

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang berisi tentang pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa ketika pembelajaran yaitu siswa dapat belajar sambil bekerja. Artinya, siswa mampu mendapatkan pengetahuan dan pemahamannya melalui tingkah laku dalam diri siswa, selain itu aktivitas belajar dapat mengarahkan siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memahami sesuai dengan cara pikir siswa.¹

Kegiatan pembelajaran ialah bentuk aktivitas dalam dunia pendidikan yang memiliki tujuan untuk mencapai kompetensi dasar Pembelajaran dikatakan aktif apabila pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan kegiatan yang telah dirancang dengan adanya interaksi antara guru dengan siswa. kegiatan siswa sangat diperlukan untuk memperdalam pemahaman yang diperoleh siswa.²

¹ Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 16(29), 92-98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a227>

² Dewi, L. V., Ahied, M., Rosidi, I., & Munawaroh, F. (2019). Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Discovery Learning

Guru berperan sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menarik serta menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena guru harus bisa memahami dan memilih media maupun media yang tepat, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.³

Hasil dari observasi peneliti tanggal 20 Oktober 2023 di kelas VII MTS Negeri 2 Bengkulu Tengah, peneliti menemukan bahwa permasalahan yang dihadapi siswa ialah kurang keberaniannya ketika mengemukakan pendapatnya dan bertanya jawab pada guru, serta sulit mengingat materi yang diajarkan yaitu dalam mata pelajaran SKI. Terdapat beberapa siswa kurang aktif ketika kegiatan belajar mengajar dan melakukan kegiatan lain, seperti ngobrol dengan teman sebangkunya, memainkan pensil, dan lain-lain. Hanya terdapat beberapa siswa yang bertanya kepada guru dan mengemukakan pendapatnya.

Pelajaran merupakan hal dasar dalam beragama yang harus di miliki setiap muslim. Untuk membekali diri dan menjaga kualitas keimanan, setiap muslim memiliki kewajiban untuk memahami hakikat dan ruang lingkup Aqidah Islam secara benar.⁴ Keyakinan dan komitmen yang benar akan menuntun seseorang

Dengan Media Scaffolding. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 10(2), 137. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i2.27630>

³ Rachayu, I., Jauhariansyah, S., & Juwita, E. (2020). Pemanfaatan Media Drill And Practice Pada Sub Pokok Class Diagram Dalam Meningkatkan Aaktivitas Belajar Siswa. *Journal of Dehasen Education Review*, 1(2), 98–103

⁴ Benny A.Pribadi. *Media Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Dian Rakyat, 2009), h.6

muslim dalam berperilaku. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Baqaroh:151 yaitu

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ
الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ﴿١٥١﴾

Artinya:

Sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.

Ayat di atas menerangkan bahwa Rasulullah diutus untuk menyucikan keyakinan kita hanya kepada Allah SWT saja. Sedangkan pengertian akhlak dilihat dari sudut kebahasaan, akhlak berasal dari bahasa arab yaitu *isim mashdar* dari kata *akhlaqa, yukhliqu, ikhlaqan*, sesuai dengan timbangan (*wazan*) *tsulasi majid af'ala, yuf'ilu, if'ala* yang berarti *al-sajiyah* (perangai), *ath-thabi'ah* (kelakuan, tabi'at, watak dasar), *al-'adat* (kebiasaan, kelaziman), *al-maru'ah* (peradaban yang baik), dan *al-din* (agama).⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 20 Oktober 2023 kepada guru D yang merupakan salah satu guru kelas di VII MTS Negeri 2 Bengkulu Tengah mengatakan bahwa siswa di kelas VII agak sulit memahami maupun mengingat materi karena sebelumnya pembelajaran. Oleh karena itu, guru tersebut melakukan pendalaman materi maupun menjelaskan dengan rinci materi yang diajarkan. Padahal di kelas VII tersebut termasuk golongan siswa yang mudah diatur, selain itu guru tidak menggunakan

⁵ Benny A.Pribadi. *Media Desain Sistem Pembelajaran*,... h.10

media pembelajaran akan tetapi lebih berpacu menggunakan media pembelajaran diskusi. Proses belajar mengajar dilakukan oleh guru dan siswa yang saling berinteraksi didalam kelas akan tetapi keberanian siswa didalam kelas dirasa cukup kurang dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Apalagi tahun 2022 sekarang, kurikulum 2013 telah diubah menjadi kurikulum Merdeka Belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa dikelas.

