta: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan

- Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2010.
<http://eprints.ums.ac.id/8677/2/A210060103.pdf> (Diakses 4 Juni 2019).
- Kusmintayu, Norma, dkk. "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Basastra Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, Vol. 1 no. 1 (Desember 2012).
http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/2083 (14 Januari 2020).
- Kusyairy, Umi. *Psikologi Belajar: Panduan Praktis untuk Memahami Psikologi dalam Pembelajaran*. Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2014.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Cet. II; Bandung: PT Rafika Aditam, 2017.
- Linda, Eva. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square dengan Strategi Crossword Puzzle terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Unsyiah*, Vol. 3 no. 2 (April 2018).
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/sejarah/article/view/7669/3309> (15 Agustus 2019).
- Manzar, Shabih dan Saleh M. Al-Khusaiby. "Crossword puzzle. A new paradigm for interactive teaching". *Saudi Med J*, Vol. 25 no. 11.
<https://pdfs.semanticscholar.org/625b/cf79e646def0dc476eeb815d544c91b9cc5e.pdf> (17 Januari 2020).
- Marfu'ah, Diniyati, dkk. "Perbandingan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran STAD dengan Mind Mapping pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA." *ALAUDDIN*
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/7001/4788> (15 Januari 2020).
- Mento, Anthony J., dkk. "Mind Mapping in Executive Education: Applications and Outcomes." *The Journal of Management Development*, Vol. 18 no. 4 (1999).
file:///C:/Users/Win%208.1/Downloads/Mind_mapping_in_executive_education_Applications_a.pdf (17 Januari 2020).
- Mulyadi, Seto, dkk. *Psikologi Pendidikan : Dengan Pendekatan Teori-teori Baru dalam Psikologi*. Ed.1. Cet. I; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mustmi, Muh. Khalifah. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. I; Yogyakarta: CV Arti Bumi Intaran, 2015.
- Nasution, S. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Nata, Abudin. *Metodologi Studi Islam*. Cet. XIX; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Nihaya, Rivqiya Mai. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MINU Plus Islamiyah Banjarsari Buduran Sidoarjo". *Skripsi*. Surabaya: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan

- Ampel, 2013. <http://digilib.uinsby.ac.id/10904/3/abstrak.pdf> (Diakses 5 Juli 2019).
- Nurroeni, Chusnul. "Keefektifan Penggunaan Model Mind Mapping terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA." *Journal of Elementary Education*, Vol. 2 no. 1 h. 55. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2081> (14 Januari 2020).
- Qondias, Dimas, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5, No. 2, h. 177. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/8590/8613> (15 Januari 2020).
- Radili, Leny. "Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi." *E-Tech*, vol. 1 no. 1.
- Rahayu, Sri, "Perbandingan Hasil Belajar Biologi Melalui Pembelajaran Spelling Puzzle dan *Crossword Puzzle* Kelas VII SMP Negeri 2 Gondang Sragen Tahun Ajaran 2012/2013". *Seminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS*. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/viewFile/6540/5920> (5 Juli 2019).
- Rahman, Ulfiani. *Memahami Psikologi dalam Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2014.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ristiasari, Tia, dkk. "Model Pembelajaran Problem Solving dengan Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Unnes Journal of Biology Education*, Vol. 1 no 3 (2012). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/1498> (14 Januari 2019). Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Cet. II; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015.
- Salvia, Atika, dkk. "Pemberian Lks Berupa Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Ujungbatu". <https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/1209/JURNAL%20ATIKA%20SALVIA.pdf?sequence=1> (9 Januari 2020).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an*, vol. 13. Cet. II; Jakarta: Lentera Hati, 2009.
- Siregar, Syarifuddin. *Statistik Terapan untuk Penelitian*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sudarmanto, R. Gunawan. *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Cet. I; Graha Ilmu: Yogyakarta, 2005.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Cet. V; Bandung:

- Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi: dilengkapi dengan Metode R&D*. Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. IX; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sulistiyaningsih, Eny. “Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi dengan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangasem III Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011”. *Skripsi*. Surakarta: Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2010, h. 4. <https://eprints.uns.ac.id/100/1/169472109201010221.pdf> (Diakses 15 Januari 2020).
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Cet. XXV; Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Suryani, Elva. “Pengaruh Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII.A Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Tapung Kabupaten Kampar”. *Skripsi*. Pekanbaru: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim, 2016. <http://repository.uin-suska.ac.id/3123/1/FM.pdf> (Diakses 5 Juli 2019).
- Swadarma, Doni. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. <https://books.google.co.id/books?id=rYZKDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> (Diakses 13 Agustus 2019).
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Cet. II; Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013: Kurikulum Tematik Integratif/KTI*. Cet. II; Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Tiro, Muhammad Arif. *Statistik Distribusi Bebas*. Makassar: Andra Publister, 2007.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Cet. I; Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Usman, Syahrudin. *Belajar dan Pembelajaran: Perspektif Islam*. Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2014.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. Ed. 1. Cet. II; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Widyawaty, Diah dan Muh. Hasbi. “Penerapan Strategi Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Trigonometri di Kelas XI MIA SMA Negeri 4 Palu.” *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Vol. 2 no. 4 (Juni 2015). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JEPMT/article/view/8312> (Diakses 4 Juni 2019).

- Wijastuti, Retno. "Keefektifan Strategi *Crossword Puzzle* pada Hasil Belajar IPS". *Journal of Elementary Education*, Vol. 2 no 2 (2013). journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2741 (2 Januari 2020).
- Wirahyuni, Kadek. "Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka-teki Silang dan BALSEM PLANG". *Acarya Pustaka*, Vol. 3 no. 1 (Juni 2017). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/view/12731/7988> (15 Agustus 2020).
- Yaumi, Muhammad. *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: disesuaikan dengan kurikulum 2013*. Ed. 2. Cet. III; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Yuliana, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle*". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 2 (2016). <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/3049/2710> (7 Januari 2020).
- Yuniarti, dkk. "Pengaruh Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar". <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17619/15039> (7 Januari 2020).
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Cet. III; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016.
- Yusuf T, M. *Teori Belajar dalam Praktek*. Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2013.
- Zampetakis, Leonidas A., dkk. "Creativity Development in Engineering Education: The Case of Mind Mapping." *Journal of Management Development*, Vol. 26 no. 4 (2007). https://www.researchgate.net/profile/Leonidas_Zampetakis/publication/230600400_Creativity_development_in_engineering_education_The_case_of_mind_mapping/links/09e41501cd65b97b04000000.pdf (17 Januari 2020).
- Zuriah, Nurul. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori – Aplikasi*. Cet. III; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.

LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Kampus II: Jl. H.M. Yasin Limpo No.36 Samata-Gowa Telp./FAX : (0411) 882682

Nomor : B-2360/T.1/PP.00.9/VII/2021

Samata-Gowa, 2 Juli 2021

Sifat : Penting

Lamp. : 1 (satu) Rangkap Draft Skripsi

Hal : **Permohonan Izin Penelitian Penyusunan Skripsi**

Kepada Yth.

Kepala UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru

Di Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan identitas di bawah ini:

Nama : Muhammad Dzul Adli S.
 NIM : 20100114091
 Semester/T.A. : XIV / T.A. 2020-2021
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Alamat : BTN Mangga Tiga Blok E 5 No. 19 Makassar

bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan judul skripsi: **Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Mind Mapping dan Crossword Puzzle di Kelas IV UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru**

Dengan Dosen Pembimbing:

1. **Prof. Dr. H. Bahaking Rama, M.S.**
2. **Dr. Saprin, M.Pd.I.**

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa tersebut dapat diberi izin untuk melakukan penelitian di **UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru** dari tanggal **5 Juli s.d. 6 Agustus 2021**.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

