

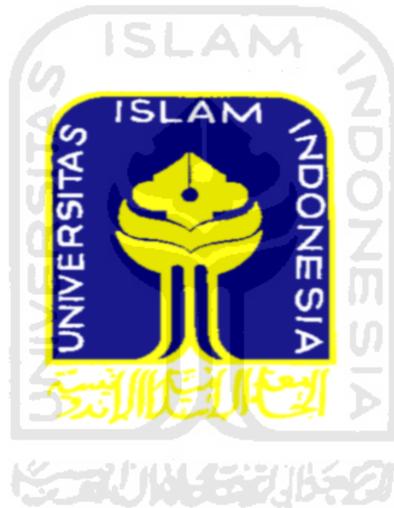
ACC Daftar Munaqasyah
An. Mustiko Nur Gunawan
NIM. 14422032
Yogyakarta, 23 September 2020



Lukman, S.Ag., M.Pd.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
MIND MAPPING DAN MEDIA *KAHOOT* TERHADAP
PROSES BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
KELAS X DI MAN 5 SLEMAN YOGYAKARTA**

PROPOSAL SKRIPSI



Oleh:
Mustiko Nur Gunawan
14422032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
MIND MAPPING DAN MEDIA KAHOOT TERHADAP
PROSES BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI
KELAS X DI MAN 5 SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh:

Mustiko Nur Gunawan
14422032

Pembimbing:

Lukman, S.Ag., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mustiko Nur Gunawan

NIM : 14422032

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan Media Kahoot terhadap Proses Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas X di MAN 5 Sleman Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, September 2020

Yang Menyatakan,



Mustiko Nur Gunawan

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 6 November 2020
Nama : MUSTIKO NUR GUNAWAN
Nomor Mahasiswa : 14422032
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping dan Media Kahoot terhadap Proses Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas X di MAN 5 Sleman Yogyakarta

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

TIM PENGUJI:

Ketua

Supriyanto Abdi, S.Ag, MCAA

(.....)

Penguji I

Edi Safitri, S.Ag, MSI

(.....)

Penguji II

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

(.....)

Pembimbing

Lukman, S.Ag, M.Pd.

(.....)

Yogyakarta, 6 November 2020

Dekan,



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA,

NOTA DINAS

Yogyakarta, 06 November 2020

Hal : Skripsi
Kepada : Yth Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 1074/Dek/60/DAS/FIAI/III/2018, tanggal 28 Maret 2018 M bertepatan pada 10 Rajab 1439 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudari :

Nama : Mustiko Nur Gunawan
Nomor Pokok/NIMKO : 14422032
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2020/2021
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING DAN MEDIA KAHOOT TERHADAP PROSES BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS X DI MAN 5 SLEMAN YOGYAKARTA

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqosah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqosahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb,

Dosen Pembimbing,



Lukman, S.Ag., M.Pd.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Nama Mahasiswa : Mustiko Nur Gunawan

Nomor Mahasiswa : 14422032

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan Media Kahoot terhadap Proses Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas X di MAN 5 Sleman Yogyakarta

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, September 2020



Lukman, S.Ag., M.Pd.

MOTTO

التَّعْلِيمُ هُوَ لَيْسَ تَعَلُّمُ الْحَقَائِقِ، إِنَّمَا هُوَ تَدْرِيبُ الْعَقْلِ عَلَى التَّفْكِيرِ

Pendidikan bukan belajar mengenai data-data, akan tetapi melatih
akal untuk berpikir



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

“Kedua orangtua tercinta, Bapak Fadlun dan Ibu Siti Halimah yang telah berusaha memberikan semua yang terbaik untukku”

“Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan”



ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DAN MEDIA KAHOOT TERHADAP PROSES BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS X DI MAN 5 SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh:

Mustiko Nur Gunawan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pengajaran di MAN 5 Sleman masih hanya menggunakan metode diskusi dan ceramah dalam pembelajaran mata pelajaran SKI dan media yang digunakan masih menggunakan media LKS dan buku, sehingga membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot secara simultan dan parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI siswa kelas X di MAN 5 Sleman.

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 5 Sleman, sedangkan objek penelitian ini model pembelajaran *mind mapping*, media pembelajaran kahoot, dan proses pembelajaran SKI. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Stratified Random Sampling* dengan jumlah sampel 66 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi ganda dan korelasi parsial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot secara simultan efektif terhadap proses pembelajaran SKI siswa kelas X di MAN 5 Sleman dengan nilai $F = 38.274$ dan nilai p (signifikansi) $0,000 < 0,05$ ($p < 5\%$). (2) Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman dengan nilai koefisien $r_{hitung} = 0,420$ dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$. (3) Penggunaan media pembelajaran kahoot secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman dengan nilai koefisien $r_{hitung} = 0,421$ dengan taraf signifikans $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *mind mapping*, kahoot, proses pembelajaran SKI

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING MIND MAPPING LEARNING MODELS AND KAHOOT MEDIA ON STUDENT LEARNING PROCESS IN CLASS X SKI LESSONS IN MAN 5 SLEMAN YOGYAKARTA

By:
Mustiko Nur Gunawan

This research was motivated by the teaching learning method in MAN 5 Sleman which still only used discussion and lecture methods in learning SKI subject and the media used was still used LKS media and books, so that it made students feel bored in learning. Therefore, this study aims to determine whether the use of the mind mapping learning model and kahoot learning media simultaneously and partially was effective in the learning process of the X class students' SKI in MAN 5 Sleman.

This research was a field research (Field Research). The subjects of this study were students of class X MAN 5 Sleman, while the object of this research was the mind mapping learning model, kahoot learning media, and the SKI learning process. The sampling technique used stratified random sampling with a sample size of 66 students. Data collection techniques used documentation, interviews, and questionnaires. The research instrument was a questionnaire. The data analysis technique used multiple regression analysis and partial correlation.

The results showed that (1) The use of the mind mapping learning model and the kahoot learning media was simultaneously effective on the learning process of the X-class students' SKI in MAN 5 Sleman with a value of $F = 38.274$ and the p -value (significance) of $0.000 < 0.05$ ($p < 5\%$). (2) The use of the mind mapping learning model was partially effective on the learning process of SKI in class X students at MAN 5 Sleman with a coefficient value of r count = 0.420 with a significant level of $0.001 < 0.05$. (3) The use of kahoot learning was is partially effective in the learning process of SKI in class X students at MAN 5 Sleman with a coefficient value of r count = 0.421 with a significance level of $0.000 < 0.05$.

Keywords: mind mapping, kahoot, SKI learning process

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي كَانَ بِعِبَادِهِ خَبِيرًا بَصِيرًا. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ الَّذِي
بَعَثَهُ بِالْحَقِّ بَشِيرًا وَنَذِيرًا. اللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَسَلِّمْ تَسْلِيمًا كَثِيرًا.

Segala puji bagi Allah SWT, Dzat Yang Maha Penyayang diantara penyayang, yang menanamkan cinta dan kasih sayang-Nya kepada seluruh hambanya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, Shalawat serta salam tetap terukir indah kepada Nabiullah tercinta, Nabi Muhammad SAW, teladan bagi seluruh umat hingga akhir zaman. Begitu pula kepada keluarga, sahabat-sahabanya serta umatnya, semoga kelak kita mendapatkan syafaat di hari pembalasan.

Sungguh suatu karunia besar yang telah Allah titipkan. Kendala, ujian, cobaan tak menyurutkan penulis pada kehendak Tuhan. Bila kita telah berusaha dan berdo'a, Allah pasti memberi jalan yang terbaik. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dan Media Kahoot terhadap Proses Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ski Kelas X di MAN 5 Sleman Yogyakarta". Do'a dan dorongan dari berbagai pihak banyak memberikan kontribusi dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Indonesia

2. Bapak Dr. Drs H. Tamyiz Mukharrom, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Dr. Junanah, MIS selaku Ketua jurusan Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Drs. M. Hajar Dewantara, M.Ag, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Lukman, S.Ag, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan tulus dan sabar. Dengan penuh perhatian selalu memberikan motivasi, ilmu, do'a, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Bapak dan Ibu dosen program Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. Hujair AH Sanaky, M.SI., Drs H. Muzhoffar Akhwan, MA., Drs. Aden Wijdan SZ, M.SI., Drs. H. AF Djunaidi, M.Ag., Dr. Supriyanto Pasir, S.Ag., Drs. H. Imam Mudjiono, M.Ag., Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd., Lukman, S.Ag, M.Pd., Supriyanto, S.Ag, M.CAA., Edi Safitri, S.Ag, M.Ag., Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I, M.Pd.I., Burhan Nudin, S.Pd.I, M.Pd.I. dan kepada Ibu Dra. Hj. Sri Haningsih, M.Ag., Siska Sulistyorini, S.Pd.I, M.S.I semoga Allah selalu memberi keberkahan umur, rezeki, ilmu dan nikmat dalam iman islam.
7. Bapak Drs. Aris Fu'ad, selaku Kepala MAN 5 Sleman Yogyakarta yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.

8. Guru-guru dan siswa MAN 5 Sleman Yogyakarta lainnya yang telah membantu proses observasi dan penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta, Ibu Siti Halimah dan Bapak Fadlun yang selalu memberi do'a, nasehat dan motivasi selama ini dan kepada adik tercinta Sakinatul Aminah yang selalu memberikan motivasi dan kasih sayang.
10. Seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian skripsi.

Jazākumullāh khairan, semoga Allah senantiasa memberikan keridhoan, kasih sayang, nikmat iman dan Islam serta petunjuk-Nya kepada kita.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi semua pihak yang membacanya. Aamiin.

Yogyakarta, September 2020

Peneliti,

Mustiko Nur Gunawan

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA

MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengan titik di atas)

ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

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

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
...وُ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba - سئِلَ suila
- فَعَلَ fa`ala - كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

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

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...آ...يَ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
...ى	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla - قِيلَ qīla
- رَمَى ramā - يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- طَلْحَةُ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang..

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf

DAFTAR ISI

Hal.

HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI.....	xError! Bookmark not defined.i
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Sietmatika Peulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Landasan Teori.....	12
1. Mind Mapping.....	12
2. Media Pembelajaran Kahoot	19
3. Proses Pembelajaran.....	30
4. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	31
C. Kerangka Berpikir.....	33
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	37
B. Subjek dan Objek Penelitian	37
C. Tempat dan Waktu Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel	40
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	40
F. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen	44
G. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas dan Homogenitas)	46
I. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Uji Kualitas Data	50
2. Deskripsi Data	54
3. Uji Prasyarat Analisis	62
4. Pengujian Hipotesis	65
B. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Di sekolah, banyak guru yang masih kurang tepat dalam menerapkan strategi pembelajaran yang akan digunakan untuk menunjang kesuksesan pembelajaran, sehingga ketercapaian pembelajaran kurang maksimal dan kurang terjalin baik.

Kegiatan belajar mengajar tidak berproses pada kehampaan tetapi dengan penuh makna. Di dalamnya terdapat sejumlah norma untuk di tanamkan kedalam ciri setiap pribadi anak didik. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Berpaduan dari kedua unsur tersebut lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya.

Disana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Guru menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ke tujuan. Tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang mengairahkan dan menyenangkan bagi semua anak didik. Suasana belajar mengajar yang tidak mengairahkan dan tidak menyenangkan biasanya lebih banyak kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Anak didik gelisah berlama lama duduk di kursi mereka masing-masing. Kondisi ini tentu akan menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pengajaran. Sebagai kegiatan yang bernilai edukatif, belajar mengajar mempunyai hakikat, ciri dan komponen. Ketiga aspek ini perlu betul guru ketahui dan pahami guna menunjang tugas di medan pengabdian.¹

Media pembelajaran yang di gunakan selalu diskusi dan ceramah hingga membuat siswa siwa jenuh dengan hanya dua metode itu saja padahal masih banyak sekali metode metode lain yang bisa di gunakan agar siswa tidak jenuh dan akan tertarik dengan mata pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Pada era globalisasi ini banyak sekali media moderen yang dapat di gunakan dengan di tunjang oleh jaringan internet dimana-mana sebenarnya sangat memudahkan sekali bagi guru untuk berinovasi memilih media pembelajaran seperti dengan mind mapping, media permainan kahoot, karena disini sebuah metode bisa dikatakan

¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1996), hal. 43-44.

sebagai media ini bisa membantu karena efektifitas metode ini tidak membuat siswa jenuh karna siswa biasanya paling suka bermain, tapi bermain disini akan diarahkan ke materi yang disampaikan guru sehingga siswa akan merasa tidak terbebani oleh materi yang panjang lebar itu.²

MAN 5 Sleman adalah madrasah yang yang jauh dari pusat kota letaknya di Tempel sebelum berganti nama dulu namanya MAN tempel setelah ganti nama sekarang MAN 5 Sleman berkembang pesat bnayak sekali meraih prestasi di bidang akademi dan bidang olahraga. MAN 5 Sleman sekarang memiliki predikat Sekolah Adiwiyata disitu juga menerapkan disiplin yang sangat tinggi jadi siswa tidak bisa lagi bermalasan. Tetapi masih ada kekurangan dalam hal media pengajarannya. Metode pengajaran masih sangat minim hanya menggunakan dua metode saja yaitu diskusi dan ceramah masih minim sekali medianya padahal di MAN 5 Sleman sudah *free wifi* bagi para guru dan siswa yang sangat memungkinkan bagi guru untuk memnggunakan media lain.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah salah satu mata pelajan yang dipelajari siswa kelas X MAN 5 Sleman. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lalu yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Pada kenyataannya, siswa kelas X masih memiliki

² Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2010), hal. 22.

pengetahuan yang belum maksimal terhadap SKI, hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Salah satu variasi model pembelajaran dapat membuat siswa aktif dan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model *mind mapping*. Penerapan mode *mind mapping* diharapkan siswa semakin antusias. Hal ini dapat dirasakan setiap peneliti masuk kelas, siswa selalu meminta permainan itu dan siswa seolah olah saling bersaing dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang ada di permainan kahoot itu walaupun dengan pemberian hadiah, tapi bukan masalah hadiah disini melainkan mereka para siswa sangat antusias dan saat diberi materi mereka diam dan mencermati semua materi dengan seksama. Alasannya agar mereka bisa menjawab permainan itu dengan cepat dan tepat. Media kahoot sangat cocok apabila diterapkan pada anak-anak yang masih kelas sepuluh karena anak-anak seumuran itu masih sangat mengemari permainan dan persaingan dalam belajar.

Maka dari itu dalam penelitian, penulis akan meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *mind mapping* dan media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 5 Sleman.

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot secara simultan efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *mind mapping* secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran kahoot secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot secara simultan efektif terhadap proses pembelajaran SKI siswa kelas X di MAN 5 Sleman.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *mind mapping* secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran kahoot secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman.

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang pengetahuan media dan dalam proses belajar mengajar di sekolah.
 - b. Untuk membantu para guru mata pelajaran agar bisa lebih aktif dan kreatif terhadap penggunaan media di dalam suatu proses pembelajaran di sekolah.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Manfaat untuk siswa; Agar menumbuhkan motivasi belajar yang nantinya dapat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar kearah yang positif.
 - b. Manfaat untuk guru mata pelajaran; Agar menumbuhkan kreatifitas dalam proses belajar-mengajar, dan membuat peserta didik menjadi tidak jenuh dalam pelajaran khususnya mata pelajaran SKI
 - c. Manfaat untuk lembaga atau sekolah; Untuk membuat kompetensi guru meningkat dan membuat nuansa belajar pada suatu lembaga pendidikan menjadi lebih nyaman.
 - d. Manfaat untuk peneliti selanjutnya; untuk peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi dan mengembangkan penelitian ini dengan mencari fokus penelitian yang berbeda.

D. Sistematika Pembahasan

Tujuan dari penulisan sistematika pembahasan ini adalah untuk memberikan gambaran secara umum dan menyeluruh mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas serta mempermudah penyusunan skripsi dengan harapan skripsi ini nantinya dapat tersusun dengan baik, rapi, mudah di mengerti.

Selanjutnya, agar dalam skripsi ini kompherensif dan terpadu, maka disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I, merupakan Pendahuluan yang berisi; Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.
2. Bab II, merupakan Kajian Pustaka dan Landasan Teori yang berisi; Kajian Pustaka dan Landasan Teori. Landasan teori yang terakti dengan judul adalah teori tentang mind mapping, media pembelajaran khoot, pembelajaran, dan sejarah kebudayaan Islam.
3. Bab III, merupakan Metode Penelitian yang berisi; Jenis Penelitian dan Pendekatan, Tempat atau Lokasi Penelitian, Informan Penelitian, Teknik Penentuan Informan, Teknik Pengumpulan Data, Keabsahan Data, Teknik Analisis Data.
4. Bab IV, merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi: Deskripsi data, Analisis Data dan Pembahasan.
5. Bab V, merupakan Penutup yang berisi: Kesimpulan dan Saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Penjelasan dan fokus serta masalah penelitian tentang eektivitas penggunaan model pembelajaran mind mapping dan media pembelajaran kahoot telah terdapat pada beberapa karya tulis ilmiah yang telah diteliti sebelumnya, dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai dasar melaksanakan penelitian, serta sebagai acuan untuk membedakan fokus dan masalah dalam penelitian yang akan diteliti. Kajian pustaka digunakan sebagai bahan perbandingan terhadap penelitian yang telah ada pada sebelumnya.³

Hasil penelitian dari peneliti terdahulu dapat dijelaskan oleh peneliti, serta dapat dijelaskan oleh peneliti perbedaan fokus dan masalah penelitian. Hasil penelitian terdahulu serta perbedaan fokus dan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Heru Kurniawan (2016) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Permainan Kahoot Sebagai Strategi Penilaian Pembelajaran Sastra Kelas X SMK Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam skripsinya menjelaskan tentang pengaruh metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa dan sastra Indonesia, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran

³ Cik Hasan Bisri, *Penuntun Penyusunan Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hal.17.

bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode permainan, mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode permainan.⁴

Penelitian terdahulu berfokus kepada pengaruh metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa dan sastra Indonesia, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode permainan, hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode permainan. Sedangkan fokus penelitian yang akan penulis teliti adalah pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Imam Burhanudin Sholeh (2016) yang berjudul, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Kauman Tulungagung*”, Dalam skripsinya menjelaskan, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Media Pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk membantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi kepada pelajar supaya materi bisa lebih cepat diterima dengan baik. Motivasi belajar berarti dorongan atau semangat dari diri bahkan bisa didapatkan dari orang lain. Motivasi biasanya berguna untuk memberikan semangat baru kepada seorang pelajar yang malas belajar, sehingga bisa menjadi semangat belajar lagi. Motivasi ini bisa didapatkan dari dalam diri

⁴ Taufik Heru Kurniawan, “Keefektifan Penggunaan Permainan Kahoot Sebagai Strategi Penilaian Pembelajaran Sastra Kelas X SMK Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. *Proposal Penelitian*. (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2016).

kita sendiri bahkan bisa juga dari orang tua, guru dan teman. Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Dalam proses pembelajaran guna memahami materi pelajaran penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar sedikit memberi pengaruh terhadap hasil belajarnya.⁵

Penelitian terdahulu berfokus kepada pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SKI.