Pembelajaran akan terlaksana dengan lancar dan efektif apabila siswa berpartisipasi secara aktif dan mengerti apa yang diajarkan oleh guru. Siswa akan belajar lebih mudah memahami materi dan mengingat materi pembelajaran. Siswa juga dituntut aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Proses pembelajaran yang dilakukan dilingkungan sekolah menengah bertujuan untuk mengarahkan perubahan pada siswa dengan baik.⁶

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti berupaya dengan cara penggunaan media pembelajaran. Media yang diperlukan agar siswa terlibat langsung *proyek* yang dikerjakan sehingga siswa berperan aktif dalam proses belajar. Media perlu diterapkan sebagai tahapan ketika proses kegiatan belajar dikelas. Hal tersebut dapat menumbuhkan aktivitas berpikir siswa dalam belajar mandiri maupun kelompok. Media pembelajaran juga dapat mengontrol pikiran siswa agar berpikir lebih jauh dengan adanya rasa ingin tahu yang dimiliki siswa. Media yang sesuai dengan penelitian ini ialah media pembelajaran *mind mapping berbasis Project Based Learning*. Media tersebut digunakan agar

⁶ Sariayu, M. R., Miaz, Y., Padang, U. N., & Barat, S. (2020). *Peningkatan AKtivitas Belajar Siswa melalui Media Think Pair Share di Sekolah Dasar*. 4(2), 295–305

siswa lebih aktif untuk memahami materi yang diajarkan. Sintak pada PJBL meliputi menentukan pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor siswa dalam kemajuan proyek, menguji hasil, dan mengevaluasi pengalaman.⁷

Media pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok maupun individu untuk memecahkan suatu masalah.⁸ Siswa akan memahami materi kemudian akan diaplikasikannya ketika pembelajaran sehingga siswa dapat mengemukakan pendapatnya sendiri sesuai dengan pemikiran siswa dengan berani dan percaya diri. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendesain tulisan dan mengingat dari pemikiran siswa.

Penggunaan media juga diperlukan dalam kebutuhan pembelajaran siswa. Media yang diperlukan siswa ialah media yang dapat meningkatkan kemampuan koneksi berpikir siswa. Media yang dapat memetakan pikiran dari pemahaman materi siswa karena media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan rencana pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran berpengaruh terhadap pada proses belajar siswa, supaya mempermudah materi yang diajarkan supaya dapat diaplikasikannya ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengajar dapat

⁷ Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *media pembelajaran PAI SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia

⁸ Astuti, I. D., Toto, & Yulisma, L. (2019). Media Project Based Learning (PjBL) Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 11(2), 93–98. <https://doi.org/10.25134/quagga.v11i2.1915>.Received

memanfaatkan media pembelajaran untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.⁹

Hal tersebut, media yang sesuai dan mendukung media *mind mapping*. Media pembelajaran *mind mapping* termasuk dalam media pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dan lebih efisien terhadap pengajar ketika proses belajar mengajar dikelas. Media *mind mapping* diartikan sebagai pemetaan gagasan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep maupun materi yang membentuk korelasi dari cara kerja otak.¹⁰

Media tersebut dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Teknik dengan media *mind mapping* digunakan untuk mencatat materi maupun *point* penting kedalam suatu kolom yang bercabang sehingga lebih mudah untuk mengingatnya. Hal yang berkaitan dengan penelitian peneliti, dapat didukung dari hasil penelitian *project based learning* yang membantu siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran SKI.

Project based learning juga sangat efektif jika di terapkan di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh penerapan media *project based learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas VII. Hal tersebut memiliki persamaan dalam penggunaan media pembelajaran *project based learning* yang dimana pembelajaran yang berpusat pada proyek yang harus diselesaikan secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Kelebihan dari media pembelajaran *project*

⁹ Jayusman, I. (2020). *Study Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13–20.

¹⁰ Wilujeng, B. S., Mahendra, Y. S., & Ulumiyah, F. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengajar*. *Jurnal Abdikarya*, 03(1), 57–59

based learning ialah siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan sehingga siswa lebih aktif, bekerja secara kolaborasi, dan meningkatkan kerja sama guru dengan menerapkan kegiatan proyek. Adanya kegiatan proyek siswa mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari kedalam LKPD yang disediakan oleh guru. Hal tersebut berguna untuk mengolah ingatan siswa. Kelemahannya yaitu siswa memerlukan banyak waktu dan sumber belajar, serta adanya kesiapan siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar. Keterbatasan waktu yang digunakan siswa harus digunakan dengan maksimal untuk menyelesaikan kegiatan proyek.