Dekan



Dr. H. A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I.
 NIP 197810112005011006

Tembusan:

1. Rektor UIN Alauddin Makassar (sebagai laporan)
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN BARRU
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SDN 44 BARRU



Alamat : Jl. A. Abd. Muis, Pekkae Kelurahan Lalolang Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru
 Email : barru.trlu.sdn01pekkae@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 422/041/SD-44/VI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ZAINAB, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 19700822 198907 2 001
 Jabatan : Kepala Sekolah SDN 44 Barru
 Alamat : Jln. ABD. Rahman Gazali, Padaelo

Menyatakan Bahwa :

Nama : MUHAMMAD DZUL ADLI S.
 NIM : 20100114091
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Alamat : BTN Mangga Tiga Blok E No. 19 Makassar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDN 44 Barru, dalam rangka penyusunan Skripsi S.1 dengan judul "**Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword puzzle* di Kelas IV UPTD SDN 44 BARRU Kabupaten Barru**" Selama 1 Bulan, dimulai dari tanggal 5 Juli sampai 06 Agustus 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekkae, 06 Agustus 2021
 Kepala Sekolah

ZAINAB, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19700822 198907 2 001

SILABUS
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UPTD SDN 44 BARRU

NAMA SEKOLAH : UPTD SDN 44 BARRU
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS/ SEMESTER : IV (EMPAT)/I (GANJIL) dan II (GENAP)
TAHUN AJARAN : 2021

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER	PPK
	1.2 Meyakini Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya di sekitar rumah dan sekolah. 2.2 Menunjukkan sikap percaya diri sebagai implementa	. Menjelaskan dua bukti Allah Swt itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.	Allah Swt. itu ada	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati menyimak tentang Allah Swt. itu ada secara klasikal, kelompok maupun individual. • Mengamati gambar contoh tentang Allah Swt. itu ada secara klasikal atau individual. • Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang Allah Swt. itu ada. • Mengajukan pertanyaan, misalnya siapakah yang 			Al-Qur'an Buku Pend. Agama dan Budi Pekerti Kelas IV Gambar atau Poster Multimed	

<p>PENDIDIKAN AGAMA ISLAM & BUDI PEKERTI</p>	<p>3.1 Memahami Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya di sekitar rumah dan sekolah. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan sekolah sebagai</p>	<p>b. Menjelaskan bukti Allah Swt itu ada melalui Q.S Al-An'am/6:102. c. Menjelaskan adanya Rasul Allah Swt.</p>		<p>yang menciptakan alam semesta ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi gambar tentang Allah Swt. itu ada baik secara klasikal maupun kelompok. • Membuat rumusan hasil diskusi kelompok tentang Allah Swt. itu ada. • Mengidentifikasi bukti tentang Allah itu ada. • Menyampaikan hasil diskusi tentang Allah Swt. itu ada secara kelompok. • Menyimpulkan hasil diskusi kelompok tentang Allah Swt. itu ada Allah Swt. secara individual atau kelompok. • Menanggapi hasil presentasi (melengkapi, mengonfirmasi, menyanggah). <p>Membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru.</p>			<p>ia Interaktif</p>	
--------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	----------------------	--

	upaya mengenal Allah itu ada.							
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM & BUDI PEKERTI	<p>1.3 Meyakini adanya Allah Swt. Yang Maha Melihat, Maha Adil dan Maha Agung.</p> <p>2.3 Menunjukkan sikap hati-hati, hormat dan kerjasama sebagai implementasi dari pemahaman makna <i>al-Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i>.</p> <p>3.2 Memahami makna</p>		<p><i>Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak makna <i>al-Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i>. • Mengamati lafal dan arti <i>al-Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i>. • Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang lafal dan arti <i>Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i>. • Mengajukan pertanyaan tentang makna <i>Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i>. • Secara kelompok kecil mendiskusikan lafal dan makna <i>Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i>. • Membuat catata hasil diskusi kelompok tentang makna <i>Asmau al-Husna:</i> 				<p>Al-Qur'an Buku Pend. Agama dan Budi Pekerti Kelas IV</p> <p>Gambar atau Poster</p> <p>Multimedia Interaktif</p>	

