

**PENERAPAN MEDIA *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONTEN
SISWA DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**CHAVIATUN NIDA
NIM. 180213030
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1446 H**

**PENERAPAN MEDIA *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONTEN
SISWA DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai
Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling

Oleh :

Chaviatun Nida
NIM. 180213030

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh :

جامعة الرانيري

Pembimbing I

A R - R A N I R Y

Dr. Masbur, S.Ag., M.Ag
NIP. 197402052009011004

**PENERAPAN MEDIA *MIND MAPPING* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONTEN
SISWA DI MTsN 2 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah di Uji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling


Pada Hari/Tanggal

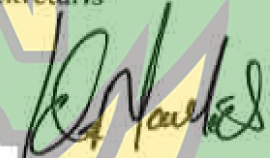
Senin, 10 Januari 2025
10 Rajab 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

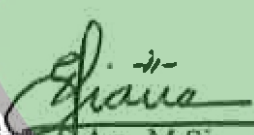
Sekretaris


Dr. Mashur, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197402052009011004


Maulida Hidayati, M.Pd

Penguji I

Penguji II



Elviatha S.Ag., M.Si
NIP. 197806242014112001


Dr. Miftahul Jannah, S.Ag., M.Si
NIP. 197601102006042002

AR - RANIRY

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Danussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Mublik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Chaviatun Nida
NIM : 180213030
Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konten di MTsN 2 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin tanpa pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y Banda Aceh, 8 November 2024

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL

C3AMX129824521

Chaviatun Nida

Nim. 180213030

ABSTRAK

Nama : Chaviatun Nida
Nim : 180213030
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling
Judul : Penerapan Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konten Siswa Di MTsN 2 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 10 Januari 2025
Tebal Skripsi : 120 halaman
Pembimbing 1 : Dr. Masbur, S. Ag., M.Ag
Kata Kunci : Penguasaan Konten, *Mind Mapping*

Penguasaan konten merupakan pemberian bantuan yang diberikan untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *mind mapping* efektif untuk meningkatkan penguasaan konten siswa di MTsN 2 Aceh Besar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-3 yang berjumlah 32 siswa. Adapun sampel berjumlah 7 orang siswa, pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mengkategorikan siswa yang tingkat penguasaan kontennya rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala likert dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji-t. Hasil dari uji-t diperoleh $t_{tabel} < t_{hitung}$ $2.447 < 46.876$ hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan penguasaan konten siswa sebelum dan sesudah digunakan media *mind mapping* efektif untuk meningkatkan penguasaan konten siswa di MTsN 2 Aceh Besar.

Kata Kunci : Penguasaan Konten, *Mind Mapping*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan sebuah skripsi, dan tidak lupa pula shalawat dan salam kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Yang telah membawa kita dari kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang selalu mengiringi kehidupan umatnya. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konten di MTsN 2 Aceh Besar”**

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof Safrul Muluk, S. Ag, MA, M. Ed. PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Muslima, S. Ag, M. Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Dr. Masbur, M.Ag selaku Pembimbing, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik, perhatian, dan nasehat kepada penulis serta membimbing penulis dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.

5. Bapak Dr. Mashuri, M.A selaku Penasihat Akademik (PA) yang selalu bersedia meluangkan waktunya, memberikan pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester sampai sekarang.
6. Seluruh Dosen dan Asisten Dosen serta Staf Karyawan/I Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
7. Bapak Sudirman M, S.Ag. Selaku kepala sekolah MTsN 2 Aceh Besar, yang telah sudi kiranya memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data di MTsN 2 Aceh Besar, dan seluruh guru, staf tata usaha di MTsN 2 Aceh Besar yang telah memberikan penambahan data dan jalinan silaturahmi dengan baik.
8. Ibu Vinda Julia Asrika, S. Psi, ibu Dra. Fakhriah. Selaku guru bimbingan dan konseling dan guru pelajaran agama di MTsN 2 Aceh Besar, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi arahan kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Seluruh peserta didik kelas VII-3 MTsN 2 Aceh Besar, yang telah bersedia bekerja sama dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Yang paling diistimewakan penulis persembahkan kepada kedua orang tua, ayah tersayang Abdul Munir dan mamak yang saya cintai Juaraati yang tiada hentinya memberikan kasih sayang, doa, nasehat dan dukungan yang sangat luar biasa selama penulis mengikuti perkuliahan sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan, serta penulis berharap agar selalu menjadi anak yang sholehah, sukses dunia akhirat dan berguna bagi diri sendiri dan bagi

banyak orang. Juga adek-adek saya tercinta Nouval Yasir dan Jihan Mutiara yang telah memberi support dalam pembuatan skripsi ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan berkah umur buat ayah dan mamak agar bisa melihat anaknya sukses.