Berdasarkan uraian dari hasil observasi maupun wawancara yang telah dilakukan diatas, peneliti memiliki tujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun media yang digunakan ialah media pembelajaran project based learning berbantuan media *mind mapping* sehingga peneliti mengambil judul pemanfaatan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pada pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya keseriusan siswa dalam belajar
2. Pembelajaran yang dilakukan belum maksimal
3. Kegiatan proses pembelajaran masih dilakukan media konvensional
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI kelas VII
5. Pembelajaran terasa cepat membosankan dan mengantuk

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 2 Bengkulu Tengah
2. Fokus penelitian dilakukan di kelas VIIB
3. Penelitian ini berfokus untuk melihat media *mind mapping* berbasis *Project based learning*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah?
2. Bagaimana penerapan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah?
3. Apakah kelebihan dan kekurangan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah.

2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dilakukan, manfaat tersebut dapat bersifat teoritis dan bersifat praktis:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengetahuan baru mengenai media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah serta juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini sebagai sumber informasi bagi para guru yang khususnya mengajar melalui media *mind mapping* berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bengkulu Tengah, bahwa program studi pendidikan agama islam itu sendiri tidak berfokus hanya kepada pembentukan karakter dalam berpendidikan tetapi juga harus membentuk karakter religius.
- b. Hasil peneliti ini bermanfaat bagi penulis dalam menambah wawasan dalam bidang penelitian sehingga dapat mengetahui bagaimana media *mind*

mapping berbasis *project based learning* pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Mts Negeri 2 Bengkulu Tengah yang bisa diterapkan kepada mahasiswa terutama oleh siswa Mts Negari 2 Bengkulu Tengah.

G. Penelitian Terdahulu

1. **Ni Ketut Sri Budayani** dengan judul penelitian “Efektivitas Media Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan *Mind Map* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X di SMAS Dharma Kirti Sengkidu”. Riset ini tergolong penelitian eksperimen dengan desain nonequivalent control grup design. Populasi dalam riset ini yakni 49 siswa dengan sampel kelas X E.A berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol dengan memakai media ekspositori dan kelas X E.B berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen memakai media project-based learning berbantuan mind map. Teknik pengambilan sampel memakai teknik sampling jenuh. Riset ini diukur dengan instrumen tes pilihan ganda dan lembar observasi. Hasil riset diinterpretasikan dari uji independent sample t-test, uji gain ternormalisasi, dan analisis lembar observasi. Hasil riset ini yakni: (1) adanya perbedaan keterampilan berpikir kritis dengan kelas eksperimen dan kontrol, (2) persentase keaktifan siswa menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dengan kelas eksperimen dari kelas kontrol, (3) persentase skor gain ternormalisasi dengan kelas eksperimen yakni lebih tinggi dari kelas kontrol. Berlandaskan hasil tersebut sehingga media project-based

learning berbantuan mind map efektif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis murid.¹¹

2. **Elma Yunita** dengan judul penelitian pengembangan modul berbasis *mind map* dengan menggunakan media *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa program keahlian teknik komputer dan informatika X multimedia di SMK, media penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen. Sampel ditentukan menggunakan sampling purposive, pada kelas X Sampel ditentukan dengan menggunakan purposive sampling, kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 40 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa di SMK PGRI 2 Sidoarjo dikategorikan tinggi, yaitu 91,9%. Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen, dan kelas X Multimedia 2 sebagai kelas kontrol.¹²
3. **Lucky Azizatul Lukman** dengan judul penelitian efektivitas media pembelajaran *project based learning* (Pjbl) disertai media *mind mapping* terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok sistem koloid di kelas XI PAI SMA Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan media eksperimental dengan rancangan penelitian

¹¹ Ni Ketut Sri Budayani, 2023, Jurnal Efektivitas Media Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan *Mind Map* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas X di SMAS Dharma Kirti Sengkidu, Link: [file:///C:/Users/USER/Downloads/12_61204_Ni+Ketut+Sri+Budayani_86-97%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/12_61204_Ni+Ketut+Sri+Budayani_86-97%20(3).pdf)