	<p><i>al-Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim.</i></p> <p>4.1 Membaca <i>al-Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim.</i></p>			<p><i>Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan tentang isi hasil diskusi sifat <i>Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim</i> Allah Swt. dengan sikap manusia dalam perilaku sehari-hari. • Menyampaikan hasil diskusi tentang makna <i>Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim.</i> • Menyampaikan hasil belajar tentang lafal dan makna <i>Asmau al-Husna: Al-Basir, Al-'Adil, dan Al-'Azim.</i> • Membuat kesimpulan dengan bimbingan guru. 				
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru **Mata Pelajaran** : PAIBP
Kelas / Semester : IV 1/Ganjil **Materi Pokok** : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan makna mengenal Allah melalui alam semesta 2. Guru meminta peserta didik membaca percakapan antara sahabat dengan Rasulullah Saw, dan menceritakan kembali isi percakapan itu 3. Guru meminta peserta didik membaca percakapan antara Ahmad dengan ibunya, lalu menceritakan kembali isi percakapan. 4. Guru meminta peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui alam semesta 	<i>Modul/buku tema</i>

	5. Peserta didik mengerjakan <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui alam semesta	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentang materi hari ini 2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar. 	<i>Modul/Buku Tema</i>

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui alam semesta.



Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Baru, 16 Juli 2021
Peneliti

Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru Mata Pelajaran : PAIBP
 Kelas / Semester : IV 1/Ganjil Materi Pokok : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan makna mengenal Allah melalui al-Qur'an 2. Guru meminta peserta didik membaca QS. Al-An'am/6: 102. 3. Guru meminta peserta didik mendiskusikan tentang mengenal Allah melalui al-Qur'an (peserta didik diharapkan mampu menulis ayat dan artinya) dan menjelaskan dengan singkat sesuai kemampuan. 4. Guru meminta peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui al- 	<i>Modul/buku tema</i>

	<p>Qur'an</p> <p>5. Peserta didik mengerjakan <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui al-Qur'an</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentang materi hari ini</p> <p>2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar.</p>	<i>Modul/Buku Tema</i>

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui al-Qur'an.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Barru, 23 Juli 2021
Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru Mata Pelajaran : PAIBP
 Kelas / Semester : IV 1/Ganjil Materi Pokok : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

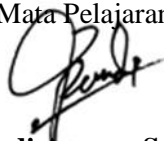
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan makna mengenal Allah melalui Asmaul Husna 2. Guru menyebutkan nama –nama Asmaul Husna 3. Guru meminta peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tentang mengenal Allah melalui Asmaul Husna 4. Peserta didik mengerjakan <i>mind mapping</i> tentang makna beriman kepada Allah dan nama-nama Asmaul Husna 	<i>Modul/buku tema</i>

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentang materi hari ini 2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar. 	<i>Modul/Buku Tema</i>
----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

C. PENILAIAN

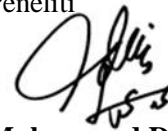
Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>mind mapping</i> tentang makna dan nama-nama Asmaul Husna.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Barru, 30 Juli 2021
Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru **Mata Pelajaran** : PAIBP
Kelas / Semester : IV 1/Ganjil **Materi Pokok** : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

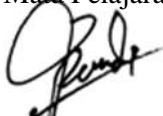
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang beriman kepada Rasul Allah 2. Guru meminta peserta didik membacakan percakapan Hasan dan Ali. 3. Guru meminta peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tentang beriman kepada Rasul Allah 4. Peserta didik mengerjakan <i>mind mapping</i> tentang beriman kepada Rasul Allah 	<i>Modul/buku tema</i>