Ketiga, penelitian yang di lakukan oleh Lukman Prajadinata (2012) yang berjudul, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visula Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP*", dalam sekripsinya menjelaskan penggunaan media pembelajaran audio visual yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, penerapan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan motivasi belajar, aktivitas siswa di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Penelitian terdahulu berfokus pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visula Terhadap Motivasi Belajar Siswa sedangkan penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SKI.⁶

⁵ Imam Burhanudin Sholeh, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Kauman Tulungagung". *Skripsi*. (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.2016)

⁶ Lukman Prajadinata, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visula Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP". *Skripsi*. (Cirebon: Unswagati Cirebon. 2012)

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nunik Irmayasari (2016) yang berjudul, “Penerapan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus”, dalam skripsinya menjelaskan tentang pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep virus. metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Pre-Eksperimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA SMA PGRI 1 Bandung dengan sampel sebanyak satu kelas yaitu kelas X MIA 2 yang berjumlah 38 orang. Parameter yang diukur melalui pretest dan posttest menggunakan instrument 25 butir soal pilihan ganda. Ranah afektif dan psikomotor diukur secara non test melalui pengamatan dengan menggunakan lembar observasi partisipatif.⁷

Penelitian terdahulu menjelaskan tentang pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep virus, sedangkan penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SKI.

Kelima, penelitian yang di lakukan oleh Rohmawati Umi (2017) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Audio Dalam meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Ahlaq Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Sidowungu Menganti Gresik” dalam skripsinya menjelaskan tentang Media pembelajaran audio (lagu) yaitu alat bantu dalam menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada siswa secara audio

⁷ Nunik Irmayasari, “Penerapan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus”, *Skripsi*. (Bandung: Universitas Pasundan. 2016)

yang biasanya terdapat musik yang mengiringinya sehingga dapat membangkitkan perasaan peserta didik.⁸

Penelitian terdahulu menjelaskan tentang Efektivitas Media Pembelajaran Audio Dalam meningkatkan Hasil Belajar, sedangkan penelitian yang akan penulis teliti yaitu tentang pengaruh media kahoot terhadap hasil belajar pada mata pelajaran SKI.

B. Landasan Teori

1. Kajian Teori

a. Mind Mapping

1) Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh guru dan siswa. Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Metode pembelajaran dianggap sebagai suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan yang nyata agar tujuan yang telah disusun dapat berjalan dengan optimal. Metode juga digunakan untuk menerapkan strategi yang telah ditetapkan.

Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode

⁸ Rohmawati Umi, "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Dalam meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Ahlaq Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Sidowungu Menganti Gresik", *skripsi*. 2017. (Tulungagung: IAIN. 2017).

⁹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2015), hal. 158.

pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran kemungkinan dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran¹⁰. Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran diperlukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seorang guru tidak dapat melaksanakan tugasnya dengan baik tanpa menguasai satupun metode mengajar yang telah dirumuskan oleh para ahli psikologi dan pendidikan.¹¹ Dalam mengajar guru tidak harus menggunakan satu metode saja, namun menggunakan beberapa metode yang bervariasi dengan tujuan agar pembelajaran tidak membosankan dan menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat agar pembelajaran berhasil.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan metode pembelajaran menggambarkan rangkaian sistem pembelajaran yang memegang peranan yang penting terhadap keberhasilan kegiatan belajar. Kompetensi guru dalam menerapkan metode pembelajaran harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang diajarkan dan dipelajari oleh siswa.

¹⁰ Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014), hal. 193.

¹¹ Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal. 43.

2) Pengertian Metode Pembelajaran *Mind Mapping*

Mind mapping merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi (*content*) materi dengan pemetaan pikiran. Kegiatan ini sebagai upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan, kemudian yang dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan. Hasil *mind mapping* berupa *mind map*. *Mind Map* merupakan suatu diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, ide-ide, tugas-tugas yang dikaitkan dan disusun mengelilingi kata kunci ide utama¹².

Menurut Widura *mind mapping* merupakan sistem belajar dan berpikir menggunakan kedua belah otak, sesuai dengan kerja alami otak, mengeluarkan seluruh potensi dan kapasitas otak, mencerminkan secara internal di dalam otak saat belajar dan berpikir.¹³ Metode *mind mapping* adalah metode pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan siswa berupa kegiatan yang kreatif menyusun ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa.¹⁴ *Mind mapping* sangat efektif diterapkan di semua jenjang

¹² *Ibid.*, hal.240

¹³ Dyah Safitri. 2016. "Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N Balangan 1," *Jurnal Pendidikan Sekoah Dasar*. (Edisi. 3 Tahun ke-5). Hlm. 195.

¹⁴ Rijal Darusman. 2014. "Penerapan Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP," *Jurnal Ilmiah*. (Vol. 3 Nomor 2). Hlm. 170.

pendidikan. Karena metode ini merupakan metode belajar visual dan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mencatat materi pelajaran.

Mind mapping adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.¹⁵ Otak lebih mudah mengingat dan mengolah informasi dalam bentuk gambar, simbol, bentuk, dan lain sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah metode pembelajaran dimana siswa lebih kreatif dan mampu membuat peta pikiran terhadap materi yang telah dipelajari dengan membuat pikiran kemudian diberi gambar serta warna yang menarik agar memudahkan siswa untuk mengingat.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *mind mapping* merupakan metode pembelajaran yang diciptakan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dengan kegiatan yang kreatif dengan cara menyusun ide-ide pokok dari seluruh konsep sehingga akan menjadi sebuah peta pikiran yang mudah dipahami oleh siswa.

3) Manfaat Metode *Mind Mapping*

Manfaat *mind mapping* yaitu dapat mengumpulkan sejumlah informasi di suatu tempat, dan mendorong pemecahan masalah dengan melihat jalan alternatif sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk dipandang, dibaca, direnungkan dan dipahami.

¹⁵ Aris Shoimin. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal. 105.

Beberapa manfaat *mind mapping* (peta pikiran) antara lain (1) terencana; (2) berkomunikasi; (3) menjadi kreatif; (4) menghemat waktu; (5) menyelesaikan masalah; (6) memusatkan perhatian; (7) menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran; (8) mengingat dengan lebih baik; (9) belajar lebih cepat dan efisien; (10) melihat gambar keseluruhan.¹⁶

Mind mapping dapat memberikan manfaat sebagai ringkasan subjek yang luas, memudahkan untuk membuat rencana pembelajaran, membantu mengetahui tujuan dan posisi seseorang, mengumpulkan data besar dan meletakkannya di satu tempat, dan memberi dorongan atas upaya pemecahan masalah.¹⁷ Manfaat yang dapat diperoleh siswa dengan membuat *mind mapping*, antara lain dapat membantu siswa untuk berkonsentrasi dan lebih baik dalam mengingat suatu materi, meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan siswa, melatih kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi siswa menjadi lebih baik, melatih inisiatif dan rasa ingin tahu, meningkatkan kreativitas dan daya cipta yang baru, dapat membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan lebih baik untuk

¹⁶ Iis Aprinawati. 2018. "Penggunaan Model Peta Pikiran (*Mind Mapping*) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*. (Vol. 2 Nomor 1). Hlm. 140-147.

¹⁷ Tony Buzan. 2013. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal. 9

melatih kecepatan berpikir anak dan dapat menghemat waktu sebaik mungkin untuk mencatat.¹⁸

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa metode pembelajaran *mind mapping* sebagai sarana mengingat dan mengkaji ulang materi dengan cepat karena memungkinkan penambahan informasi baru dengan mudah tanpa mencoret-coret. Setiap *mind mapping* yang dibuat siswa akan tampak berbeda dari hasil *mind mapping* siswa lainnya tergantung dengan tingkat kreativitas yang dimiliki siswa.

4) Langkah-langkah Metode *Mind Mapping*

Mind Mapping sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* menurut Ridwan Abdullah Sani (2014: 241), yaitu:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan disampaikan.
- 2) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban yang akan ditanggapi oleh siswa.
- 3) Bentuk kelompok yang anggotanya 4 orang.
- 4) Setiap kelompok mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
- 5) Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai dengan kebutuhan guru.
- 6) Siswa membuat *mind mapping* atau pikiran berdasarkan alternatif jawaban yang telah didiskusikan

¹⁸ Femi Olivia. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping Bantu Anak Menguasai "Senjata Rahasia" para Jenius untuk Melejit Prestasi di Sekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hal. 8

- 7) Beberapa siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan ide pemetaan konsep berpikirnya.
- 8) Siswa diminta membuat kesimpulan dan guru memberi perbandingan sesuai konsep.¹⁹

5) Kelebihan dan Kekurangan Metode *Mind Mapping*

Metode *mind mapping* ini memiliki kelebihan ketika proses pembelajaran, yaitu a) siswa dapat mengemukakan pendapat secara bebas; b) siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya; c) catatan yang dibuat dapat lebih padat dan jelas dan siswa lebih mudah mencari catatan jika diperlukan; d) catatan lebih terfokus pada inti materi dan siswa dapat melihat gambaran materi secara keseluruhan; e) dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran; f) memudahkan penambahan informasi baru; g) setiap peta bersifat unik; dan h) diagram yang dibentuk dapat dijadikan sebagai panduan untuk menulis.

Metode *mind mapping* juga memiliki beberapa kekurangan sama seperti metode lainnya, yaitu a) hanya siswa aktif yang terlibat; b) tidak sepenuhnya siswa yang belajar; c) membutuhkan waktu yang tidak sebentar dalam memahami *mind mapping*; d) *mind mapping* siswa bervariasi, sehingga guru membutuhkan waktu cukup lama mengoreksi; dan e) jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.²⁰

¹⁹ Ridwan Abdullah Sani. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal. 241.

²⁰ Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal. 107

b. Media Pembelajaran Kahoot

1) Pengertian Media Pengajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah perantara atau pengantar”, dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media adalah apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.²¹

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafis, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar di lain pihak nasional education association memberikan definisi media media sebagai bentuk bentuk baik tercetak maupun audio visual dan peralatanya; dengan demikian, media dapat di manipulasi, dilihat, didengar atau di baca.²²

Istilah “media” bahkan sering di kaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin (bahasa inggris

²¹ Azhar Arzyad, *Media Pengajaran*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2000), hal.3

²² *Ibid.*, hal. 4

art) dan logos (bahasa Indonesia “ilmu”). “art” adalah ketrampilan (skill) yang diperoleh lewat halam, study dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang berbahasa tentang ketrampilan yang diperoleh lewat pengalaman, study dan observasi. Bila dihubungkan dengan pengajaran maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:²³

Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pengajaran atau di gantikan dengan istilah istilah alat pandang dengar, bahan pengajaran (*intructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual comunication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*) teknologi pendidikan (*education tecnology*) alat peraga dan media penjas.

Beberapa uraian beberapa batasan media di atas berikut di kemukakan ciri ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.²⁴

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat didengar maupun diraba dengan pancaindera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang

²³ *Ibid.*, hal.5

²⁴ *Ibid.*, hal.6-7

terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang disampaikan kepada siswa.

- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media pendidikan di gunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dalam suatu proses belajar mengajar dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan metode pengajaran tentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus di perhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran jenis tugas dan respon yang di harapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian dapat di katakan salah satu fungsi pengajaran adalah salah satu alat pembantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim kondisi dan lingkungan belajar yang di tata dan di ciptakan oleh guru.

2) Fungsi Media Pengajaran

Empat fungsi media pengajaran khususnya media visual yaitu:²⁵

- a) Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyerupai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan atau judul untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung pada gambar.
- d) Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk

²⁵ *Ibid.*, hal. 16-17

mengingatnya kembali. Dengan kata lain media pengajaran dalam fungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam memahami dan menerima isi pelajaran yang disajikan secara teks atau disajikan secara verbal.

3) Manfaat Media Pengajaran

Berbagai manfaat media pengajaran yang di bahas oleh banyak ahli. Banyak sekali keuntungan media pengajaran, penerimaannya serta pengintegrasianya kedalam program program pengajaran bejalan amat lambat mereka mengemukakan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media ssebagai integra pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:²⁶

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian atau media penerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda beda dengan cara media ragam hasil tafsiran itu dapat di kurangi sehingga informasi yang sama dapat di sampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian dan aplikasi lebih lanjut.
- b) Pengajaran lebih menarik media dapat di asosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan daya tarik

²⁶ *Ibid.*, hal. 22-23

image yang berubah ubah penggunaan efek khusus yang dapat berubah ubah penggunaan efek khusus yang menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa yang tertawa dan berfikir yang kesemuanya media memiliki aspek motivasi dan memiliki minat.

- c) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d) Lama waktu pengajaran dapat dipersingkat karena beberapa media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik spesifik dan jelas.
- f) Pengajaran dapat dilakukan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g) Sikap positif siswa dengan apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran

dapat di kurangi bahkan dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain di dalam proses belajar mengajar misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

4) Media Kahoot

a) Pengertian Media Kahoot

Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Diluncurkan pada Agustus 2013 dari Norwegia, Kahoot sekarang dimainkan oleh lebih dari 50 juta orang di 180 negara. Dirancang untuk dapat diakses untuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya di seluruh dunia, Kahoot permainan belajar "Kahoots" dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau subjek. Sebagai Kahoot dapat dimainkan menggunakan perangkat, desktop atau laptop dengan web browser.²⁷

Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapat manfaat dari lebih satu-ke-satu pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar untuk subjek itu.

²⁷ <https://kahoot.com/company/>

Pengguna yang lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoots ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar.²⁸

b) Kegunaan Media Kahoot

Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Dalam pendidikan kahoot bisa di gunakan di kelas untuk:²⁹

- (1) Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- (2) Kahoot memberikan situasi pembelajaran yang cocok untuk menggabungkan pembelajaran berbasis penyelidikan dan permainan.

²⁸ Silvia Rachman, Belajar Sambil Bermain di Kahoot. Dikutip dari: <http://silviarachman17.blogspot.com/2017/01/belajar-sambil-bermain-di-kahoot.html> diakses pada: 20 Januari 2017

²⁹ Irma Yanti, Manfaat Penggunaan Kahoot dalam Pelajaran, dikutip dari: <http://irmayantijkt.blogspot.com/2018/04/manfaat-penggunaan-kahoot-dalam.html> diakses pada: 13 April 2018

- (3) Penggunaan kahoot sangat cocok juga di padukan dengan pembelajaran pada kurikulum saat ini yaitu kurtilas.
- (4) Memungkinkan guru untuk membuat kuis, diskusi, maupun pertanyaan dengan memasukkan berbagai elemen seperti video, gambar maupun teks.
- (5) Siswa dapat mengakses dengan menggunakan beragam perangkat yang berbeda- beda seperti smartphone, tablet, laptop dan perangkat lainnya dengan mudah.
- (6) Guru bisa memberikan batasan waktu untuk menjawab kuis atau pertanyaan yang di berikan oleh guru.
- (7) Kahoot dalam pembelajaran juga dapat membantu guru untuk mengumpulkan umpan balik informal dari siswa,
- (8) Menilai pemahaman belajar siswa,
- (9) Membuat penelaan atau ajuan pendapat tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di kelas.
- (10) Dalam segi kreativitas, kahoot memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga membuat pertanyaan mereka sendiri.

c) Langkah Penggunaan Media Kahoot

Kahoot – Kuis merupakan permainan pilihan ganda dengan maksimal jumlah pilihan 4 butir jawaban. Pada tampilan soal kuis pilihan ganda bisa memunculkan gambar atau video tergantung dengan bentuk soal yang kita inginkan.

Permainan kuis ini bisa digunakan pada saat pre-test sebelum masuk pada materi baru, latihan, post-test, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, yang pasti sebagai variasi dalam menyampaikan materi agar siswa tetap fokus dan minat pada pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembuatan Kahoot – Kuis adalah sebagai berikut:³⁰

- (1) Silahkan buka <https://getkahoot.com>
- (2) Silahkan daftar dulu dengan meng-click GET MY FREE ACCOUNT pada layar kanan atas.
- (3) Akan muncul pilihan pengguna Kahoot. Ada pengguna sebagai guru, siswa, masyarakat umum atau pekerja. Pilih Teacher (Guru) sesuai dengan profesi.
- (4) Isi identitas sesuai dengan kolom yang telah disediakan. Mulai dari nama sekolah, nama pengguna, alamat email, password. Setelah lengkap klik Join Kahoot!.
- (5) Kita akan diarahkan pada tampilan permainan apa yang akan kita ciptakan. Pada artikel ini kita pilih Quiz.
- (6) Kita ada pada laman mengisi identitas Kuis yang dibuat. Mulai dari; Judul Kuis; Deskripsi singkat; Penggunaanya (dalam contoh ini everyone); Credit (identitas pembuat Kuis); Bahasa yang digunakan, dan; Sasaran Kuis

³⁰ Irfan F Wibisono, Langkah-langkah Membuat Kuis dengan Kahoot. Dikutip dari: <https://www.smkn2kuripan.sch.id/langkah-langkah-membuat-kuis-dengan-kahoot/> diakses pada: 28 April 2017

(Sekolah). Jika sudah klik . Ok, Go pada pojok kanan atas untuk melanjutkan ke laman berikutnya.