11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa prodi bimbingan dan konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2018, yang selama ini telah sama-sama memperjuangkan sebuah impian untuk menjadi konselor hebat dan telah banyak membantu peneliti, memberikan semangat dan doa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas skripsi, namun peneliti masih banyak menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata penulisan maupun segi isi, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi. Semoga Allah subhanahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amiin ya Rabbal Alamin.

Banda Aceh, 8 November 2024

Penulis

Chaviatun Nida

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Hipotesis Penelitian 9

E. Manfaat Penelitian 10

F. Definisi Operasional 11

G. Kajian Terdahulu 16

BAB II LANDASAN TEORITIS..... 18

A. Konsep Media *Mind Mapping* 18

1. Media Pengembangan dan Pembelajaran 18

2. Konsep Media *Mind Mapping* dan Urgensinya 23

3. Langkah-langkah Pembuatan *Mind Mapping* 28

4. Langkah-langkah Pembelajaran *Mind Mapping* 29

5. Keberhasilan dan Kekurangan *Mind Mapping* 30

B. Konsep Penguasaan Konten 31

1. Hakikat Penguasaan Konten 31

2. Tujuan Penguasaan Konten 37

3. Fungsi Penguasaan Konten 38

4. Komponen Penguasaan Konten 41

5. Indikator Penguasaan Konten 43

BAB III METODE PENELITIAN 45

A. Rancangan Penelitian 45

B. Lokasi,Populasi dan Sampel Penelitian	47
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	58
E. Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 62

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	63
1. Penyajian Data.....	63
2. Pengolahan Data.....	67
3. Interpresentasi Data	71
C. Efektifitas Penerapan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konten Di MTsN 2 Aceh Besar	73