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentan materi hari ini 2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar. 	<i>Modul/Buku Tema</i>
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>mind mapping</i> tentang beriman kepada Rasul Allah.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Barru, 06 Agustus 2021
Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru **Mata Pelajaran** : PAIBP
Kelas / Semester : IV 2/Ganjil **Materi Pokok** : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

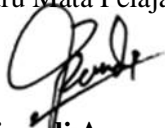
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan makna mengenal Allah melalui alam semesta 2. Guru meminta peserta didik membaca percakapan antara sahabat dengan Rasulullah Saw, dan menceritakan kembali isi percakapan itu 3. Guru meminta peserta didik membaca percakapan antara Ahmad dengan ibunya, lalu menceritakan kembali isi percakapan. 4. Guru meminta peserta didik mengisi teka-teki 	<i>Modul/buku tema</i>

	<p>silang/<i>crossword puzzle</i> tentang mengenal Allah melalui alam semesta</p> <p>5. Peserta didik mengerjakan teka-teki silang tentang mengenal Allah melalui alam semesta</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentang materi hari ini</p> <p>2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar.</p>	<i>Modul/Buku Tema</i>

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> Mengisi teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang mengenal Allah melalui alam semesta.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Barru, 16 Juli 2021
Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru Mata Pelajaran : PAIBP
 Kelas / Semester : IV 2/Ganjil Materi Pokok : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan makna mengenal Allah melalui al-Qur'an 2. Guru meminta peserta didik membaca QS. Al-An'am/6: 102. 3. Guru meminta peserta didik mendiskusikan tentang mengenal Allah melalui al-Qur'an (peserta didik diharapkan mampu menulis ayat dan artinya) dan menjelaskan dengan singkat sesuai kemampuan. 4. Guru meminta peserta didik mengisi teka-teki silang/crossword puzzle tentang mengenal 	<i>Modul/buku tema</i>

	Allah melalui al-Qur'an 5. Peserta didik mengerjakan teka-teki silang tentang mengenal Allah melalui al-Qur'an	
Penutup	1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentang materi hari ini 2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar.	<i>Modul/Buku Tema</i>

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan selama daring dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> Mengisi teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang mengenal Allah melalui al-Qur'an.

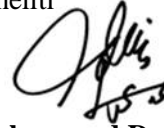
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Barru, 23 Juli 2021
Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru Mata Pelajaran : PAIBP
 Kelas / Semester : IV 2/Ganjil Materi Pokok : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan makna mengenal Allah melalui Asmaul Husna 2. Guru menyebutkan nama –nama Asmaul Husna 3. Guru meminta peserta didik mengisi teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang mengenal Allah melalui Asmaul Husna 4. Peserta didik mengerjakan teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang makna beriman kepada Allah dan nama-nama Asmaul Husna 	<i>Modul/buku tema</i>

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentan materi hari ini 2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar. 	<i>Modul/Buku Tema</i>
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

C. PENILAIAN

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang makna dan nama-nama Asmaul Husna.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI BARRU, 30 Juli 2021

ALAUDDIN
MAKASSAR

Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : UPTD SDN 44 Barru **Mata Pelajaran** : PAIBP
Kelas / Semester : IV 2/Ganjil **Materi Pokok** : Beriman kepada Allah dan Rasul-Nya

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui Allah Swt. itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan-Nya terutama yang ada di sekitar rumah dan sekolah.
2. Melakukan pengamatan terhadap makhluk ciptaan Allah di sekitar rumah dan Sekolah sebagai upaya mengenal Allah itu ada.
3. Meyakini adanya Rasul Allah Swt.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alat dan Media
Pendahuluan	Salam, doa, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, skenario pembelajaran dan aspek- aspek yang akan dinilai.	<i>Papan tulis</i>
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang beriman kepada Rasul Allah 2. Guru meminta peserta didik membacakan percakapan Hasan dan Ali. 3. Guru meminta peserta didik mengisi teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang beriman kepada Rasul Allah 4. Peserta didik mengerjakan teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang beriman kepada Rasul Allah 	<i>Modul/buku tema</i>