- (7) Memasukkan butir soal dengan cara mengklik tanda plus.
- (8) Langkah ke delapan isiannya adalah; Pertanyaanya, harus singkat padat dan jelas; Batasan waktu untuk mengerjakan, dalam contoh 20 detik; Jawaban pertama; Jawaban kedua; Jawaban ketiga; Jawaban keempat; Kunci jawaban dengan cara meng-klik centang pada jawaban yang telah ditentukan hingga berubah menjadi warna hijau; Keterangan sumber soal; Masukkan gambar dengan cara mengklik kotak gambar sehingga akan muncul pilihan lokasi folder tempat gambar yang akan diambil dari komputer, atau bisa juga dengan menyeret dan menaruh gambar dari computer ke lokasi kotak gambar yang telah disediakan tersebut.
- (9) Langkah selanjutnya klik Next pada pojok kanan atas untuk lanjut ke butir soal no 2 dan seterusnya.
- (10) Butir soal nomor 2 dan seterusnya ditambah dengan cara meng-klik tanda plus. Gambar pensil untuk mengedit soal yang telah dibuat; Gambar kertas ganda untuk mengcopy soal; Gambar keranjang sampah untuk menghapus. Jika sudah selesai semuanya klik save pada pojok kanan atas untuk menyimpan hasil kerjaan.

(11) Soal sudah tersimpan dan terpublikasi untuk digunakan.

Walaupun sudah tersimpan dan terpublikasi namun masih bisa diedit. Sebelum digunakan oleh siswa Kuis juga bisa dicoba sendiri dengan meng-klik tombol review. Jika akan langsung menggunakan Kuis bisa dengan meng-klik tombol Play It, dan terakhir bisa menyebarkan tautan Kuis yang kita buat ke media social dengan tombol Share it.

c. Proses Pembelajaran

Proses belajar yaitu suatu proses interaksi antar siswa dan pengajar dan sumber belajar dalam lingkungan sekolah. Pembelajaran merupakan bentuk bantuan yang di berikan pengajar supaya bisa terjadi proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta tabiat, pembentukan sikap kepercayaan pada murid. Dapat di katakan bahwa proses untuk membantu murid supaya bisa belajar secara baik.

Pembelajaran mempunyai arti yang mirip dengan pengajaran, meskipun memiliki konotasi yang tidak sama. Pada konteks pendidikan, seorang guru mengajar agar murid bisa belajar dan menguasai isi pelajaran hingga memperoleh sesuatu yang obyektif yang di tentukan atau aspek kognitif, serta bisa mempengaruhi perubahan sikap atau aspek afektif, dan ketrampilan atau aspek psikomotor seorang siswa.

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belaja, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik atau

pun yang kurang baik, direncanakan atau tidak. Hal lain yang juga selalui terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya.³¹

d. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan gabungan dari 3 suku kata yaitu sejarah, kebudayaan dan islam. Masing-masing dari suku kata tersebut bisa mengandung arti sendiri-sendiri. Dari ketiga kata tersebut setidaknya ada 2 kata yang diuraikan untuk membangun sebuah pengertian dari sejarah kebudayaan islam, yakni sejarah dan kebudayaan. Kata sejarah dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Arab. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata sejarah (ilmu) diartikan sebagai “pengetahuan atau uraian tentang peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi dimasa lampau. Ditinjau dari sudut bahasa Indonesia, kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta “buddhayah, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal.

Kebudayaan adalah “hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat-istiadat. Joko mengutip definisi kebudayaan menurut Ahli antropologi E.B. Taylor dalam bukunya “Primitive Culture”, yang menyebutkan bahwa “kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum,

³¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Cet.5 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2009), hlm. 155.

adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Jadi dari pengertian sejarah dan kebudayaan diatas bisa diambil pengertian bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan peristiwa-peristiwa yang benar-benar terjadi dimasa lalu yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.³²

Mendapatkan informasi dan pemahaman mengenai asal-usul khazanah budaya dan kekayaan di bidang lainnya yang pernah diraih oleh umat islam di masa lampau dan mengambil 'ibrah (pelajaran) dari kejadian tersebut. membentuk watak dan kepribadian umat. Sebab, dengan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam generasi muda akan mendapatkan pelajaran yang sangat berharga dari perjalanan suatu tokoh atau generasi terdahulu. dapat memilah dan memilih mana aspek sejarah yang perlu dikembangkan dan mana yang tidak perlu. Mengambil pelajaran yang baik dari suatu umat dan meninggalkan hal-hal yang tidak baik. mampu berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lalu yang dapat digunakan untuk memahami

³² Alif Syaichu Rohman, *Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII H Mts N Ariyojeding Rejotangan Tulungung Tahun Ajaran 2011/2012*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2012), hal. 39

dan menjelaskan perkembangan, perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya Islam di masa yang akan datang.³³

C. Kerangka Pikir

1. Efektivitas penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot terhadap proses pembelajaran SKI

Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kenyataannya banyak guru yang menggunakan metode diskusi dan ceramah yang monoton sehingga membuat siswa jenuh dan minat belajar siswa berkurang. Maka dari itu perlu adanya suatu solusi untuk mengangkat minat belajar siswa pada saat pembelajaran di kelas.

Salah satu caranya dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dan *media kahoot*. *Mind Mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. dan Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Dirancang untuk dapat diakses untuk ruang kelas dan lingkungan belajar lainnya di seluruh dunia, Kahoot permainan belajar "Kahoots" dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau subjek.

³³ Setia Widanti. *Tujuan dan Manfaat Mempelajari SKI*. (Kalasan: SMK Patria Muda Kalasan, 2012)

Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka berpikir pada penelitian ini adalah jika siswa antusias dalam mengikuti model pembelajaran mind mapping dan media pembelajaran kahoot pada mata pelajaran SKI maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan siswa tidak merasa jenuh di kelas.

2. Efektivitas penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap proses pembelajaran SKI

Penerapan mode pembelajaran *mind mapping* meningkatkan antusias siswa dalam belajar SKI. Hal ini dapat dirasakan setiap peneliti masuk kelas, siswa selalu meminta permainan itu dan siswa seolah olah saling bersaing dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang ada di permainan *mind mapping* itu walaupun dengan pemberian hadiah, tapi bukan masalah hadiah disini melainkan mereka para siswa sangat antusias dan saat diberi materi mereka diam dan mencermati semua materi dengan seksama. Alasannya agar mereka bisa menjawab permainan itu dengan cepat dan tepat.

Antusias siswa dalam pembelajaran SKI akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang dikemangkan oleh guru. Artinya, siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran SKI dengan baik dan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan. Dengan demikian, penerapan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terhadap proses pembelajaran SKI efektif terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran SKI.

3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran kahoot terhadap proses pembelajaran SKI

Kahoot biasanya digunakan untuk penilaian formatif, untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapat manfaat dari lebih satu-ke-satu pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar untuk subjek itu. Pada penelitian ini, media kahoot digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran SKI melalui kegiatan permainan dengan media kahoot.

Media kahoot sangat cocok diterapkan pada anak-anak yang masih kelas sepuluh karena anak-anak seumurannya itu masih sangat menyukai permainan dan persaingan dalam belajar. Anak-anak akan semakin bersemangat untuk melakukan permainan dan bersaing dengan teman yang lain untuk menyelesaikan tugasnya. Dengan media kahoot ini, pengetahuan siswa semakin luas karena dapat mencari berbagai informasi tambahan lain di luar materi yang diajarkan. Jadi, penggunaan media pembelajaran kahoot efektif terhadap proses pembelajaran mata pelajaran SKI.

D. Hipotesis Penelitian

H1: Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot secara simultan efektif terhadap proses pembelajaran SKI siswa kelas X di MAN 5 Sleman.

H2: Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman.

H3: Penggunaan media pembelajaran kahoot secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu penelitian yang cara pengumpulan datanya dikerjakan di lapangan.³⁴ Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan memiliki tujuan untuk mengetahui epektifitas penggunaan model pembelajaran mind mapping dan media pembelajaran kahoot terhadap proses belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X di MAN 5 Sleman Jogjakarta, baik selama proses penelitian berlangsung maupun setelahnya.

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁵ Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang dapat memberikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti didalam sebuah

³⁴ Sarjono, dkk, *Panduan Penulisan Skripsi*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2004), hal.21.

³⁵ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 19.

penelitian, subjek penelitian bisa berupa benda, orang atau lembaga organisasi. Sedangkan objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.³⁶

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil beberapa subjek penelitian antara lain :

1. Beberapa siswa kelas X MAN 5 Sleman Jogjakarta.
2. Guru MAN 5 Sleman Jogjakarta.
3. Kepala sekolah MAN 5 Sleman Jogjakarta

Sedangkan objek penelitiannya adalah Siswa kelas X pada mata pelajaran SKI.

C. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di lingkungan Sekolah MAN 5 Sleman Jogjakarta.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan meliputi variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Disebut juga variabel independen, merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi V*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 122.

merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “x”.

b. Variabel Terikat

Disebut juga dengan variabel dependen, merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “y”.³⁷

Maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (independen) : Model Pembelajaran Mind Mapping dan Media Kahoot.
2. Variabel terikat (dependen) : Proses Belajar Siswa.

Definisi dari variabel-variabel penelitian ini sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman mengenai data yang akan dikumpulkan serta untuk menghindari kesesatan dalam menentukan alat pengumpul data.

1) Model Pembelajaran Mind Mapping dan Media Kahoot

Mind Mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak

Mind Mapping adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. Dan Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan.

³⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 51.

2) Proses Belajar Siswa

Proses belajar yaitu suatu proses interaksi antar siswa dan pengajar dan sumber belajar dalam lingkungan sekolah

D. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.³⁸

Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik dari kelas 4,5,6 dengan jumlah 65 orang.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti atau dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.³⁹

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara *Stratified Random Sampling*, yang berarti peneliti tidak mengendalikan salah satu variabel tersebut dan setiap responden akan diberikan kesempatan yang sama.

³⁸ Ibid, hal. 66.

³⁹ Ibid, hal. 66.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Setiap penelitian memerlukan instrumen. Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Setelah data dikumpulkan melalui instrumen kemudian ditabulasi sebelum dianalisis.⁴⁰

Dalam instrumen penelitian ini peneliti menggunakan kuisisioner (angket). Angket yang digunakan dalam pengambilan data yaitu angket Efektivitas Model Pembelajaran Mind Mapping dan Media Kahoot Terhadap Proses Belajar Siswa kelas Mata Pelajaran SKI di MAN 5 Sleman Jogjakarta. Pengembangan instrumen berdasarkan pada teori yang telah disusun kemudian dikembangkan dalam indikator-indikator dan dijadikan patokan dalam penyusunan butir-butir pertanyaan.

Tabel berikut memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Item
Model Pembelajaran Mind Mapping (X ₁)	1. Pelaksanaan Model Pembelajaran Mind Mapping	1,2,3,4,5,6	6
	2. Manfaat Model Pembelajaran Mind mapping	7,8,9,10,11,12,13	7
	3. Kekurangan Model Pembelajaran Mind Mapping	14,15,16,17,18,19,20	7
Media Kahoot (X ₂)	1. Pelaksanaan Media Kahoot	1,2,3,4,5,6	6
	2. Manfaat Media kahoot	7,8,9,10,11,12,13	7

⁴⁰ Ronny Kountur, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Percetakan Buana Printing, 2007), hal. 159.

Proses Belajar Siswa (Y)	3. Kekurangan Media Kahoot	14,15,16,17, 18,19,20	7
	1. Faktor intenal	1,2,3,4,5,6	6
	2. Faktor eksternal	7,8,9,10,11, 12,13	7
	3. Peningkatan Proses Belajar Siswa	14,15,16,17, 18,19,20	7

Pertanyaan-pertanyaan dalam angket tersebut disusun berdasarkan skala *Likert*. Setiap pertanyaan dari masing-masing item mempunyai alternatif jawaban dengan bobot skor 1-4. Skor setiap alternatif jawaban pada pernyataan positif dan pertanyaan negatif adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Bobot skor dari alternatif jawaban

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang setuju	2	3
Tidak setuju	1	4

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain sebagai berikut :

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental. Dokumen terdiri dari dari berbagai macam bentuk dari tulisan misalnya catatan harian, catatan kegiatan. Hasil penelitian akan lebih terpercaya apabila didukung oleh

foto-foto atau karya tulis yang berkaitan dengan rangkaian kegiatan pesantren kilat dalam meningkatkan ibadah sholat peserta didik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data yaitu antara lain sebagai berikut:

- a. Dokumentasi terkait kegiatan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran mind mapping dan media kahoot di man 5 sleman jogjakarta
- b. Dokumentasi terkait atau berkesinambungan dengan penelitian ini.

Namun tidak semua dokumen memiliki kredibilitas yang tinggi dalam menunjang proses penelitian. Jadi diharapkan lebih selektif dalam memilih dokumen-dokumen untuk menunjang penelitian.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya dan mendengarkan jawaban langsung dari sumber utama data.⁴¹ Ada beberapa jenis wawancara yang pertama adalah wawancara terstruktur dan yang kedua adalah wawancara tidak terstruktur.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur yaitu peneliti melakukan wawancara dengan berbicara santai atau tidak resmi dan pertanyaan bisa muncul ketika sedang dalam pembicaraan. Tidak ada daftar pertanyaan yang harus diikuti dengan ketat. Peneliti melakukan wawancara dengan tim pelaksana

⁴¹ Ronny Kountur, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Percetakan Buana Printing, 2007), hal. 186.

kegiatan proses belajar menggunakan model pembelajaran mind mapping dan media kahoot di man 5 Sleman Jogjakarta.

3. Kuisisioner

Kuisisioner adalah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Responden dapat memberikan jawaban dengan memberi tanda pada salah satu atau beberapa jawaban yang telah disediakan atau dengan menuliskan jawabannya.⁴²

Dalam penelitian ini peneliti memberikan kuisisioner kepada peserta didik/santri yang mengikuti kegiatan pesantren kilat.

F. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen.⁴³ Untuk menguji apakah suatu kuisisioner valid atau tidak diperlukannya uji coba dan dilakukan analisis. Dari pengertian diatas menunjukkan bahwa suatu alat ukur

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

dikatakan valid maka perlu diadakan uji coba dan analisis untuk mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan untuk mengetahui validitas angket. Oleh karena itu untuk mengukur validitas dengan menggunakan rumus uji validitas yaitu korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS. Rumus *product moment* tersebut adalah :

⁴² Ibid, hal. 189.

⁴³ Ronny Kountur, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Percetakan Buana Printing, 2007), hal.

Keterangan:

r_{xy} : angka indeks korelasi “*r*” *product moment*

N : *number of cases*

ΣXY : jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX : jumlah seluruh skor X

ΣY : jumlah seluruh skor Y

2. Uji Realibilitas

Realibilitas berhubungan dengan konsistensi. Suatu instrumen penelitian disebut reliabel apabila instrumen tersebut konsisten dalam memeberikan penilaian atas apa yang diukur. Jika hasil penilaian yang diberikan oleh instrumen tersebut konsisten memberikan jaminan bahwa instrumen tersebut dapat dipercaya. Itu sebabnya pengertian realibilitas terkadang diartikan “dapat dipercaya”.⁴⁴ Untuk menguji realibilitas angket pada penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS. Rumusnya adalah :

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} : reliabilitas instrumen

K : banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_1^2 : varians total⁴⁵

⁴⁴Ibid, hal. 165.

⁴⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hal. 196.

G. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas dan Homogenitas)

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah digunakan untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh saat penelitian.⁴⁶ Adapun rumus yang digunakan dalam menguji uji normalitas adalah *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Syarat data bersifat normal adalah jika nilai probabilitas (p) > 0.05.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan antara variabel bebas terhadap variabel terikat untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak. Kedua variabel diuji dengan menggunakan uji *F*:

$$F_{\text{reg}} = \frac{RK_{\text{reg}}}{RK_{\text{res}}}$$

Keterangan :

F_{reg} = Harga bilangan untuk garis regresi

RK_{reg} = Rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = Rerata kuadrat garis residu

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model ditentukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen), model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi, maka

⁴⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan"*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 152.

variabel-variabel ini tidak ortogonal, variabel ortogonal adalah variabel independen yang nilai korelasinya antar sesama variabel independen sama dengan nol. Alat yang digunakan untuk menguji adanya gangguan multikolinearitas digunakan *Variance Inflation Factor* (VIF). Bila nilai VIF < 10 dan *Tolerance* > 0,10 maka hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terjadi.⁴⁷

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan nilai Mean, Median, Modus, dan Standar Deviasi. Selanjutnya dari hasil perhitungan analisis deskriptif dikonsultasikan dengan klasifikasi sebagai berikut:

$\bar{X} \geq M + 1,5 SD$	= sangat tinggi
$M + 0,5 SD \leq \bar{X} \leq M + 1,5 SD$	= tinggi
$M - 0,5 SD \leq \bar{X} < M + 0,5 SD$	= sedang
$M - 1,5 SD \leq \bar{X} < M - 0,5 SD$	= rendah
$\bar{X} < M - 1,5 SD$	= sangat rendah

Nilai rerata ideal (Mi) dan standar deviasi (Sdi) dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{sekor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{sekor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji regresi ganda dua prediktor untuk menguji hipotesis pertama, sedangkan uji hubungan parsial untuk menguji hipotesis kedua dan ketiga.

⁴⁷ Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), hal. 106

a. Uji Hipotesis Pertama

Untuk menguji hipotesis pertama menggunakan analisis regresi ganda dua prediktor. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Mencari persamaan garis regresi

Digunakan teknik analisis regresi linear satu variabel, dengan persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X + b_2X_2$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat (proses belajar)

a : konstan

b : koefisien regresi variabel X

X₁ : variabel bebas (penggunaan model *mind mapping*)

X₂ : variabel bebas (penggunaan media kahoot)

2) Koefisien determinasi

Koefisien determinasi (R²) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen/terikat. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 sampai dengan 1. Jika nilai R mendekati 1, maka dapat dikatakan semakin kuat model tersebut dalam menerangkan variasi variabel independen/bebas terhadap variabel dependen.