¹² Elma Yunita, 2018, Jurnal Pengembangan Modul Berbasis Mind Map dengan Menggunakan Media Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Siswa Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika X Multimedia di SMK, Link: <https://jicte.umsida.ac.id/index.php/jicte/article/view/600/666?download=pdf>

menggunakan Randomized Control-group Post Test Only Design. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Cluster Random sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI PAI 3 dan XI PAI 4 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Teknik pengumpulan data berupa media tes objektif untuk prestasi belajar kognitif dan angket untuk prestasi belajar afektif. Analisis data menggunakan uji pihak kanan (one-tail test: right-tail) dengan persyaratan uji normalitas dengan uji Liliefors, dan uji homogenitas dengan uji *Barlett*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* disertai media *Mind Mapping* efektif terhadap prestasi belajar pada pokok bahasan Sistem Koloid siswa kelas XI SMA Al Islam 1 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji t-pihak kanan dengan taraf signifikan 5%. Hasil uji t-pihak kanan untuk prestasi belajar kognitif diperoleh thitung = 2,08237 > ttabel = 1,67 dan untuk prestasi belajar afektif diperoleh thitung = 2,62 > ttabel = 1,67.¹³

4. **Ernawati Saptaningrum** dengan judul penelitian efektivitas media *project based learning* berbantu mind map terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Media yang digunakan dalam penelitian adalah media eksperimen berbasis proyek dengan rancangan penelitian pre eksperimental dengan jenis one-group pretest-posttest design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

¹³ Lucky Azizatul Lukman, 2014, Skripsi Efektivitas Media Pembelajaran *Project Based Learning (Pjbl)* Disertai Media *Mind Mapping* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Di Kelas Xi Ipa Sma Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014, Link: <https://www.neliti.com/id/publications/121739/efektivitas-media-pembelajaran-project-based-learning-pjbl-disertai-media-mind>

project based learning berbantu mind map memberikan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan perolehan thitung lebih besar dari pada t-tabel ($5,720 > 2,023$). Penghitungan N-Gain diperoleh 0,42 artinya peningkatan hasil belajar siswa meningkat dalam kategori sedang.¹⁴

5. **Hafizhah Lukitasari** dengan judul penelitian penerapan pembelajaran *project based learning* berbantuan mind map untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas IV SDN 01 Pekalongan Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam 3 siklus dengan 1 pertemuan di setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN 01 Pekalongan Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisa data menggunakan teknik analisa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru pada setiap siklus meningkat dengan skor pada siklus I sebesar 22 dengan kriteria “baik”, siklus II sebesar 26 dengan kriteria “baik”, dan siklus III sebesar 30 dengan kriteria “sangat baik”. Aktivitas siswa juga meningkat pada setiap siklus dengan skor pada siklus I sebesar 12,8 dengan kriteria “cukup”, siklus II sebesar 15,6 dengan kriteria “cukup, dan siklus III sebesar 15,6 dengan kriteria “baik”. Hasil belajar pada ranah sikap spiritual dan sikap sosial meningkat di setiap siklus

¹⁴ Ernawati, Jurnal Efektivitas Media Project Based Learning Berbantu Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV, *Link: <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta/article/view/44>*

dengan perolehan skor berurutan pada siklus I sebesar 5,1 dan 5,5 dengan kriteria “cukup”, siklus II sebesar 5,9 dan 5,8 dengan kriteria “cukup”, dan siklus III sebesar 7,4 dan 6,2 dengan kriteria “baik”. Peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 58,33%, meningkat pada siklus II sebesar 72,22%, dan meningkat pada siklus III sebesar 88,89%. Peningkatan hasil belajar ranah keterampilan ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 63,89%, meningkat pada siklus II sebesar 77,78%, dan meningkat pada siklus III sebesar 86,11%. Simpulan dari penelitian ini bahwa penerapan project based learning berbantuan media mind map dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 01 Pekalongan Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat mengembangkan keterampilan mengajar meliputi media, media, dan media lainnya yang digunakan dengan muatan pelajaran apapun.¹⁵

H. Sistematis Penulisan

Memudahkan pemahaman dalam penulisan tesis ini. Peneliti mendapat gambaran yang jelas dan menyeluruh yaitu penulisan tesis ini dibagi menjadi tiga bab yang mana diantara bab satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan.

Bab I Pendahuluan yaitu mulai dari pengantar dari keseluruhan isi pembahasan. Pada bab ini terdapat sub pembahasan yaitu: latar belakang,

¹⁵ Hafizhah Lukitasari, 2015, Skripsi Penerapan Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Mind Map Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas Iv Sdn 01 Pekalongan Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga, Link: <https://lib.unnes.ac.id/22548/1/1401410314-S.Pdf>.

identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kerangka teori, yang mencakup landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode penelitian yang menguraikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan yaitu diskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup, kesimpulan dan saran.