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama Peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman tentan materi hari ini 2. Guru beserta peserta didik membaca doa setelah belajar. 	<i>Modul/Buku Tema</i>
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

C. PENILAIAN

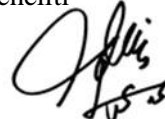
Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan selama pembelajaran dan lembar penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pada modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi teka-teki silang/<i>crossword puzzle</i> tentang beriman kepada Rasul Allah.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Wirandi Anwar, S.Pd.
NIP. 199709132019031003

Barru, 06 Agustus 2021
Peneliti



Muhammad Dzul Adli S.
NIM: 20100114091

LEMBAR BUTIR SOAL

PRE-TEST & POSTTEST MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING DAN CROSSWORD PUZZLE

Petunjuk Soal

➤ **Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di bawah ini!**

1. Asmaul Husna berjumlah sebanyak...

a. 99	c. 96
b. 98	d. 89

2. Al-Basir artinya...

a. Allah Maha melihat	c. Allah Maha Agung
b. Allah Maha mengetahui	d. Allah Maha Adil

3. Allah Maha Agung adalah sebutan dari...

a. Al-Adl	c. Al-Basyir
b. Al-Azim	d. Asmaul Husna

4. Takwa artinya...

a. Mengerjakan perintah Allah	c. Tidak mengerjakan perintah Allah
b. Tidak menjauhi larangannya	d. Melakukan hal maksiat

5. Asmaul Husnah adalah...

a. Sifat mustahil Allah	c. Perilaku Allah yang harus ditiru
b. Nama-nama baik Allah	

- d. 10 sifat wajib Allah
6. Bukti adanya Allah?
- a. Adanya manusia
 - b. Adanya planet
 - c. Adanya alam semesta
 - d. Adanya tumbuhan dan hewan
7. Manusia memerlukan pertolongan dari...
- a. Orang lain
 - b. Allah swt.
 - c. Malaikat
 - d. Syaithon
8. Pada Surat Apakah Al-Qur'an mengenalkan kepada kita bahwa Allah adalah Tuhan kita?
- a. Al-Baqarah ayat 2
 - b. Al-An'am ayat 102
 - c. An-Nisa ayat 10
 - d. An-Nisa ayat 15
9. Beriman kepada Allah artinya percaya kepada...
- a. Allah swt.
 - b. Malaikat
 - c. Syaithon
 - d. Api
10. Beriman atau Iman artinya percaya kepada Allah sebagai Tuhan...
- a. Raja di muka bumi
 - b. Tuhan semesta Alam
 - c. Pencipta Malaikat
 - d. Pencipta planet
11. Semua yang diciptakan Allah disebut...
- a. Dunia
 - b. Alam
 - c. Makhluq
 - d. Khaliq

12. Allah akan membalas amal perbuatan seseorang sesuai dengan yang diperbuat. Hal ini menunjukkan bahwa Allah bersifat...
- a. Ar-Rahman
b. Al-Bashir
c. Al-Azim
d. Al-Adlu
13. Setiap makhluk harus selalu berhati-hati dalam bertingkah-laku dan berucap sesuatu karena Allah bersifat...
- a. Al-Adlu
b. Al-Bashir
c. Al-Azim
d. As-Sami'
14. Jumlah Nabi dan Rasul yang kita Imani adalah...
- a. 10
b. 52
c. 25
d. 99
15. Penutup dan penyempurna para nabi adalah...
- a. Nabi Adam AS
b. Nabi Ibrahim AS
c. Nabi Isa AS
d. Nabi Muhammad saw

petunjuk soal

- Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!
1. Apa maksud beriman kepada Allah melalui alam semesta? Jelaskan!
 2. Bagaimana kita bisa yakin Allah itu ada, padahal Allah tidak bisa dilihat oleh mata manusia?
 3. Bagaimana kita bisa meyakini adanya rasul-rasul Allah? Jelaskan!
 4. Apa yang dimaksud dengan beriman kepada rasul-rasul Allah? Jelaskan!
 5. Tuliskan 10 nabi dan rasul yang kamu ketahui!