3) Uji signifikan garis regresi dari harga F regresi

Uji signifikan garis regresi dari harga F regresi digunakan untuk mengetahui hubungan prediktor penggunaan model *mind mapping* (X₁) dan penggunaan media kahoot (X₂) dengan proses belajar (Y). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh, apabila nilai

signifikansinya di bawah taraf signifikan 5% ($p < 0,05$) maka hipotesis diterima.

b. Uji hipotesis kedua dan ketiga

Uji hipotesis kedua dan ketiga menggunakan hubungan parsial. “Uji hubungan parsial digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel independen dan dependen, dimana salah satu variabel independennya dibuat tetap/dikendalikan”. Rumus untuk menghitung hubungan parsial dijelaskan sebagai berikut.

$$r_{y.x1-2} = \frac{r_{yx1} - r_{yx2}r_{x1.x2}}{\sqrt{1-r_{x1.x2}^2} \sqrt{1-r_{yx2}^2}}$$

$$r_{y.x2-1} = \frac{r_{yx2} - r_{yx1}r_{x1.x2}}{\sqrt{1-r_{x1.x2}^2} \sqrt{1-r_{yx1}^2}}$$

Keterangan :

$r_{y.x1x2}$: Hubungan antar variabel Y dengan X_1 dengan mengendalikan X_2

$r_{y.x2x1}$: Hubungan antar variabel Y dengan X_2 dengan mengendalikan X_1

r_{yx1} : Hubungan *product moment* antara X_1 dengan Y

r_{yx2} : Hubungan *product moment* antara X_2 dengan Y

r_{x1x2} : Hubungan *product moment* antara X_1 dengan X_2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik *inferensial* dilanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan regresi ganda dan korelasi parsial yang didahului uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas.

1. Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan jumlah butir pada angket yang dinyatakan valid atau sahih. Untuk mengukur validitas butir angket digunakan analisis korelasi *Product Moment*. Jika r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} , maka butir mempunyai daya dukung yang besar terhadap keseluruhan butir instrumen sehingga butir tersebut dipertahankan untuk mengungkapkan data peneliti, sebaliknya jika r_{xy} lebih kecil dari r_{tabel} , maka butir pertanyaan mempunyai daya dukung yang relatif kecil terhadap keseluruhan butir instrumen, sehingga butir tersebut perlu digugurkan karena tidak cukup kuat untuk mengungkapkan data penelitian.

Berdasarkan rangkuman hasil uji validitas, semua butir pertanyaan dinyatakan valid pada data hasil angket penggunaan model pembelajaran *mind mapping* (X_1), penggunaan media kahoot (X_2), dan kproses belajar (Y). Semua butir pertanyaan yang dinyatakan valid memiliki nilai

signifikansi di bawah 5%. Hasil uji validitas masing-masing variabel selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Uji Validitas Penggunaan Model *Mind Mapping*

Variabel	Item	r_{hitung}	Sig. < 5%	Kriteria
Penggunaan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	1	0,475**	0,000	Valid
	2	0,383**	0,002	Valid
	3	0,432**	0,000	Valid
	4	0,436**	0,000	Valid
	5	0,032	0,798	Gugur
	6	0,482**	0,000	Valid
	7	0,432**	0,000	Valid
	8	0,517**	0,000	Valid
	9	0,505**	0,000	Valid
	10	0,134	0,285	Gugur
	11	0,551**	0,000	Valid
	12	0,612**	0,000	Valid
	13	0,544**	0,000	Valid
	14	0,492**	0,000	Valid
	15	0,587**	0,000	Valid
	16	0,571**	0,000	Valid
	17	0,560**	0,000	Valid
	18	0,524**	0,000	Valid
	19	0,435**	0,000	Valid
	20	0,355**	0,003	Valid

Pertanyaan variabel penggunaan model pembelajaran *mind mapping* terdiri dari 2 butir pertanyaan dintatakan gugur, yaitu nomor 5 dan 10 dengan nilai signifikansi di atas 5%.

Tabel 4.2 Uji Validitas Penggunaan Media Kahoot

Variabel	Item	r_{hitung}	Sig. < 5%	Kriteria
Penggunaan media kahoot	1	0,323**	0,008	Valid
	2	0,449**	0,000	Valid
	3	0,568**	0,000	Valid
	4	0,579**	0,000	Valid
	5	0,440**	0,000	Valid
	6	0,335**	0,006	Valid
	7	0,521**	0,000	Valid
	8	0,448**	0,000	Valid
	9	0,556**	0,000	Valid
	10	0,562**	0,000	Valid
	11	0,610**	0,000	Valid
	12	0,376**	0,002	Valid
	13	0,531**	0,000	Valid
	14	0,440**	0,000	Valid
	15	0,495**	0,000	Valid
	16	0,269*	0,029	Valid
	17	0,558**	0,000	Valid
	18	0,471**	0,000	Valid
	19	0,360**	0,003	Valid
	20	0,399**	0,001	Valid

Pertanyaan variabel penggunaan media pembelajaran kahoot dinyatakan valid seluruh item dengan nilai signifikansi di bawah 5%.

Tabel 4.3 Uji Validitas Proses Belajar

Variabel	Item	r_{hitung}	Sig. < 5%	Kriteria
Proses belajar	1	0,469**	0,000	Valid
	2	0,404**	0,001	Valid
	3	0,466**	0,000	Valid
	4	0,395**	0,001	Valid
	5	0,446**	0,000	Valid
	6	0,456**	0,000	Valid
	7	0,519**	0,000	Valid
	8	0,545**	0,000	Valid

Variabel	Item	rhitung	Sig. < 5%	Kriteria
	9	0,488**	0,000	Valid
	10	0,074	0,556	Gugur
	11	0,148	0,237	Gugur
	12	0,497**	0,000	Valid
	13	0,601**	0,000	Valid
	14	0,494**	0,000	Valid
	15	0,525**	0,000	Valid
	16	0,433**	0,000	Valid
	17	0,432**	0,000	Valid
	18	0,531**	0,000	Valid
	19	0,525**	0,000	Valid
	20	0,532**	0,000	Valid

Pertanyaan variabel penggunaan proses belajar terdiri dari 2 butir pertanyaan dintatakan gugur, yaitu nomor 10 dan 11 dengan nilai signifikansi di atas 5%..

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menjelaskan tentang instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Setelah dilakukan pengujian secara statistik, diperoleh hasil seperti pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Penelitian

No.	Variabel	Alpha cronbach's	Nilai kritis	Keterangan
1.	Penggunaan model pembelajaran <i>mind mapping</i>	0,821	0,7	Reliabel
2.	Penggunaan media kahoot	0,805	0,7	Reliabel
3.	Proses belajar	0,814	0,7	Reliabel

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien alpha data penggunaan model pembelajaran *mind mapping* = 0,821, penggunaan media kahoot = 0,805, iklim organisasi = 0,846, dan kproses belajar = 0,814. Hasil tersebut telah melebihi nilai koefisien reliabilitas 0,7 sehingga variabel dinyatakan reliabel. Perhitungan selengkapnya terlampir.

2. Deskripsi Data

Deskripsi data mendeskripsikan hasil penelitian masing-masing variabel bebas, yaitu penggunaan model *mind mapping* (X_1) dan penggunaan media kahoot (X_2), dan variabel terikat, yaitu proses belajar (Y). Hasil deskripsi data masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut.

a. Penggunaan model *mind mapping* (X_1)

Hasil uji statistik deskriptif data variabel penggunaan model *mind mapping* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif
Penggunaan model *mind mapping*

X1		Statistics
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		73.20
Std. Error of Mean		.618
Median		75.00
Mode		76
Std. Deviation		5.024
Variance		25.238
Range		29
Minimum		49
Maximum		78
Sum		4831

Angket penggunaan media kahoot disebarakan kepada 66 responden yang terpilih sebagai sampel. Setelah dianalisis menggunakan analisis

butir soal didapat 20 item yang dinyatakan dipakai dengan 4 pilihan jawaban, sehingga berlaku ketentuan skor maksimal ideal adalah $20 \times 4 = 80$, skor minimal ideal adalah $20 \times 1 = 20$. Berdasarkan skor maksimal ideal dan skor minimal ideal diperoleh rerata dan simpangan baku sebagai berikut.

$$M_i = \frac{\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}}{2} = \frac{80 + 20}{2} = 50$$

$$S_{di} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{6} = \frac{80 - 20}{6} = 10$$

Hasil analisis deskriptif variabel penggunaan model *mind mapping* dikategorikan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan perhitungan sebagai berikut.

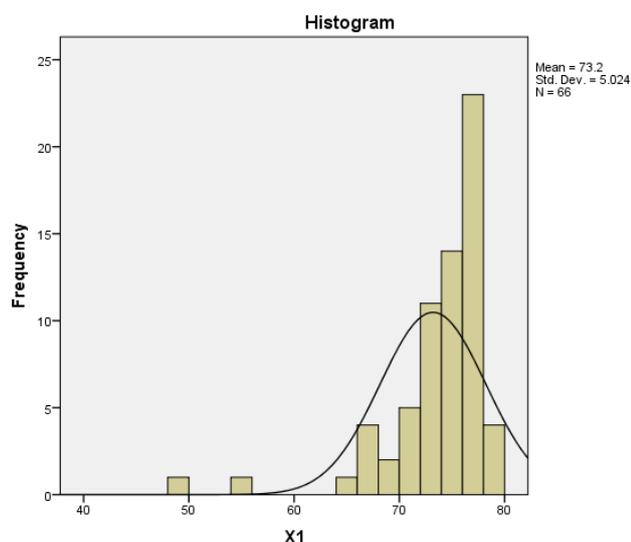
- a. Sangat tinggi $= \bar{X} \geq M + 1,5 \text{ SD}$
 $= 50 + 1,5 (10)$
 $= \bar{X} \geq 65$
- b. Tinggi $= M + 0,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M + 1,5 \text{ SD}$
 $= 50 + 0,5(10) \leq \bar{X} < 50 + 1,5(10)$
 $= 55 \leq \bar{X} < 65$
- c. Sedang $= M - 0,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M + 1,5 \text{ SD}$
 $= 50 - 0,5(10) \leq \bar{X} < 50 - 1,5(10)$
 $= 45 \leq \bar{X} < 55$
- d. Rendah $= M - 1,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M - 1,5 \text{ SD}$
 $= 50 - 1,5(10) \leq \bar{X} < 50 - 1,5(10)$
 $= 35 \leq \bar{X} < 45$
- e. Sangat rendah $= \bar{X} < M - 1,5 \text{ SD}$
 $= 50 - 1,5(10)$
 $= \bar{X} < 35$

Hasil distribusi frekuensi data variabel penggunaan model *mind mapping* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Kategori Penggunaan Model *Mind Mapping* (X₁)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Sangat tinggi	$\bar{X} \geq 65$	63	95,45%
2	Tinggi	$55 \leq \bar{X} < 65$	2	3,03%
3	Sedang	$45 \leq \bar{X} < 55$	1	1,52%
4	Rendah	$35 \leq \bar{X} < 45$	0	0,00%
5	Sangat rendah	$\bar{X} < 35$	0	0,00%
Total			66	100%

Berdasarkan tabel kategori di atas, 63 siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 95,45%, 2 siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 3,03%, 1 siswa termasuk dalam kategori sedang dengan frekuensi relatif 1,52%, dan tidak ada siswa termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah. Hasil perhitungan diperoleh nilai rerata 73,20 dan standar deviasi, 5,02. Nilai rerata 80,43 berada pada interval antara $\bar{X} \geq 65$ pada kriteria sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan model *mind mapping* tergolong sangat tinggi. Kategori di pelajari melalui histogram sebagai berikut.



Gambar 4.1 Histogram Penggunaan Model *Mind Mapping* (X₁)

b. Penggunaan media kahoot (X₂)

Hasil uji statistik data variabel penggunaan media kahoot dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Statistik Deskriptif
Penggunaan Media Kahoot

Statistics		
X2		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		66.55
Std. Error of Mean		.567
Median		67.00
Mode		67
Std. Deviation		4.605
Variance		21.206
Range		33
Minimum		39
Maximum		72
Sum		4392

Angket penggunaan media kahoot disebarakan kepada 66 responden yang terpilih sebagai sampel. Setelah dianalisis menggunakan analisis butir soal didapat 18 item yang dinyatakan dipakai dengan 4 pilihan jawaban, sehingga berlaku ketentuan skor maksimal ideal adalah $18 \times 4 = 72$, skor minimal ideal adalah $18 \times 1 = 18$. Berdasarkan skor maksimal ideal dan skor minimal ideal diperoleh rerata dan simpangan baku sebagai berikut.

$$M_i = \frac{\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}}{2} = \frac{72 + 18}{2} = 45$$

$$S_{di} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{6} = \frac{72 - 18}{6} = 9$$

Hasil analisis deskriptif variabel penggunaan media kahoot dikategorikan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan perhitungan sebagai berikut.

- a. Sangat tinggi = $\bar{X} \geq M + 1,5 \text{ SD}$
 = $45 + 1,5 (9)$
 = $\bar{X} \geq 58,5$
- b. Tinggi = $M + 0,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M + 1,5 \text{ SD}$
 = $45 + 0,5(9) \leq \bar{X} < 45 + 1,5(9)$
 = $49,5 \leq \bar{X} < 58,5$
- c. Sedang = $M - 0,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M + 1,5 \text{ SD}$
 = $45 - 0,5(9) \leq \bar{X} < 45 - 1,5(9)$
 = $40,5 \leq \bar{X} < 49,5$
- d. Rendah = $M - 1,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M - 1,5 \text{ SD}$
 = $45 - 1,5(9) \leq \bar{X} < 45 - 1,5(9)$
 = $31,5 \leq \bar{X} < 40,5$
- e. Sangat rendah = $\bar{X} < M - 1,5 \text{ SD}$
 = $45 - 1,5(9)$
 = $\bar{X} < 31,5$

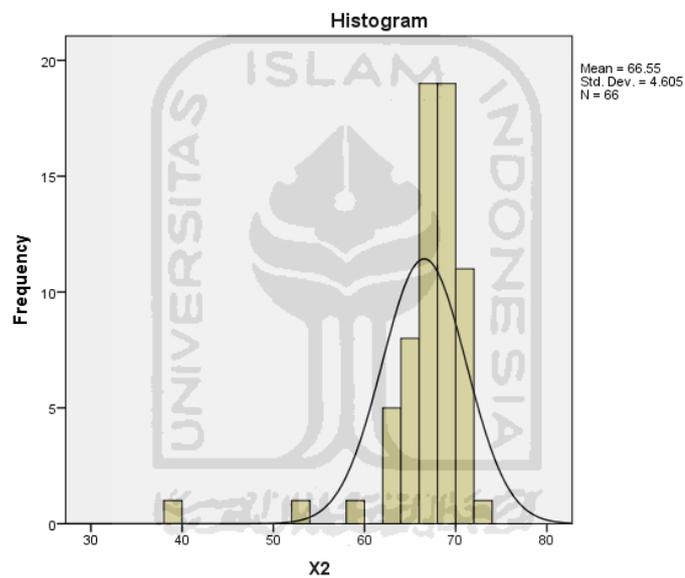
Hasil distribusi frekuensi data penggunaan media kahoot dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Kategori Penggunaan Media Kahoot (X₂)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Sangat tinggi	$\bar{X} \geq 58,5$	64	96,97%
2	Tinggi	$49,5 \leq \bar{X} < 58,5$	1	1,52%
3	Sedang	$40,5 \leq \bar{X} < 49,5$	0	0,00%
4	Rendah	$31,5 \leq \bar{X} < 40,5$	1	1,52%
5	Sangat rendah	$\bar{X} < 31,5$	0	0,00%
Total			66	100%

Berdasarkan tabel kategori di atas, 64 siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 96,97%, 1 siswa termasuk

dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 1,52%, 1 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 1,52%, dan tidak ada siswa termasuk dalam kategori sedang dan sangat rendah. Hasil perhitungan diperoleh nilai rerata 66,55 dan standar devias, 4,61. Nilai rerata 66,55 berada pada interval antara $\bar{X} \geq 58,5$ pada kriteria sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan media kahoot tergolong sangat tinggi. Kategori di pelajari melalui histogram sebagai berikut.