PEDOMAN OBSERVASI

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV
UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru

Hari/Tanggal : _____ Observer : _____
Nama peserta didik : _____

No.	Indikator	Aspek yang diamati	keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Peserta didik menuliskan ide pokok/informasi ke dalam bentuk peta pikiran/ <i>mind mapping</i> .	a. Peserta didik tidak membuat <i>mind mapping</i>		
		b. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> tetapi masih kurang baik		
		c. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan cukup baik		
		d. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan baik		
		e. Peserta didik membuat <i>mind mapping</i> dengan sangat baik.		
2	Peserta didik menjelaskan ide pokok/informasi dari peta konsep yang dibuatnya.	a. Peserta didik tidak mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya		
		b. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya tetapi masih kurang baik.		
		c. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan cukup baik		
		d. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan baik		
		e. Peserta didik mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> yang dibuatnya dengan sangat baik		

PEDOMAN OBSERVASI

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama
Islam melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan *Crossword Puzzle* di Kelas IV
UPTD SDN 44 Barru Kabupaten Barru

Hari/Tanggal : Observer :

Nama peserta didik :

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Peserta didik mampu mengingat kata yang sesuai dari pertanyaan.	a. Peserta didik tidak dapat mengingat kata yang sesuai		
		b. Peserta didik dapat mengingat kata tetapi masih kurang baik		
		c. Peserta didik dapat mengingat kata dengan cukup baik		
		d. Peserta didik dapat mengingat kata dengan baik		
		e. Peserta didik dapat mengingat kata dengan sangat baik		
2	Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan tepat pada kolom teka-teki silang.	a. Peserta didik tidak mampu mencocokkan kata dengan tepat		
		b. Peserta didik mampu mencocokkan kata tetapi masih kurang baik		
		c. Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan cukup baik		
		d. Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan baik		
		e. Peserta didik mampu mencocokkan kata dengan sangat baik.		

HASIL UJI VALIDITAS

No. Soal	r_{xy}	r_{tabel}	status
1	0,585223	0,4438	Valid
2	0,445379	0,4438	Valid
3	0,489476	0,4438	Valid
4	0,445379	0,4438	Valid
5	0,445379	0,4438	Valid
6	0,636545	0,4438	Valid
7	0,564503	0,4438	Valid
8	0,621767	0,4438	Valid
9	0,5005	0,4438	Valid
10	0,465907	0,4438	Valid
11	0,504096	0,4438	Valid
12	0,564503	0,4438	Valid
13	0,592157	0,4438	Valid
14	0,496455	0,4438	Valid
15	0,556824	0,4438	Valid
16	0,44891	0,4438	Valid
17	0,511104	0,4438	Valid
18	0,564503	0,4438	Valid
19	0,6013	0,4438	Valid
20	0,569348	0,4438	Valid

Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alfa

koefisien Reliabilitas	interpretasi
0,830209274	Sangat Tinggi

Uji Normalitas Data

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
kelas		Statistic	df	Sig.
hasil belajar	posttest eksperimen I	.192	20	.052
	posttest eksperimen II	.150	20	.200*