Gambar 3. Histogram Penggunaan Media Kahoot (X₂)

c. Proses belajar (Y)

Hasil uji statistik data variabel proses belajar dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif
Proses belajar

		Statistics
Y		
N	Valid	66
	Missing	0
	Mean	61.98
	Std. Error of Mean	.639
	Median	63.00
	Mode	63
	Std. Deviation	5.190
	Variance	26.938
	Range	37
	Minimum	34
	Maximum	71
	Sum	4091

Angket proses belajar disebarakan kepada 66 responden yang terpilih sebagai sampel. Setelah dianalisis menggunakan analisis butir soal didapat 18 item yang dinyatakan dipakai dengan 4 pilihan jawaban, sehingga berlaku ketentuan skor maksimal ideal adalah $18 \times 4 = 72$, skor minimal ideal adalah $18 \times 1 = 18$. Berdasarkan skor maksimal ideal dan skor minimal ideal diperoleh rerata dan simpangan baku sebagai berikut.

$$M_i = \frac{\text{Skor tertinggi} + \text{Skor terendah}}{2} = \frac{72 + 18}{2} = 45$$

$$S_{di} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{6} = \frac{72 - 18}{6} = 9$$

Hasil analisis deskriptif variabel proses belajar dikategorikan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{a. Sangat tinggi} &= \bar{X} \geq M + 1,5 \text{ SD} \\ &= 45 + 1,5 (9) \\ &= \bar{X} \geq 58,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. Tinggi} &= M + 0,5 \text{ SD} \leq \bar{X} < M + 1,5 \text{ SD} \\ &= 45 + 0,5(9) \leq \bar{X} < 45 + 1,5(9) \\ &= 49,5 \leq \bar{X} < 58,5 \end{aligned}$$

- c. Sedang $= M - 0,5 SD \leq \bar{X} < M + 1,5 SD$
 $= 45 - 0,5(9) \leq \bar{X} < 45 + 1,5(9)$
 $= 40,5 \leq \bar{X} < 49,5$
- d. Rendah $= M - 1,5 SD \leq \bar{X} < M - 1,5 SD$
 $= 45 - 1,5(9) \leq \bar{X} < 45 - 1,5(9)$
 $= 31,5 \leq \bar{X} < 40,5$
- e. Sangat rendah $= \bar{X} < M - 1,5 SD$
 $= 45 - 1,5(9)$
 $= \bar{X} < 31,5$

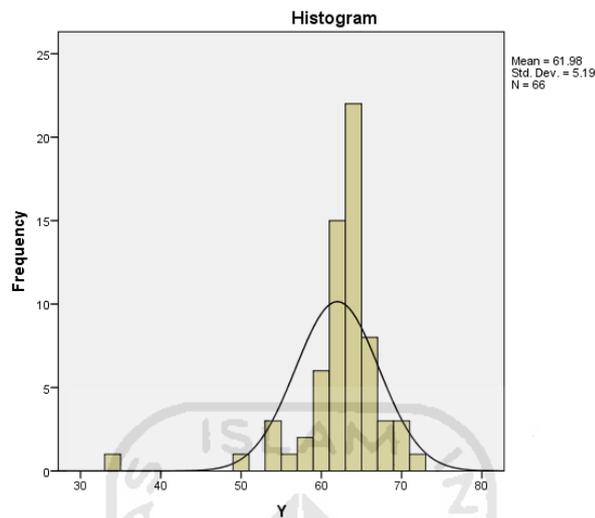
Hasil distribusi frekuensi data variabel proses belajar dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6.
Kategori Proses belajar (X₂)

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Relatif (%)
1	Sangat tinggi	$\bar{X} \geq 58,5$	58	87,88%
2	Tinggi	$49,5 \leq \bar{X} < 58,5$	5	7,58%
3	Sedang	$40,5 \leq \bar{X} < 49,5$	2	3,03%
4	Rendah	$31,5 \leq \bar{X} < 40,5$	1	1,52%
5	Sangat rendah	$\bar{X} < 31,5$	0	0,00%
Total			66	100%

Berdasarkan tabel kategori di atas, 58 siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi relatif 87,88%, 5 siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan frekuensi relatif 7,58%, 2 siswa termasuk dalam kategori sedang dengan frekuensi relatif 3,03%, 1 siswa termasuk dalam kategori rendah dengan frekuensi relatif 1,52%, dan tidak ada siswa termasuk dalam kategori sangat rendah. Hasil perhitungan diperoleh nilai rerata 61,98 dan standar devias 5,19. Nilai rerata 61,98 berada pada interval antara $\bar{X} \geq 58,5$ pada kriteria sangat tinggi. Dengan demikian,

proses belajar sebagian besar siswa tergolong sangat tinggi. Kategori di pelajari melalui histogram sebagai berikut.



Gambar 3. Histogram Proses belajar (Y)

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis terdiri atas uji normalitas, uji linieritas, dan uji independensi (interkorelasi) dengan penjelasan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis terhadap data penelitian, terlebih dahulu perlu dilakukan uji normalitas data. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang didapat memenuhi syarat untuk dianalisis dengan statistik parametris. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan metode *One Sampel Kolmogorov-Smirnov* pada *software SPSS 20* dengan menggunakan *Unstandardized Residual* hasil uji regresi dengan ketentuan jika signifikansi $> 0,05$ maka, data berdistribusi normal pada taraf kesalahan 5% dan sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$

maka data tidak berdistribusi normal (Duwi Priyatno, 2012:36). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 9.
Rangkuman Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.48732739
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.058
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		1.202
Asymp. Sig. (2-tailed)		.111

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai KS-Z sebesar 1,202 dengan nilai signifikansi sebesar $0,111 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa data dinyatakan normal karena nilai probabilitasnya di atas taraf signifikansi 5%.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai efektivitas yang berbentuk linier, sebagai prasyarat analisis regresi (Syofian Siregar, 2017: 178). Adapun uji linieritas dilakukan menggunakan *software SPSS 20* dengan ketentuan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 pada taraf kesalahan 5% maka efektivitas bersifat linier dan sebaliknya jika nilai signifikansi pada baris *linierity* lebih besar dari 0,05 pada taraf kesalahan 5% maka efektivitas

bersifat tidak linier (Wahyu Widhiarso, 2010:5). Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.
Rangkuman Hasil Uji Linieritas X_1 dengan Y

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	(Combined)		1072.957	14	76.640	5.765	.000
	Between Groups	Linearity	789.723	1	789.723	59.401	.000
		Deviation from Linearity	283.234	13	21.787	1.639	.105
	Within Groups		678.028	51	13.295		
	Total		1750.985	65			
Y * X2	(Combined)		1014.942	13	78.072	5.516	.000
	Between Groups	Linearity	791.573	1	791.573	55.923	.000
		Deviation from Linearity	223.369	12	18.614	1.315	.239
	Within Groups		736.043	52	14.155		
	Total		1750.985	65			

Hasil perhitungan uji F untuk data penggunaan model *mind mapping* (X_1) dengan proses belajar (Y) diperoleh harga F_{hitung} sebesar 1,639 dengan nilai signifikansi 0,105 > 0,05 dan data penggunaan media kahoot (X_2) dengan proses belajar (Y) diperoleh F_{hitung} sebesar 1,315 dengan nilai signifikansi 0,239 > 0,05. Karena harga signifikansi di atas nilai signifikansi 5%, maka efektivitas antara X_1 dengan Y dan X_2 dengan Y variabel tersebut dinyatakan linier.

d. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah antar variabel bebas terjadi efektivitas yang signifikan atau tidak. Pada analisis regresi seharusnya tidak terjadi multikolinieritas. Untuk mengetahui

masalah multikolinieritas dilakukan menggunakan bantuan *software SPSS 20* pada nilai *variance inflation factor* (VIF). Ketentuannya adalah jika nilai $VIF < 10$, maka tidak terjadi masalah multikolinieritas, namun jika $VIF > 10$, maka terjadi masalah multikolinieritas (Duwi Priyatno, 2012:93). Hasil uji interefektivitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.
Hasil Multikolinieritas
Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	X1	.582	1.718
	X2	.582	1.718

a. Dependent Variable: Y

Dari data output data didapatkan bahwa nilai semua nilai $VIF < 10$ ini berarti tidak terjadi multikolinearitas dan dapat disimpulkan bahwa uji multikolinearitas terpenuhi.

4. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini, uji hipotesis digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *mind mapping* dan penggunaan media kahoot dengan proses belajar. Uji hipotesis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Uji Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama menggunakan uji regresi ganda dua prediktor. Uji regresi digunakan untuk mengetahui nilai konstanta dan koefisien regresi masing-masing variabel. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Mencari persamaan garis regresi

Persamaan garis regresi digunakan teknik analisis regresi linear berganda, dengan persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat (proses belajar)

a : konstanta

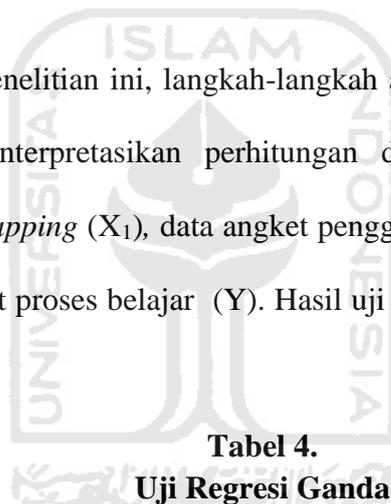
b : koefisien regresi variabel X

X₁ : variabel bebas (penggunaan model *mind mapping*)

X₂ : variabel bebas (penggunaan media kahoot)

(Sugiyono, 2013:275)

Pada penelitian ini, langkah-langkah analisis regresi dilakukan dengan menginterpretasikan perhitungan data angket penggunaan model *mind mapping* (X₁), data angket penggunaan media kahoot (X₂) dan data angket proses belajar (Y). Hasil uji regresi dapat dilihat pada tabel 4.



Tabel 4.

Uji Regresi Ganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.506	7.041		.072	.943
1 X1	.421	.115	.407	3.669	.001
X2	.461	.125	.409	3.689	.000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil perhitungan regresi ganda dengan dua prediktor, diketahui nilai koefisien regresi penggunaan model *mind mapping* = 0,421 dan penggunaan media kahoot = 0,461. Jadi,

persamaan regresi ganda adalah $Y = 0,421X_1 + 0,461X_2$. Persamaan regresi ganda di atas dijelaskan sebagai berikut:

1. $X_1 = 0,421$, artinya setiap penambahan angka penggunaan model *mind mapping* sebesar 1 satuan, maka meningkatkan proses belajar sebesar 4,21%. Semakin baik penggunaan model *mind mapping*, maka semakin baik pula proses belajar.
2. $X_2 = 0,461$, artinya setiap penambahan penggunaan media kahoot sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan proses belajar sebesar 4,61%. Semakin tinggi dan baik penggunaan media kahoot, maka semakin baik pula proses belajar.

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen/terikat (Ghozali, 2001). Apabila nilai R^2 yang diperoleh mendekati angka 1, maka penggunaan model *mind mapping* dan penggunaan media kahoot dengan proses belajar sangat tinggi. Nilai koefisien determinan dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5.
Nilai Koefisien Determinan
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.741 ^a	.549	.534	3.542

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas, koefisien determinan (*R Square*) antara X_1 , X_2 dengan Y sebesar 0,549, artinya besarnya sumbangan

antara penggunaan model *mind mapping* (X_1) dan penggunaan media kahoot (X_2) terhadap proses belajar (Y) adalah sebesar 64,2%. Berdasarkan koefisien determinan, penggunaan model *mind mapping* dan penggunaan media kahoot mempunyai efektivitas yang positif terhadap proses belajar sebesar 54,9%, sedangkan 45,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

3. Uji signifikan garis regresi dari harga F regresi

Uji signifikan garis regresi dari harga F regresi digunakan untuk mengetahui efektivitas prediktor penggunaan model *mind mapping* (X_1) dan penggunaan media kahoot (X_2) terhadap Y (proses belajar). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh, apabila nilai p di bawah taraf signifikan 5% ($p < 0,05$) maka hipotesis diterima. Hasil uji F dengan ANOVA adalah sebagai berikut.

Tabel 6.
Hasil Uji ANOVA

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	960.490	2	480.245	38.274	.000 ^b
	Residual	790.494	63	12.548		
	Total	1750.985	65			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Berdasarkan tabel ANOVA di atas, diketahui nilai $F = 38.274$ dengan nilai p (signifikansi) 0,000. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ ($p < 5\%$), sehingga hipotesis

diterima. Artinya, ada penggunaan model *mind mapping* dan penggunaan media kahoot efektif terhadap proses belajar.

b. Uji Hipotesis Kedua

Uji hipotesis kedua menggunakan korelasi parsial pada program SPSS 20. Uji korelasi parsial digunakan untuk menganalisis efektivitas antara variabel independen dan dependen, di mana salah satu variabel independennya dibuat tetap/dikendalikan. Uji hipotesis diterima jika nilai r_{xy} dengan nilai p -value di bawah 5% ($p < 5\%$), sedangkan uji hipotesis ditolak jika nilai r_{xy} dengan nilai p -value di atas 5% ($p > 5\%$). Rangkuman hasil uji efektivitas parsial dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7.
Rangkuman Uji Parsial antara X₁ dengan Y
dengan mengendalikan X₂
Correlations

Control Variables		X1	Y
X1	Correlation	1.000	.420
	Significance (2-tailed)	.	.001
	df	0	63
X2	Correlation	.420	1.000
	Significance (2-tailed)	.001	.
	df	63	0

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai koefisien efektivitas $r_{hitung} = 0,420$ dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$, maka ada efektivitas yang positif antara penggunaan model *mind mapping* terhadap proses belajar dengan mengendalikan penggunaan media kahoot.

c. Uji Hipotesis Ketiga

Uji hipotesis yang ketiga dalam penelitian ini juga menggunakan efektivitas parsial untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media

kahoot (X_2) dengan proses belajar (Y) dengan mengendalikan X_1 . Rangkuman hasil uji efektivitas parsial dapat dilihat pada tabel 8 dan selengkapnya pada lampiran.

Tabel 8.
Rangkuman Uji Parsial antara X_2 dengan Y
dengan mengendalikan X_1

Control Variables		X2	Y
X2	Correlation	1.000	.421
	Significance (2-tailed)	.	.000
	df	0	63
Y	Correlation	.421	1.000
	Significance (2-tailed)	.000	.
	df	63	0

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai koefisien efektivitas $r_{hitung} = 0,421$ dengan taraf signifikans $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas positif penggunaan media kahoot terhadap proses belajar dengan mengendalikan penggunaan model pembelajaran *mind mapping*.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian dijelaskan berdasarkan hipotesis penelitian dengan menggunakan beberapa tahapan, yaitu uji hipotesis dengan menggunakan regresi ganda dan efektivitas parsial.

1. Efektivitas penggunaan model *mind mapping* dan penggunaan media kahoot siswa terhadap proses belajar

Berdasarkan hasil perhitungan regresi ganda dengan dua prediktor, diketahui nilai koefisien regresi penggunaan model *mind mapping* = 0,421 dan penggunaan media kahoot = 0,461. Jadi, persamaan regresi ganda adalah $Y = 0,421X_1 + 0,461X_2$. Berdasarkan tabel ANOVA, diketahui nilai $F = 38.274$ dengan nilai p (signifikansi) 0,000. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ ($p < 5\%$), sehingga hipotesis diterima. Artinya, penggunaan model *mind mapping* dan penggunaan media kahoot secara bersama-sama terhadap proses belajar sangat efektif. Koefisien determinan (*R Square*) antara X_1 , X_2 dengan Y sebesar 0,549, artinya besarnya efektivitas antara penggunaan model *mind mapping* (X_1) dan penggunaan media kahoot (X_2) dengan proses belajar (Y) sebesar 54,9%, sedangkan 45,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penerapan mode *mind mapping* diharapkan siswa semakin antusias. Hal ini dapat dirasakan setiap peneliti masuk kelas, siswa selalu meminta permainan itu dan siswa seolah olah saling bersaing dalam menjawab pertanyaan pertanyaan yang ada di permainan kahoot itu walaupun dengan pemberian hadiah, tapi bukan masalah hadiah disini melainkan mereka para siswa sangat antusias dan saat diberi materi mereka diam dan mencermati semua materi dengan seksama. Alasannya agar mereka bisa menjawab permainan itu dengan cepat dan tepat. Media

kahoot sangat cocok apabila diterapkan pada anak-anak yang masih kelas sepuluh karena anak-anak seumurannya itu masih sangat mengemari permainan dan persaingan dalam belajar.⁴⁸

Metode *mind mapping* ini memiliki kelebihan ketika proses pembelajaran, yaitu a) siswa dapat mengemukakan pendapat secara bebas; b) siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya; c) catatan yang dibuat dapat lebih padat dan jelas dan siswa lebih mudah mencari catatan jika diperlukan; d) catatan lebih terfokus pada inti materi dan siswa dapat melihat gambaran materi secara keseluruhan; e) dapat digunakan untuk mengorganisasikan ide-ide yang muncul dalam pemikiran; f) memudahkan penambahan informasi baru; g) setiap peta bersifat unik; dan h) diagram yang dibentuk dapat dijadikan sebagai panduan untuk menulis.⁴⁹

Pengguna yang lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoots ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar.⁵⁰

2. Efektivitas penggunaan model *mind mapping* terhadap proses belajar

Berdasarkan hasil uji korelasi parsial, diperoleh nilai koefisien efektivitas $r_{\text{hitung}} = 0,420$ dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$, maka

⁴⁸ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI.

⁴⁹ Ridwan Abdullah Sani. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal. 241.

⁵⁰ Silvia Rachman, Belajar Sambil Bermain di Kahoot. Dikutip dari: <http://silviarachman17.blogspot.com/2017/01/belajar-sambil-bermain-di-kahoot.html> diakses pada: 20 Januari 2017

penggunaan model *mind mapping* terhadap proses belajar dengan mengendalikan penggunaan media kahoot cukup efektif.

Mind mapping adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan.⁵¹ Otak lebih mudah mengingat dan mengolah informasi dalam bentuk gambar, simbol, bentuk, dan lain sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah metode pembelajaran dimana siswa lebih kreatif dan mampu membuat peta pikiran terhadap materi yang telah dipelajari dengan membuat pikiran kemudian diberi gambar serta warna yang menarik agar memudahkan siswa untuk mengingat.

Mind mapping dapat memberikan manfaat sebagai ringkasan subjek yang luas, memudahkan untuk membuat rencana pembelajaran, membantu mengetahui tujuan dan posisi seseorang, mengumpulkan data besar dan meletakkannya di satu tempat, dan memberi dorongan atas upaya pemecahan masalah.⁵² Manfaat yang dapat diperoleh siswa dengan membuat *mind mapping*, antara lain dapat membantu siswa untuk berkonsentrasi dan lebih baik dalam mengingat suatu materi, meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan siswa, melatih kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi siswa menjadi lebih baik, melatih inisiatif dan rasa ingin tahu, meningkatkan kreativitas dan daya cipta yang baru, dapat membuat catatan dan ringkasan pelajaran dengan

⁵¹ Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Hal. 105.

⁵² Tony Buzan. 2013. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal. 9

lebih baik untuk melatih kecepatan berpikir anak dan dapat menghemat waktu sebaik mungkin untuk mencatat.⁵³

3. Efektivitas penggunaan media kahoot terhadap proses belajar

Berdasarkan hasil uji korelasi parsial, diperoleh nilai koefisien efektivitas $r_{hitung} = 0,421$ dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kahoot terhadap proses belajar dengan mengendalikan penggunaan model *mind mapping* cukup efektif. Dalam pendidikan kahoot bisa digunakan di kelas untuk:⁵⁴ Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan; Kahoot memberikan situasi pembelajaran yang cocok untuk menggabungkan pembelajaran berbasis penyelidikan dan permainan; Penggunaan kahoot sangat cocok juga di padukan dengan pembelajaran pada kurikulum saat ini yaitu kurtilas; dan Memungkinkan guru untuk membuat kuis, diskusi, maupun pertanyaan dengan memasukkan berbagai elemen seperti video, gambar maupun teks.⁵⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Heru Kurniawan (2016) yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Permainan Kahoot Sebagai Strategi Penilaian Pembelajaran Sastra Kelas X SMK Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam skripsinya menjelaskan tentang pengaruh metode permainan dapat meningkatkan penggunaan model pembelajaran

⁵³ Femi Olivia. 2008. *Gembira Belajar dengan Mind Mapping Bantu Anak Menguasai “Senjata Rahasia” para Jenius untuk Melejit Prestasi di Sekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hal. 8

⁵⁴ Irma Yanti, Manfaat Penggunaan Kahoot dalam Pelajaran, dikutip dari: <http://irmayantijkt.blogspot.com/2018/04/manfaat-penggunaan-kahoot-dalam.html> diakses pada: 13 April 2018

⁵⁵ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI.

mind mapping belajar bahasa dan sastra Indonesia, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode permainan, mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan metode permainan.⁵⁶



⁵⁶ Taufik Heru Kurniawan, “Keefektifan Penggunaan Permainan Kahoot Sebagai Strategi Penilaian Pembelajaran Sastra Kelas X SMK Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. *Proposal Penelitian*. (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2016).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dan media pembelajaran kahoot secara simultan efektif terhadap proses pembelajaran SKI siswa kelas X di MAN 5 Sleman dengan nilai $F = 38.274$ dan nilai p (signifikansi) $0,000 < 0,05$ ($p < 5\%$).
2. Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman dengan nilai koefisien $r_{hitung} = 0,420$ dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$.
3. Penggunaan media pembelajaran kahoot secara parsial efektif terhadap proses pembelajaran SKI pada siswa kelas X di MAN 5 Sleman dengan nilai koefisien $r_{hitung} = 0,421$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran untuk siswa, guru, dan sekolah, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa dirasikan meningkatkan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan media pembelajaran secara efektif, dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang dikembangkan guru dengan baik.

2. Guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menciptakan kondisi kelas yang kondusif.
3. Segala perlengkapan sekolah sebaiknya dipenuhi dan dilengkapi, serta meningkatkan latihan-latihan, sehingga siswa dapat belajar dengan semangat untuk meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bisri, Cik Hasan 2001, *Penuntun Penyusunan Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi (Bidang Ilmu Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)
- Bungin, Burhan, 2009, *Analisis Penelitian Data Kualitatif*. (Jakarta : Raja Grafindo)
- Djamarah, Syaiful Bahri Aswan Zain, 1996, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Hasan Iqbal, 2002, “*Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*”, (Jakarta: Ghalia Indonesia)
- Irfan F Wibisono, Langkah-langkah Membuat Kuis dengan Kahoot. Dikutip dari: <https://www.smkn2kuripan.sch.id/langkah-langkah-membuat-kuis-dengan-kahoot/> diakses pada: 28 April 2017
- Irmayasari, Nunik 2016, “Penerapan Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Virus”, *skripsi*. (Bandung: Universitas Pasundan)
- Irma Yanti, Manfaat Penggunaan Kahoot dalam Pelajaran, dikutip dari: <http://irmayantijkt.blogspot.com/2018/04/manfaat-penggunaan-kahoot-dalam.html> diakses pada: 13 April 2018
- Kurniawan Heru Taufik, 2017, “Keefektifan Penggunaan Permainan Kahoot Sebagai Strategi Penilaian Pembelajaran Sastra Kelas X SMK Negeri 5 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. *Proposal Penelitian*. (Semarang: Universitas PGRI Semarang, 2016) dikutip dari: <http://catatan-anaksastra.blogspot.com/2017/01/proposal-penelitian.html> diakses pada: Selasa, 24 Januari 2017.
- Muhlissarini Ali Hamzah, 2014, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Mulyana, Aina, Pengertian Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Dikutip dari: <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html> diakses tanggal 8 Desember 2017 pukul 0:27 WIB.
- Paul Gennis. 2008, *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. (Alih Bahasa: Wasi Dewanto). Jakarta: PT Indeks.

- Prajinata, Lukman 2012, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP". *Skripsi*. (Cirebon: Unswagati Cirebon. 2012)
- Purwanto Ngalim, 1984, Prinsip-prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran (Bandung: Remadja Karya)
- Saefudin, Ahmad, 2012, *Penerapan Metode Permainan Menggunakan Kartu*.
- Satori, Komariah, 2012, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta)
- Sholeh, Imam Burhanudin, 2016, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Kauman Tulungagung". *Skripsi*. (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung.2016)
- Silvia Rachman, Belajar Sambil Bermain di Kahoot. Dikutip dari: <http://silviarachman17.blogspot.com/2017/01/belajar-sambil-bermain-di-kahoot.html> diakses pada: 20 Januari 2017
- Siregar Eveline, Hartini Nara. 2002, Teori Belajar dan Pembelajaran (Bogor: PT. Ghalia Indonesia)
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Stainback, Susan, William Stainback, 1988, *Understanding & Conducting Qualitative Research*, Kendall/Hutt Publishing Company, Dubuque, Iowa
- Sudjana Nana, Rivai Ahmad, 1989, Teknologi Pengajaran (Bandung: Sinar Baru Offset)
- Sudjana, Nana. 1998, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Cet 4 (Bandung: Sinar Baru Agnesindo)
- Sudjana, Nana, 2010, *Penilaian Proses Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Sudjiono, Anas. 2001, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)
- Sugiyono, 2015, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D" (Bandung, Alfabeta)
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Cet.5 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset)

- Suryabrata, Sumadi. 1998, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Tedjasaputra, Meyke. 2007. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Trinegoro, Sutartinah. 1984, *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*, (Jakarta: Bina Aksara)
- Tu'u, Tulus. 2004, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa* , (Jakarta: Grasindo)
- Umi, Rohmawati, 2017, “Efektivitas Media Pembelajaran Audio (lagu) Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Miftahul Ulum Sidowungu Menganti Gresik”, *skripsi*. (Malang: UIN Sunan Ampel 2017)
- Uno B Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara)



Lampiran 1. Instrumen Penelitian

ANGKET MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING PADA MATA PELAJARAN SKI

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Tulislah identitas Saudara dengan benar dan lengkap pada tempat yang telah disediakan.
2. Jawablah sesuai dengan keadaan Saudara. Jawaban yang Saudara berikan tidak mempengaruhi nilai Saudara pada mata pelajaran yang bersangkutan.
3. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang tersedia.
4. Jawablah dengan memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan yang Saudara anggap sesuai dengan diri Saudara.

B. Keterangan Pilihan jawaban Jawaban

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

C. Identitas Responden

- Nama :
No. Presensi :
Kelas :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sangat menyukai pembelajaran SKI dengan model <i>mind mapping</i>				
2	Pembelajaran SKI dengan model <i>mind mapping</i>				

	sangat menyenangkan.				
3	Penerapan model <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran SKI sangat menarik.				
4	Pemahaman saya tentang SKI meningkat setelah diterapkan model <i>mind mapping</i> .				
5	Penerapan model <i>mind mapping</i> membantu saya memahami SKI dengan mudah.				
6	Penerapan model <i>mind mapping</i> pada SKI sulit dipahami.				
7	Penerapan <i>mind mapping</i> sangat efektif dalam menjelaskan SKI				
8	Saya membutuhkan waktu yang lama untuk memahami SKI setelah diterapkan model <i>mind mapping</i> dalam pembelajaran				
9	Penerapan <i>mind mapping</i> berpengaruh besar pada hasil belajar saya.				
10	Penerapan <i>mind mapping</i> tidak berpengaruh pada hasil belajar SKI				
11	Saya tidak suka belajar SKI dengan model <i>mind mapping</i> karena prosedurnya rumit				
12	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran SKI dengan model <i>mind mapping</i>				
13	Saya merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran SKI dengan <i>mind mapping</i>				
14	Saya semakin rajin belajar SKI dengan penerapan model <i>mind mapping</i>				
15	Motivasi belajar saya semakin meningkat setelah belajar dengan model <i>mind mapping</i> .				
16	Saya semakin antusias untuk belajar SKI dengan				

	model <i>mind mapping</i>				
17	Kegiatan belajar kelompok semakin aktif dengan menggunakan model <i>mind mapping</i>				
18	Saya aktif dalam kegiatan belajar SKI dengan model <i>mind mapping</i>				
19	Saya mudah mengerjakan tugas SKI setelah penerapan <i>mind mapping</i>				
20	Pelajaran SKI menjadi lebih sulit setelah penerapan <i>mind mapping</i>				



ANGKET

PENERAPAN MEDIA KAHOOT PADA MATA PELAJARAN SKI

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner:

1. Tulislah identitas Saudara dengan benar dan lengkap pada tempat yang telah disediakan.
2. Jawablah sesuai dengan keadaan Saudara. Jawaban yang Saudara berikan tidak mempengaruhi nilai Saudara pada mata pelajaran yang bersangkutan.
3. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang tersedia.
4. Jawablah dengan memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan yang Saudara anggap sesuai dengan diri Saudara.

B. Keterangan Pilihan jawaban Jawaban

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

C. Identitas Responden

- Nama :
No. Presensi :
Kelas :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Kegiatan pembelajaran SKI dengan media kahoot membuat saya tertarik untuk belajar				
2	Pembelajaran SKI dengan media kahoot memotivasi saya untuk belajar				

3	Penerapan media kahoot dalam pembelajaran SKI sangat inovatif				
4	Penerapan media kahoot mempermudah saya dalam mempelajari materi				
5	Penerapan media kahoot meningkatkan pengetahuan tentang SKI lebih luas				
6	Penerapan media kahoot pada SKI sulit dipahami.				
7	Penerapan media kahoot sangat efektif dalam menjelaskan SKI				
8	Saya membutuhkan waktu yang lama untuk memahami SKI setelah diterapkan media kahoot dalam pembelajaran				
9	Penerapan media kahoot berpengaruh besar pada hasil belajar SKI.				
10	Penerapan media kahoot tidak berpengaruh pada hasil belajar SKI				
11	Saya tidak suka belajar SKI dengan media kahoot karena prosedurnya rumit				
12	Saya menjadi lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran SKI dengan media kahoot				
13	Saya merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran SKI dengan media kahoot				
14	Saya semakin rajin belajar SKI dengan penerapan media kahoot				
15	Motivasi belajar saya semakin meningkat setelah belajar dengan media kahoot.				
16	Saya semakin antusias untuk belajar SKI dengan media kahoot				
17	Kegiatan belajar kelompok semakin aktif dengan menggunakan media kahoot				

18	Saya aktif dalam kegiatan belajar SKI dengan media kahoot				
19	Saya mudah mengerjakan tugas SKI setelah penerapan media kahoot				
20	Pelajaran SKI menjadi lebih sulit setelah penerapan media kahoot				



INSTRUMEN PENELITIAN
PROSES BELJAR SISWA

- Berilah tanda contreng (√) pada jawaban yang Anda paling anggap benar sesuai dengan keadaan sebenarnya.
- Kejujuran anda sangat menentukan kualitas dan validitas penelitian ini
- Terima kasih atas bantuan dan kerja sama anda

Keterangan pilihan jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
		4	3	2	1
1	Saya tertib mengikuti kegiatan belajar SKI di kelas.				
2	Saya bertanya kepada guru jika tidak memahami materi.				
3	Saya mengerjakan tugas secara mandiri yang diberikan guru				
4	Saya tekun belajar untuk meningkatkan pengetahuan.				
5	Saya mempelajari kembali materi di rumah				
6	Saya belajar secara rutin dan rajin untuk				

	mendapatkan hasil belajar yang baik.				
7	Saya kurang semangat mengerjakan tugas karena susah dan rumit.				
8	Saya malas mempelajari kembali materi pelajaran				
9	Saya berusaha bertanya kepada teman kesulitan mengerjakan tugas				
10	Saya memperbanyak membuat dan mengerjakan soal sendiri				
11	Saya mempelajari kembali materi dengan membaca buku dan LKS				
12	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru ketika diberikan waktu				
13	Saya mengerjakan tugas secara mandiri untuk melihat kemampuan yang saya miliki.				
14	Saya tidak cepat bosan dengan mata pelajaran karena guru menggunakan variasi media pembelajaran				
15	Saya memperbanyak latihan agar mudah mengingat materi yang baru saja diajarkan.				
16	Saya lebih suka belajar sendiri dari pada belajar kelompok.				
17	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru sendiri tanpa meminta bantuan dari teman atau				

	guru.				
18	Saya belajar kelompok untuk menghindari rasa bosan ketika belajar sendiri.				
19	Saya berusaha meningkatkan hasil belajar dengan mengikuti kegiatan belajar secara aktif.				
20	Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik, saya berusaha secara terus menerus.				



Lampiran 2. Data Uji Coba

Tabulasi Data Uji Validitas Mind Mapping																						
N0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Y	Y ²
1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	74	5476
3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	74	5476
4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	75	5625
5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	72	5184
6	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	74	5476
7	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	74	5476
8	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	76	5776
9	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	70	4900
10	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	74	5476
11	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	72	5184
12	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	72	5184
13	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	74	5476
14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	78	6084
15	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
16	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	5929
17	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76	5776
18	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75	5625
19	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	73	5329
20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	75	5625
21	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	73	5329
22	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	76	5776
23	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	75	5625
24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	6241
25	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
26	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	76	5776
27	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	78	6084
28	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	5929
29	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	75	5625
30	3	4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	69	4761
31	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	73	5329
32	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	77	5929
33	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	73	5329
34	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	73	5329
35	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	75	5625
36	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	78	6084
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	78	6084
38	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	76	5776
39	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	75	5625
40	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	74	5476
41	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	74	5476
42	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	6084
43	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	76	5776
44	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	75	5625
45	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	68	4624
46	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	74	5476
47	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	72	5184
48	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	69	4761
49	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	71	5041
50	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	66	4356
51	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	74	5476
52	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	73	5329
53	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	74	5476
54	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	76	5776
55	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	72	5184
56	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	76	5776
57	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	72	5184
58	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	74	5476
59	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	72	5184
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	6241
61	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	71	5041
62	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	76	5776
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	76	5776
64	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	70	4900
65	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	46	2116
66	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	61	3721
$\sum X$	226	239	245	247	237	237	245	249	246	229	256	250	246	240	243	241	242	249	242	249	4858	358972
X^2	51076	57121	60025	61009	56169	56169	60025	62001	60516	52441	65536	62500	60516	57600	59049	58081	58564	62001	58564	62001		
Validitas	0,475	0,383	0,432	0,436	0,032	0,482	0,432	0,517	0,505	0,134	0,551	0,612	0,544	0,492	0,587	0,571	0,560	0,524	0,435	0,355		
Kriteria	Valid	Valid	Valid	Valid	Gugur	Valid	Valid	Valid	Valid	Gugur	Valid											

Tabulasi Data Uji Validitas Media Kahoot

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Y	Y ²
1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	75	5625
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	73	5329
3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77	5929
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	75	5625
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	73	5329
6	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	70	4900
7	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	75	5625
8	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	72	5184
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	76	5776
10	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	73	5329
11	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	74	5476
12	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	74	5476
13	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	6084
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	76	5776
15	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	75	5625
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	76	5776
17	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	6084
18	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	74	5476
19	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	72	5184
20	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	73	5329
21	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	5929
22	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
23	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	75	5625
24	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	73	5329
25	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	78	6084
26	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	75	5625
27	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	76	5776
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	78	6084
29	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	73	5329
30	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	76	5776
31	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	72	5184
32	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	77	5929
33	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
34	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76	5776
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	75	5625
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	77	5929
37	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
38	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	72	5184
39	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	76	5776
40	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	76	5776
41	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	75	5625
42	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	76	5776
43	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	68	4624
44	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	5929
45	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	70	4900
46	3	3	4	4	3	1	3	3	4	4	4	1	3	4	3	3	3	4	3	4	64	4096
47	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	66	4356
48	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	74	5476
49	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	76	5776
50	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	67	4489
51	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	66	4356
52	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	74	5476
53	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	68	4624
54	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	77	5929
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	76	5776
56	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	75	5625
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	76	5776
58	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	6084
59	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	70	4900
60	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	71	5041
61	4	2	2	2	4	4	3	2	4	2	2	2	1	3	3	4	3	2	2	4	55	3025
62	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	5929
63	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776
64	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	67	4489
65	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	72	5184
66	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	4	49	2401
ΣX	239	235	239	243	244	229	247	241	247	245	243	241	240	239	244	248	245	244	238	248	4839	356439
X^2	57121	55225	57121	59049	59536	52441	61009	58081	61009	60025	59049	58081	57600	57121	59536	61504	60025	59536	56644	61504		
Validitas	0,323	0,449	0,568	0,579	0,440	0,335	0,521	0,448	0,556	0,562	0,610	0,376	0,531	0,440	0,495	0,269	0,558	0,471	0,360	0,399		
Kriteria	Valid																					

Tabulasi Data Uji Validitas Proses Belajar

N0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Y	Y ²	
1	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	70	4900	
2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	69	4761	
3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	69	4761	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	74	5476	
5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	69	4761	
6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	76	5776	
7	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	70	4900	
8	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	71	5041	
9	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	70	4900	
10	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	68	4624	
11	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	72	5184	
12	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	70	4900	
13	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	5776	
14	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	72	5184	
15	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	2	3	2	68	4624	
16	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	70	4900
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	77	5929	
18	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	69	4761	
19	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	67	4489	
20	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	74	5476	
21	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	70	4900	
22	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	72	5184	
23	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	70	4900	
24	4	4	4	4	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	69	4761	
25	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	70	4900	
26	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	64	4096	
27	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	63	3969	
28	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	71	5041	
29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	63	3969	
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	3600	
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	3600	
32	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	66	4356	
33	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	71	5041	
34	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	65	4225	
35	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	69	4761	
36	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	70	4900	
37	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	74	5476	
38	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	71	5041	
39	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	70	4900	
40	4	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	70	4900	
41	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	71	5041	
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	79	6241	
43	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	71	5041	
44	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	72	5184	
45	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	68	4624	
46	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	68	4624	
47	4	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	69	4761	
48	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	70	4900	
49	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	71	5041	
50	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	69	4761	
51	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	71	5041	
52	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	67	4489	
53	4	4	2	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	67	4489	
54	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	66	4356	
55	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	70	4900	
56	4	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	68	4624	
57	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	68	4624	
58	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	3481	
59	4	2	4	3	4	3	3	4	2	3	4	1	2	2	3	3	3	2	2	2	56	3136	
60	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	67	4489	
61	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	68	4624	
62	4	3	3	4	4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	70	4900	
63	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	71	5041	
64	4	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	65	4225	
65	2	3	1	3	2	2	2	1	2	4	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	41	1681	
66	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	70	4900	
$\sum X$	238	233	213	236	228	222	225	231	231	221	219	231	217	232	232	216	229	224	228	225	4531	312861	
$\sum X^2$	56644	54289	45369	55696	51984	49284	50625	53361	53361	48841	47961	53361	47089	53824	53824	46656	52441	50176	51984	50625			
Validitas	0,469	0,404	0,466	0,395	0,446	0,456	0,519	0,545	0,488	0,074	0,148	0,497	0,601	0,494	0,525	0,433	0,432	0,531	0,525	0,532			
Kriteria	Valid	Gugur	Gugur	Valid																			