Uji Homogenitas Data

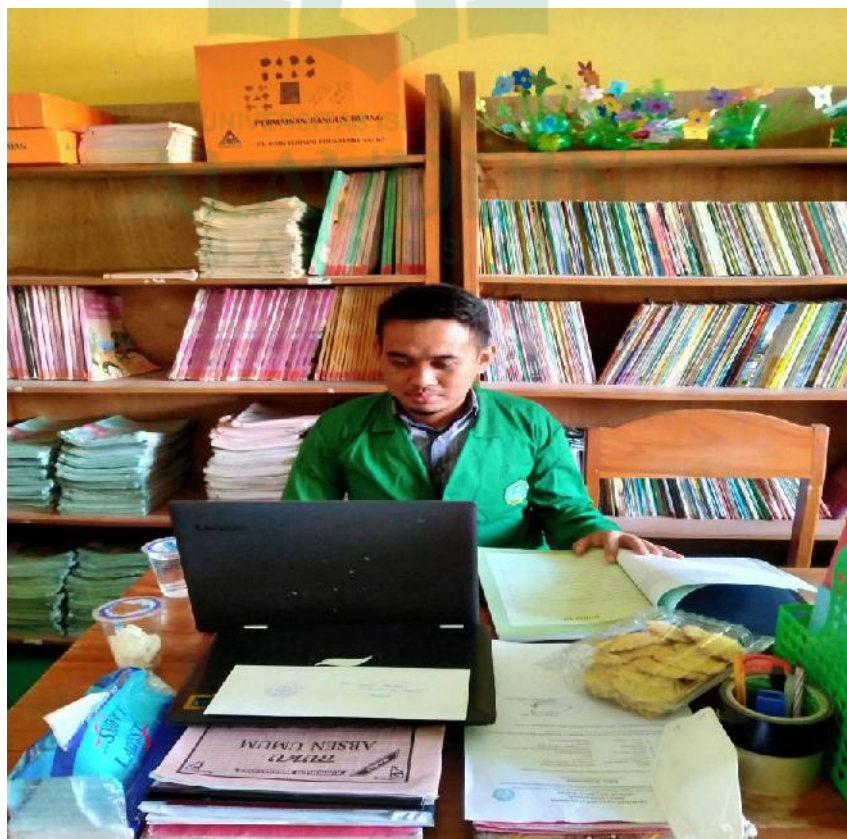
Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil belajar	Based on Mean	.177	1	38	.676
	Based on Median	.177	1	38	.677
	Based on Median and with adjusted df	.177	1	34.094	.677
	Based on trimmed mean	.166	1	38	.686

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

observasi dan pengambilan data peserta didik UPTD SD Negeri 44 Barru



Penerapan model pembelajaran *mind mapping*



Penerapan model pembelajaran *crossword puzzle*



RIWAYAT HIDUP



Muhammad Dzul Adli S., lahir di Palopo pada tanggal 07 April 1996. Bertempat tinggal di BTN Mangga Tiga Blok E 5 No. 19 Kelurahan Paccerakkang Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Penulis merupakan alumni dari Pondok Pesantren Nahdlatul Ulum Soreang Maros. Anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Supyan dan Ibu (alm) Dra. Azizah Abdullah. Penulis pernah mengenyam pendidikan formal di TK Negeri Pembina Lalomba Kabupaten Kolaka dan lulus pada tahun 2002, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SDN No. 2 Balandete Kabupaten Kolaka namun hanya sampai kelas 2 semester 1 penulis pindah ke Makassar dan melanjutkan pendidikan di SD Inpres Mangga Tiga dan lulus pada tahun 2008, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Pondok Pesantren Nahdlatul Ulum pada tingkatan MTs dan lulus pada tahun 2011 dan melanjutkan pendidikan pada tingkatan MA di tempat yang sama dan lulus pada tahun 2014. Setelah lulus dari jenjang sekolah menengah atas, pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam.

Beberapa organisasi yang sempat penulis ikuti saat duduk di bangku kuliah antara lain; PMII, MPH (Mahasiswa Pencinta Herbal), NGC (New Generation Club), IKA PPNU dan HMJ PAI.