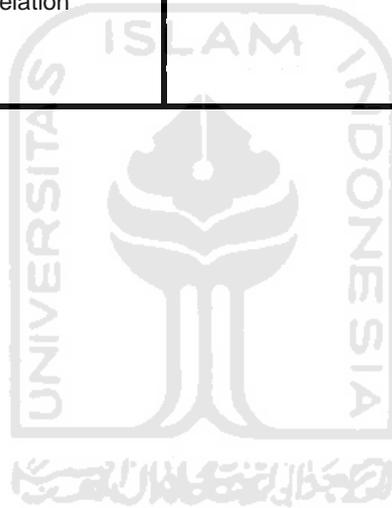
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

**HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA
ANGKET MEDIA KAHOOT**

Correlations

		Total
ITEM01	Pearson Correlation	.323**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	66
ITEM02	Pearson Correlation	.449**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM03	Pearson Correlation	.568**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM04	Pearson Correlation	.579**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM05	Pearson Correlation	.440**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM06	Pearson Correlation	.335**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	66
ITEM07	Pearson Correlation	.521**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM08	Pearson Correlation	.448**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM09	Pearson Correlation	.556**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM10	Pearson Correlation	.562**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM11	Pearson Correlation	.610**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM12	Pearson Correlation	.376**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	66
ITEM13	Pearson Correlation	.531**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM14	Pearson Correlation	.440**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM15	Pearson Correlation	.495**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM16	Pearson Correlation	.269*
	Sig. (2-tailed)	.029
	N	66
ITEM17	Pearson Correlation	.558**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM18	Pearson Correlation	.471**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM19	Pearson Correlation	.360**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	66
ITEM20	Pearson Correlation	.399**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	66
Total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	.
	N	66



Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	66	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	66	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.805	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ITEM01	3.6212	.51932	66
ITEM02	3.5606	.55826	66
ITEM03	3.6212	.54815	66
ITEM04	3.6818	.53087	66
ITEM05	3.6970	.49520	66
ITEM06	3.4697	.68432	66
ITEM07	3.7424	.50568	66
ITEM08	3.6515	.54044	66
ITEM09	3.7424	.47428	66
ITEM10	3.7121	.54815	66
ITEM11	3.6818	.55910	66
ITEM12	3.6515	.61999	66
ITEM13	3.6364	.69363	66
ITEM14	3.6212	.51932	66
ITEM15	3.6970	.49520	66
ITEM16	3.7576	.43183	66
ITEM17	3.7121	.51932	66
ITEM18	3.6970	.49520	66
ITEM19	3.6061	.62950	66
ITEM20	3.7576	.49801	66

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
73.3182	25.420	5.04185	20

**HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA
ANGKET METODE *MIND MAPPING***

Correlations

		Total
ITEM01	Pearson Correlation	.475**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM02	Pearson Correlation	.383**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	66
ITEM03	Pearson Correlation	.432**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM04	Pearson Correlation	.436**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM05	Pearson Correlation	.032
	Sig. (2-tailed)	.798
	N	66
ITEM06	Pearson Correlation	.482**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM07	Pearson Correlation	.432**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM08	Pearson Correlation	.517**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM09	Pearson Correlation	.505**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM10	Pearson Correlation	.134
	Sig. (2-tailed)	.285
	N	66
ITEM11	Pearson Correlation	.551**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM12	Pearson Correlation	.612**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM13	Pearson Correlation	.544**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM14	Pearson Correlation	.492**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM15	Pearson Correlation	.587**
	Sig. (2-tailed)	.000

	N	66
ITEM16	Pearson Correlation	.571**
	Sig. (2-tailed)	.000
ITEM17	N	66
	Pearson Correlation	.560**
ITEM18	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM19	Pearson Correlation	.524**
	Sig. (2-tailed)	.000
ITEM20	N	66
	Pearson Correlation	.435**
Total	Sig. (2-tailed)	.003
	N	66
	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	66



Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	66	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	66	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ITEM01	3.4242	.60918	66
ITEM02	3.6212	.54815	66
ITEM03	3.7121	.51932	66
ITEM04	3.7424	.50568	66
ITEM06	3.5909	.58117	66
ITEM07	3.7121	.48880	66
ITEM08	3.7727	.45726	66
ITEM09	3.7273	.51277	66
ITEM11	3.8788	.37273	66
ITEM12	3.7879	.44773	66
ITEM13	3.7273	.48184	66
ITEM14	3.6364	.59837	66
ITEM15	3.6818	.55910	66
ITEM16	3.6515	.54044	66
ITEM17	3.6667	.53589	66
ITEM18	3.7727	.52022	66
ITEM19	3.6667	.50637	66
ITEM20	3.7727	.42228	66

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
66.5455	21.206	4.60495	18

**HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA
ANGKET PROSES BELAJAR**

Correlations

		Total
ITEM01	Pearson Correlation	.469**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM02	Pearson Correlation	.404**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	66
ITEM03	Pearson Correlation	.466**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM04	Pearson Correlation	.395**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	66
ITEM05	Pearson Correlation	.446**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM06	Pearson Correlation	.456**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM07	Pearson Correlation	.519**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM08	Pearson Correlation	.545**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM09	Pearson Correlation	.488**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM10	Pearson Correlation	.074
	Sig. (2-tailed)	.556
	N	66
ITEM11	Pearson Correlation	.148
	Sig. (2-tailed)	.237
	N	66
ITEM12	Pearson Correlation	.497**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM13	Pearson Correlation	.601**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM14	Pearson Correlation	.494**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM15	Pearson Correlation	.525**
	Sig. (2-tailed)	.000

	N	66
ITEM16	Pearson Correlation	.433**
	Sig. (2-tailed)	.000
ITEM17	N	66
	Pearson Correlation	.432**
ITEM18	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
ITEM19	Pearson Correlation	.531**
	Sig. (2-tailed)	.000
ITEM20	N	66
	Pearson Correlation	.525**
Total	Sig. (2-tailed)	.000
	N	66
	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	66



Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	66	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	66	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.814	18

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
ITEM01	3.6061	.52268	66
ITEM02	3.5303	.58756	66
ITEM03	3.2273	.69715	66
ITEM04	3.5758	.49801	66
ITEM05	3.4545	.55972	66
ITEM06	3.3636	.59837	66
ITEM07	3.4091	.52557	66
ITEM08	3.5000	.61394	66
ITEM09	3.5000	.61394	66
ITEM12	3.5000	.63851	66
ITEM13	3.2879	.60167	66
ITEM14	3.5152	.56138	66
ITEM15	3.5152	.53328	66
ITEM16	3.2727	.54195	66
ITEM17	3.4697	.58756	66
ITEM18	3.3939	.69898	66
ITEM19	3.4545	.55972	66
ITEM20	3.4091	.60707	66

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
61.9848	26.938	5.19021	18

Lampiran 4. Data Penelitian

Tabulasi Data Mind Mapping																			
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Y
1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	69
2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	66
3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	67
4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	67
5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	64
6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	68
7	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	67
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	70
9	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	62
10	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	67
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	66
12	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	65
13	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	67
14	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	70
15	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69
16	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
17	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	69
18	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	67
19	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	67
20	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	67
21	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	66
22	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	68
23	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	68
24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71
25	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69
26	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	68
27	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	70
28	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71
29	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	68
30	3	4	4	2	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	63
31	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	66
32	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	69
33	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	65
34	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	67
35	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	67
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	70
38	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	68
39	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	68
40	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	68
41	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	67
42	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71
43	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	68
44	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	68
45	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	62
46	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	68
47	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	65
48	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	63
49	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	64
50	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	59
51	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	66
52	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	67
53	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	67
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	70
55	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	64
56	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	70
57	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	65
58	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	68
59	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	66
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
61	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	64
62	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	69
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	69
64	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	4	63
65	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	39
66	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	53

Tabulasi Data Media Kahoot

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Y
1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	75
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	73
3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	75
5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	73
6	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	70
7	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	75
8	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	72
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	76
10	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	73
11	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	74
12	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	74
13	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	76
15	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	75
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	76
17	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
18	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	74
19	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	72
20	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	73
21	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
22	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
23	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	75
24	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	73
25	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	78
26	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	75
27	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	76
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	78
29	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	73
30	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	76
31	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	72
32	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	77
33	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
34	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	75
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	77
37	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76
38	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	72
39	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	76
40	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	76
41	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	75
42	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	76
43	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	68
44	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	77
45	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	70
46	3	3	4	4	3	1	3	3	4	4	4	1	3	4	3	3	3	4	3	4	64
47	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	66
48	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	74
49	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76
50	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	67
51	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	66
52	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	74
53	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	68
54	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	77
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	76
56	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	75
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	76
58	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
59	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	70
60	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	71
61	4	2	2	2	4	4	3	2	4	2	2	1	3	3	3	4	3	2	2	4	55
62	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
63	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
64	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	67
65	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	72
66	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	3	2	49

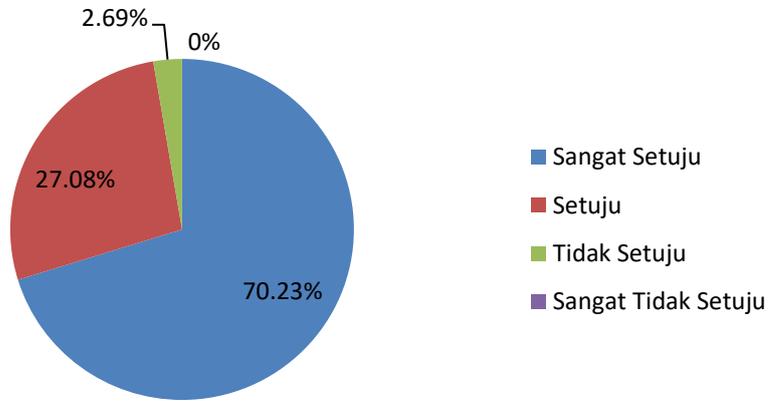
Tabulasi Data Proses Belajar

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Y
1	4	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	63
2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	62
3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	62
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	67
5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	62
6	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	70
7	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	63
8	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	64
9	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	63
10	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	62
11	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	65
12	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	62
13	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
14	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	65
15	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	2	63
16	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	63
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	69
18	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	62
19	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	60
20	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	67
21	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	63
22	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	65
23	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	63
24	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	63
25	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	63
26	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	57
27	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	56
28	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	65
29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	57
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
32	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	59
33	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	64
34	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	59
35	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	62
36	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	65
37	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	67
38	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	64
39	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	62
40	4	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	63
41	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	65
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71
43	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	64
44	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	66
45	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	61
46	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	61
47	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	62
48	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	63
49	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	64
50	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	63
51	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	64
52	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	61
53	4	4	2	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	61
54	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	59
55	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	63
56	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	63
57	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	62
58	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
59	4	2	4	3	4	3	3	4	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	49
60	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	60
61	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	62
62	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	65
63	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	64
64	4	3	1	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	59
65	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	34
66	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	63

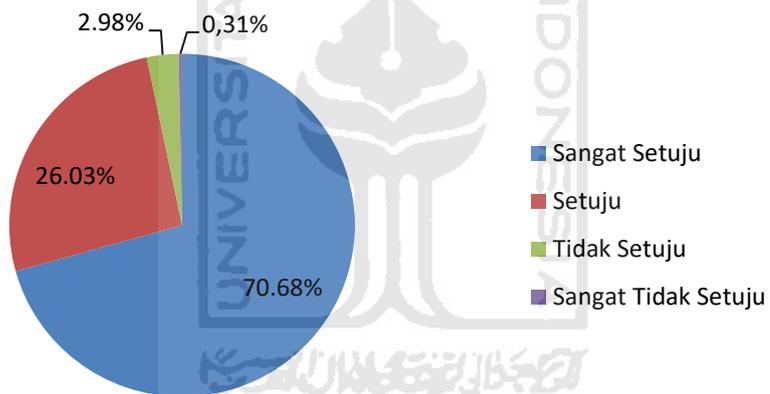
Lampiran 5. Rekapitulasi Data Penelitian

DESKRIPSI DATA									
No	X ₁	X ₂	Y	X ₁ ²	X ₂ ²	Y ²	X ₁ X ₂	X ₁ *Y	X ₂ *Y
1	75	69	63	5625	4761	3969	5175	4725	4347
2	73	66	62	5329	4356	3844	4818	4526	4092
3	75	67	62	5625	4489	3844	5025	4650	4154
4	77	67	67	5929	4489	4489	5159	5159	4489
5	73	64	62	5329	4096	3844	4672	4526	3968
6	75	68	70	5625	4624	4900	5100	5250	4760
7	70	67	63	4900	4489	3969	4690	4410	4221
8	76	70	64	5776	4900	4096	5320	4864	4480
9	73	62	63	5329	3844	3969	4526	4599	3906
10	72	67	62	5184	4489	3844	4824	4464	4154
11	74	66	65	5476	4356	4225	4884	4810	4290
12	74	65	62	5476	4225	3844	4810	4588	4030
13	78	67	70	6084	4489	4900	5226	5460	4690
14	76	70	65	5776	4900	4225	5320	4940	4550
15	75	69	63	5625	4761	3969	5175	4725	4347
16	76	70	63	5776	4900	3969	5320	4788	4410
17	78	69	69	6084	4761	4761	5382	5382	4761
18	74	67	62	5476	4489	3844	4958	4588	4154
19	72	67	60	5184	4489	3600	4824	4320	4020
20	73	70	67	5329	4900	4489	5110	4891	4690
21	77	66	63	5929	4356	3969	5082	4851	4158
22	76	68	65	5776	4624	4225	5168	4940	4420
23	75	68	63	5625	4624	3969	5100	4725	4284
24	73	71	63	5329	5041	3969	5183	4599	4473
25	78	69	63	6084	4761	3969	5382	4914	4347
26	75	68	57	5625	4624	3249	5100	4275	3876
27	76	67	56	5776	4489	3136	5092	4256	3752
28	78	71	65	6084	5041	4225	5538	5070	4615
29	73	68	57	5329	4624	3249	4964	4161	3876
30	76	63	54	5776	3969	2916	4788	4104	3402
31	72	66	54	5184	4356	2916	4752	3888	3564
32	77	69	59	5929	4761	3481	5313	4543	4071
33	76	65	64	5776	4225	4096	4940	4864	4160
34	76	67	59	5776	4489	3481	5092	4484	3953
35	75	67	62	5625	4489	3844	5025	4650	4154
36	77	70	65	5929	4900	4225	5390	5005	4550
37	76	71	67	5776	5041	4489	5396	5092	4757
38	72	68	64	5184	4624	4096	4896	4608	4352
39	76	68	62	5776	4624	3844	5168	4712	4216
40	76	68	63	5776	4624	3969	5168	4788	4284
41	75	67	65	5625	4489	4225	5025	4875	4355
42	76	71	71	5776	5041	5041	5396	5396	5041
43	68	68	64	4624	4624	4096	4624	4352	4352
44	77	68	66	5929	4624	4356	5236	5082	4488
45	70	62	61	4900	3844	3721	4340	4270	3782
46	64	68	61	4096	4624	3721	4352	3904	4148
47	66	65	62	4356	4225	3844	4290	4092	4030
48	74	63	63	5476	3969	3969	4662	4662	3969
49	76	64	64	5776	4096	4096	4864	4864	4096
50	67	64	63	4489	4096	3969	4288	4221	4032
51	77	66	64	5929	4356	4096	5082	4928	4224
52	74	67	61	5476	4489	3721	4958	4514	4087
53	66	67	61	4356	4489	3721	4422	4026	4087
54	68	59	59	4624	3481	3481	4012	4012	3481
55	76	70	63	5776	4900	3969	5320	4788	4410
56	76	70	63	5776	4900	3969	5320	4788	4410
57	75	68	62	5625	4624	3844	5100	4650	4216
58	55	65	53	3025	4225	2809	3575	2915	3445
59	70	64	49	4900	4096	2401	4480	3430	3136
60	71	66	60	5041	4356	3600	4686	4260	3960
61	70	69	62	4900	4761	3844	4830	4340	4278
62	77	72	65	5929	5184	4225	5544	5005	4680
63	76	69	64	5776	4761	4096	5244	4864	4416
64	67	63	59	4489	3969	3481	4221	3953	3717
65	49	39	34	2401	1521	1156	1911	1666	1326
66	72	53	63	5184	2809	3969	3816	4536	3339
Σ	4831	4392	4091	355255	293646	255331	322453	300587	273282
	X ₁	X ₂	Y	X ₁ ²	X ₂ ²	Y ²	X ₁ X ₂	X ₁ *Y	X ₂ *Y

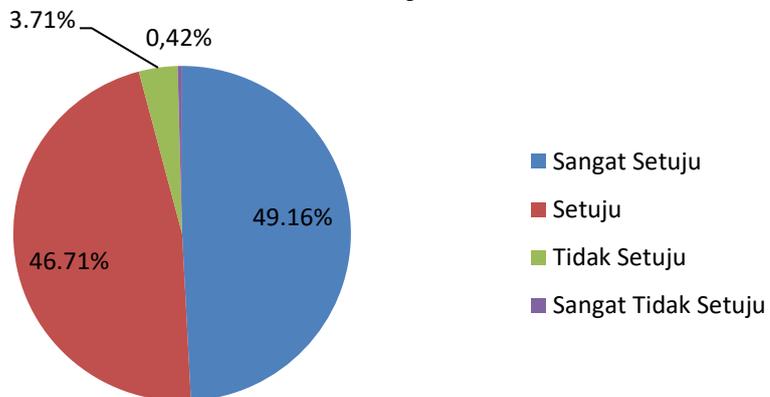
Mind Mapping



Media Kahoot



Proses Belajar





Lampiran 6. Hasil Uji Statistik

HASIL UJI STATISTIK DESKRIPTIF

**Frequencies
X1**

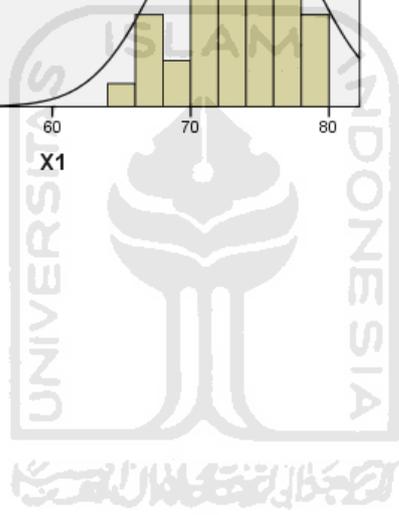
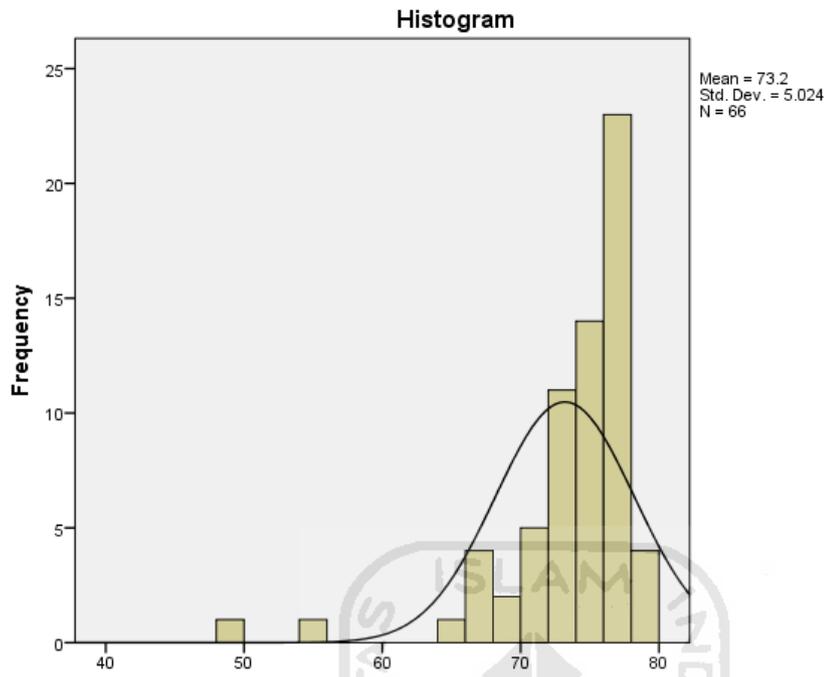
Statistics

X1

N	Valid	66
	Missing	0
Mean		73.20
Std. Error of Mean		.618
Median		75.00
Mode		76
Std. Deviation		5.024
Variance		25.238
Range		29
Minimum		49
Maximum		78
Sum		4831

X1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	49	1	1.5	1.5
	55	1	1.5	3.0
	64	1	1.5	4.5
	66	2	3.0	7.6
	67	2	3.0	10.6
	68	2	3.0	13.6
	70	4	6.1	19.7
	71	1	1.5	21.2
	72	5	7.6	28.8
	73	6	9.1	37.9
	74	5	7.6	45.5
	75	9	13.6	59.1
	76	16	24.2	83.3
	77	7	10.6	93.9
78	4	6.1	100.0	
Total	66	100.0	100.0	



X2

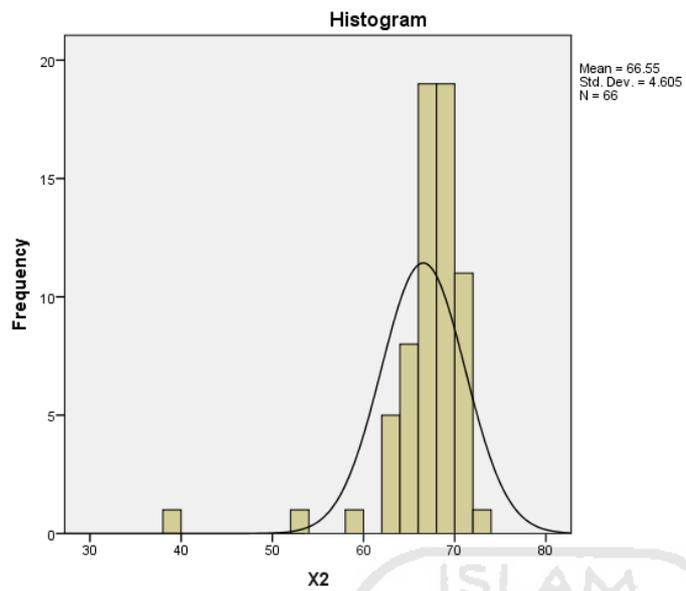
Statistics

X2

N	Valid	66
	Missing	0
Mean		66.55
Std. Error of Mean		.567
Median		67.00
Mode		67
Std. Deviation		4.605
Variance		21.206
Range		33
Minimum		39
Maximum		72
Sum		4392

X2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 39	1	1.5	1.5	1.5
53	1	1.5	1.5	3.0
59	1	1.5	1.5	4.5
62	2	3.0	3.0	7.6
63	3	4.5	4.5	12.1
64	4	6.1	6.1	18.2
65	4	6.1	6.1	24.2
66	6	9.1	9.1	33.3
67	13	19.7	19.7	53.0
68	12	18.2	18.2	71.2
69	7	10.6	10.6	81.8
70	7	10.6	10.6	92.4
71	4	6.1	6.1	98.5
72	1	1.5	1.5	100.0
Total	66	100.0	100.0	



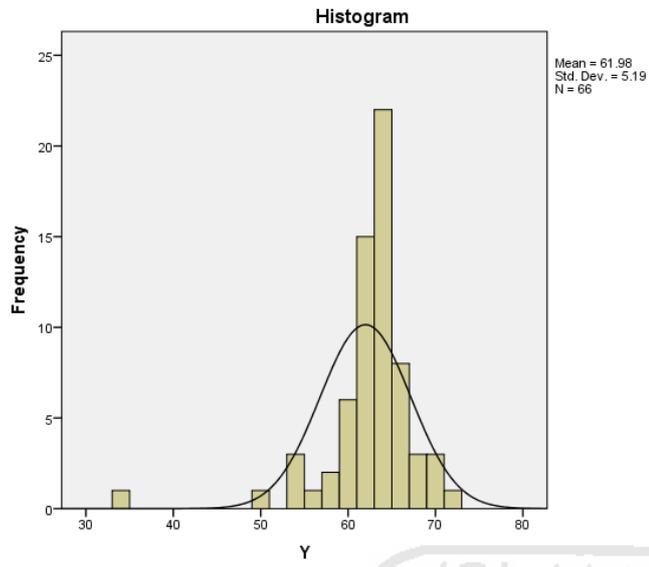
Y

Statistics

Y		
N	Valid	66
	Missing	0
Mean		61.98
Std. Error of Mean		.639
Median		63.00
Mode		63
Std. Deviation		5.190
Variance		26.938
Range		37
Minimum		34
Maximum		71
Sum		4091

Y

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	34	1	1.5	1.5
	49	1	1.5	3.0
	53	1	1.5	4.5
	54	2	3.0	7.6
	56	1	1.5	9.1
	57	2	3.0	12.1
	59	4	6.1	18.2
	60	2	3.0	21.2
	61	4	6.1	27.3
Valid	62	11	16.7	43.9
	63	15	22.7	66.7
	64	7	10.6	77.3
	65	7	10.6	87.9
	66	1	1.5	89.4
	67	3	4.5	93.9
	69	1	1.5	95.5
	70	2	3.0	98.5
	71	1	1.5	100.0
	Total	66	100.0	100.0



HASIL UJI LINIERITAS

Means

[DataSet1]

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Y * X1	66	100.0%	0	0.0%	66	100.0%
Y * X2	66	100.0%	0	0.0%	66	100.0%

Y * X1

Report

X1	Mean	N	Std. Deviation
49	34.00	1	.
55	53.00	1	.
64	61.00	1	.
66	61.50	2	.707
67	61.00	2	2.828
68	61.50	2	3.536
70	58.75	4	6.551
71	60.00	1	.
72	60.60	5	3.975
73	62.33	6	3.204
74	62.60	5	1.517
75	63.00	9	3.391
76	62.94	16	3.991
77	64.14	7	2.610
78	66.75	4	3.304
Total	61.98	66	5.190

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X1	Between Groups	(Combined)	1072.957	14	76.640	5.765	.000
		Linearity	789.723	1	789.723	59.401	.000
		Deviation from Linearity	283.234	13	21.787	1.639	.105
Within Groups			678.028	51	13.295		
Total			1750.985	65			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X1	.672	.451	.783	.613

Y * X2

Report

X2	Mean	N	Std. Deviation
39	34.00	1	.
53	63.00	1	.
59	59.00	1	.
62	62.00	2	1.414
63	58.67	3	4.509
64	59.50	4	7.047
65	60.25	4	4.924
66	61.33	6	3.983
67	62.31	13	3.521
68	62.83	12	3.589
69	63.29	7	2.984
70	64.29	7	1.496
71	66.50	4	3.416
72	65.00	1	.
Total	61.98	66	5.190

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X2	Between Groups	1014.942	13	78.072	5.516	.000
	Linearity	791.573	1	791.573	55.923	.000
	Deviation from Linearity	223.369	12	18.614	1.315	.239
Within Groups		736.043	52	14.155		
Total		1750.985	65			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Y * X2	.672	.452	.761	.580

HASIL UJI KORELASI PARSIAL

Partial Corr

[DataSet1]

Correlations

Control Variables		X1	Y
X1	Correlation	1.000	.420
	Significance (2-tailed)	.	.001
	df	0	63
X2	Correlation	.420	1.000
	Significance (2-tailed)	.001	.
	df	63	0

Partial Corr

[DataSet1]

Correlations

Control Variables		X2	Y
X2	Correlation	1.000	.421
	Significance (2-tailed)	.	.000
	df	0	63
X1	Correlation	.421	1.000
	Significance (2-tailed)	.000	.
	df	63	0

HASIL UJI REGRESI GANDA

Regression

[DataSet1]

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.741 ^a	.549	.534	3.542

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	960.490	2	480.245	38.274	.000 ^b
	Residual	790.494	63	12.548		
	Total	1750.985	65			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.506	7.041		.072	.943		
	X1	.421	.115	.407	3.669	.001	.582	1.718
	X2	.461	.125	.409	3.689	.000	.582	1.718

a. Dependent Variable: Y

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	X1	X2
1	1	2.996	1.000	.00	.00	.00
	2	.003	34.215	1.00	.16	.19
	3	.002	42.660	.00	.84	.81

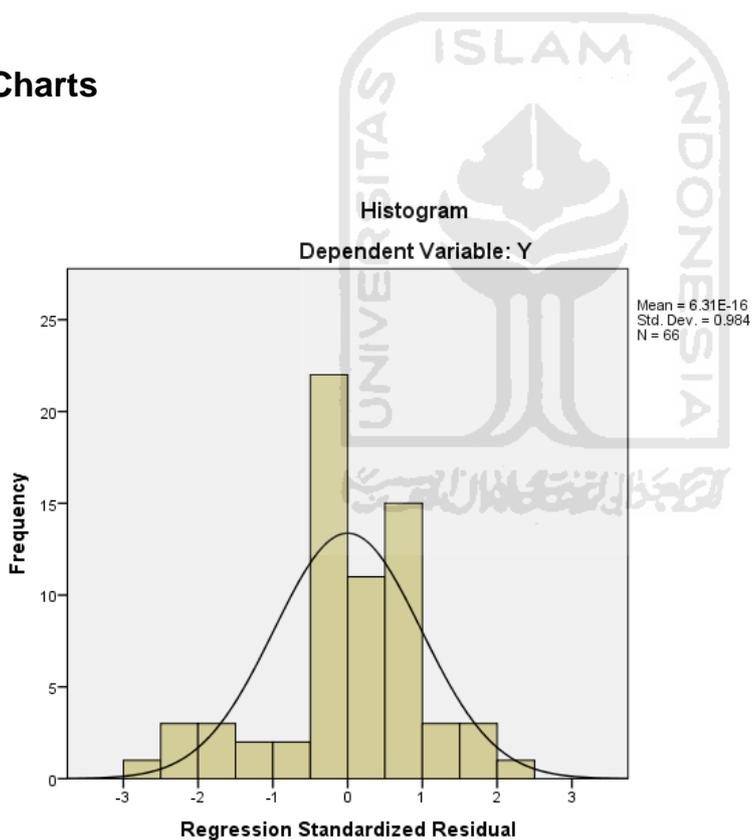
a. Dependent Variable: Y

Residuals Statistics^a

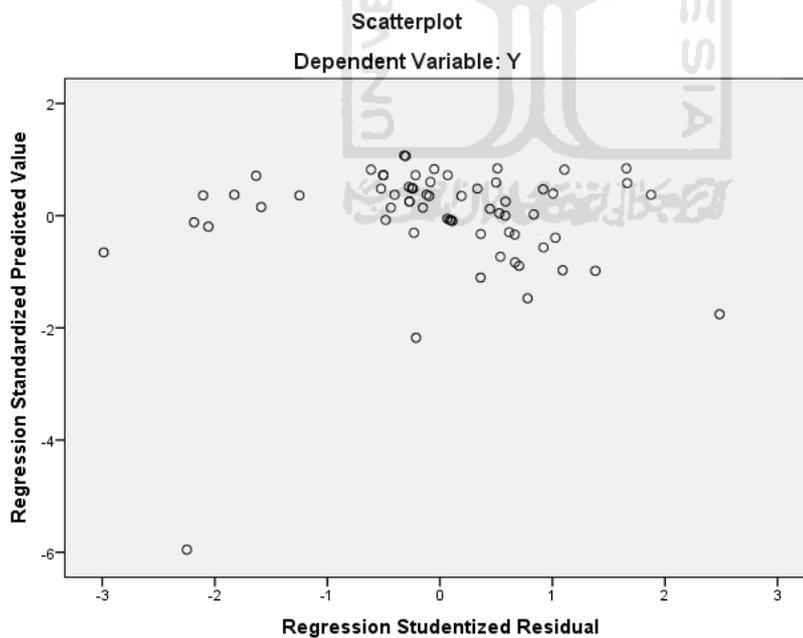
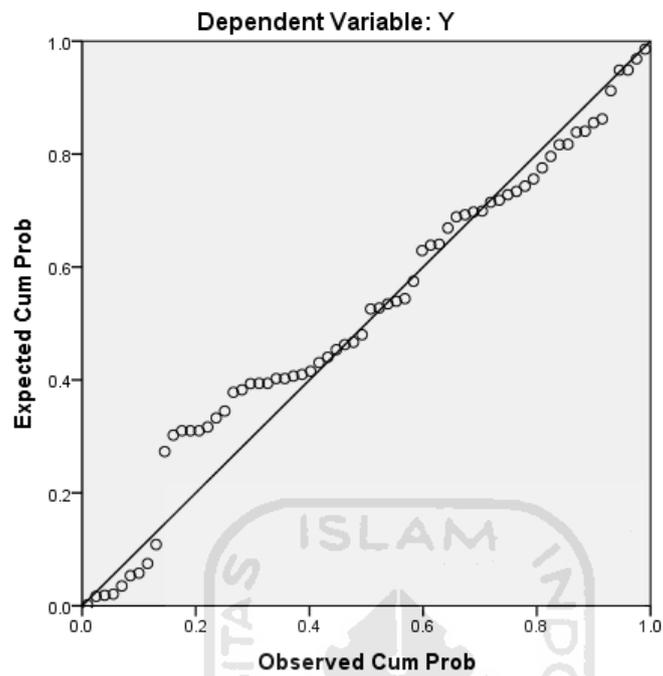
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	39.10	66.10	61.98	3.844	66
Std. Predicted Value	-5.953	1.071	.000	1.000	66
Standard Error of Predicted Value	.440	2.720	.662	.366	66
Adjusted Predicted Value	46.43	66.14	62.05	3.323	66
Residual	-10.466	7.767	.000	3.487	66
Std. Residual	-2.955	2.193	.000	.984	66
Stud. Residual	-2.988	2.485	-.006	1.031	66
Deleted Residual	-12.430	9.975	-.067	3.925	66
Stud. Deleted Residual	-3.199	2.595	-.012	1.057	66
Mahal. Distance	.016	37.332	1.970	5.340	66
Cook's Distance	.000	2.420	.054	.304	66
Centered Leverage Value	.000	.574	.030	.082	66

a. Dependent Variable: Y

Charts



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



```
NPART TESTS  
/K-S (NORMAL) =RES_1  
/MISSING ANALYSIS.
```

HASIL UJI NORMALITAS

NPar Tests

[DataSet1]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.48732739
Most Extreme Differences	Absolute	.148
	Positive	.058
	Negative	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		1.202
Asymp. Sig. (2-tailed)		.111

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gerbang K.H. Wahid Hasyim
Kampus Sepada Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalirejo km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fak.ia@uii.ac.id
W. fak.ia.uii.ac.id

Nomor : 1209/Dek/70/DAATI/FIAI/VIII/2020
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 28 Agustus 2020 M
9 Muharam 1442 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah MAN 5 Sleman
Jl. Magelang Km. 17 Tempel
Margorejo Sleman Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

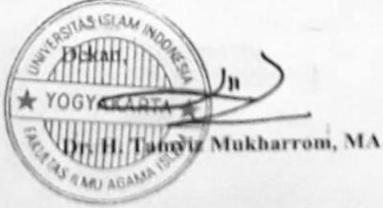
Nama : MUSTIKO NUR GUNAWAN
No. Mahasiswa : 14422032
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping dan Media Kahoot terhadap Proses Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas X di MAN 5 Sleman Yogyakarta

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.


Dr. H. Tanjung Mukharrom, MA

Tembusan disampaikan kepada:
1. Arsip

CS | Beranda dengan Cerdas.com