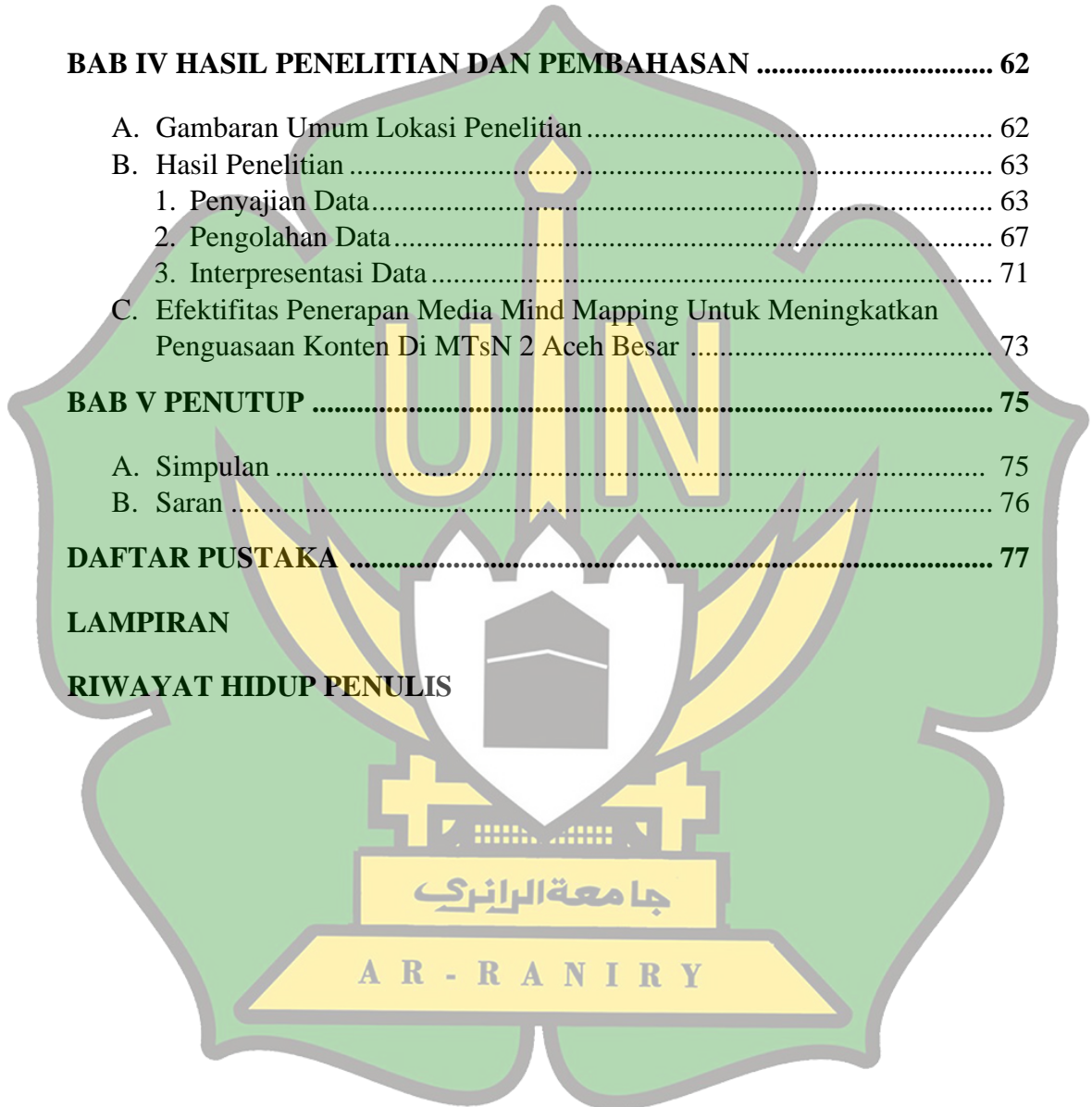
BAB V PENUTUP 75

A. Simpulan	75
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain one Group Pretest-Posttest design	46
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi Penelitian	48
Tabel 3.3	: Jumlah Sampel Penelitian	49
Tabel 3.4	: Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Konten.....	52
Tabel 3.5	: Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	53
Tabel 3.6	: Rumus Validitas Instrumen	54
Tabel 3.7	: Hasil Uji Validitas Butir Item.....	55
Tabel 3.8	: Skor r dan r Tabel Hasil Uji Validitas Butir Item.....	55
Tabel 3.9	: Rumus Pengujian Reliabilitas.....	58
Tabel 3.10	: Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha	58
Tabel 4.1	: Identitas MTsN 2 Aceh Besar.....	63
Tabel 4.2	: Hasil Nilai <i>Pre-test</i> siswa	64
Tabel 4.3	: Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Penguasaan Konten Siswa	67
Tabel 4.4	: Ouput Normalitas One-sample Kolmogorov smirnov test	68
Tabel 4.5	: Paired Samples Satisis	69
Tabel 4.6	: Uji t Berpasangan Prettest dan Posttest paired Sample test.....	70
Tabel 4.7	: Kategori Indeks N-gain.....	70
Tabel 4.8	: Hasil Uji N-gain Pada Aspek Penguasaan Konten	71
Tabel 4.9	: Tabel Persentase	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Pembimbing Skripsi	82
Lampiran 2	: Surat Izin Penelirian	83
Lampiran 3	: Surat Telah Melakukan Penelitian	85
Lampiran 4	: Hasil Judgment Instrumen	86
Lampiran 5	: Judgment Media Oleh Ahli Media	87
Lampiran 6	: Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	90
Lampiran 7	: Angket Penguasaan Konten	95
Lampiran 8	: Rencana Pelaksanaab Layanan (RPL).....	99
Lampiran 9	: Dokumentasi.....	106
Lampiran 10	: Riwayat Hidup.....	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan merupakan bagian yang terpenting bagi perkembangan peserta didik. Belajar merupakan tugas utama yang harus dilakukan oleh siswa. Siswa melakukan proses belajar agar mendapatkan ilmu yang bisa dijadikan modal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Belajar akan berhasil apabila tujuan yang ditetapkan bisa tercapai dan siswa mampu menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai masalah belajar, masalah belajar merupakan inti dari kegiatan di sekolah yang diperuntukkan bagi berhasilnya proses belajar untuk setiap yang sedang belajar. Salah satu masalah belajar yaitu berkaitan dengan masalah keterampilan belajar. Agar siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran diperlukan keterampilan-keterampilan dalam belajar dan keterampilan guru dalam mengajar.

Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini guru bukan semata-mata memberikan informasi melainkan mengarahkan dan memberikan fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Namun, pada praktik pembelajaran siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian atau mengingat. Yang berujung pada rendahnya hasil pembelajaran. Sebab untuk mempelajari sesuatu yang baik, kita perlu mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan, dan mempraktikkannya. Bukan hanya itu, siswa perlu menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, mengajukan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka dapatkan.

Keberhasilan layanan bimbingan konseling ditandai dengan terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik (klien) kearah yang lebih baik. Untuk mewujudkan terjadinya sikap dan tingkah laku itu membutuhkan proses dan waktu tertentu sesuai dengan kedalaman dan kerumitan masalah yang dihadapi peserta didik (klien). Guru bimbingan konseling dan peserta didik (klien) serta pihak lain diminta untuk untuk memberikan kerja sama sepenuhnya agar pelayanan bimbingan dan konseling yang diberikan dapat dengan cepat menimbulkan perubahan dalam sikap dan tingkah laku klien.

Adapun fenomena yang terdapat dilapangan peneliti melihat siswa kelas VII MTsN 2 Aceh Besar dalam pembelajaran cenderung banyak diberikan teori dan hafalan sehingga kurang semangat dalam hal belajar. Siswa mudah bosan dengan proses pembelajaran yang hanya berdasar pada teori dan hafalan, siswa menganggap bahwa proses pembelajaran tidak menarik dan membosankan, kurangnya interaktif antara guru dan siswa dikarenakan siswa lebih menyukai pembelajaran yang disertakan dengan praktik dan tanya jawab.

Pembelajaran yang hanya berfokus pada teori dan hafalan, sangat berkaitan dengan rendahnya penguasaan konten. Jika pembelajaran hanya menekankan hafalan, maka siswa hanya berada pada tahap mengetahui, yakni mengingat kembali materi yang diajarkan, tetapi tidak memahami makna atau konteks dari materi tersebut. Hal ini menyebabkan mereka kesulitan untuk melangkah ke tahap memahami, di mana siswa seharusnya mampu menangkap arti dari bahan yang dipelajari. Kurangnya praktik dan metode interaktif seperti tanya jawab juga membuat siswa tidak mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata atau kasus baru, sehingga materi yang diajarkan terasa tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, pengajaran yang lebih variatif, seperti menggabungkan teori dengan praktik, metode tanya jawab, diskusi, dan penggunaan proyek berbasis masalah, perlu diterapkan agar siswa dapat memahami dan menguasai materi secara menyeluruh serta merasa lebih antusias dalam belajar.

Penguasaan konten merupakan materi untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Jadi didalam penguasaan konten harus terdapat suatu materi atau kemampuan atau kompetensi tertentu yang diberikan kepada siswa dan diharapkan siswa mampu menguasai konten tersebut secara matang.

Adapun indikator penguasaan konten ialah : 1) Mengetahui, yakni mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. 2) Memahami, yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. 3) Menerapkan, yakni mencakup kemampuan

untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkret dan baru. 4) Menganalisis, yakni mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasi dapat dipahami dengan baik. 5) Sintesis, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. 6) Mengevaluasi, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan penanggung jawaban pendapat itu, berdasarkan kriteria tertentu.¹

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan eksperimen dengan menggunakan sebuah media pembelajaran mind mapping yang dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga membantu mereka dalam memahami materi shalat jamak dan qasar dalam pelajaran dengan lebih baik dan mudah untuk dipahami. Dalam hal ini peneliti ingin menerapkan media mind mapping dalam proses pembelajaran keagamaan agar siswa tidak jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran dan peserta didik tertarik untuk belajar dan peserta didik juga dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam belajar. Untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran agama, diperlukan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa, melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam pembelajaran baik dalam mencari, menganalisis, serta

¹ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 1996), h. 274-276.

mengolah informasi yang didapatkan. Guru dalam hal ini dituntut untuk menyiapkan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, informatif sehingga dapat membantu peserta didik mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan mediator kreatif dengan menyajikan pembelajaran melalui strategi-strategi yang menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Salah satu strategi yang bisa dilakukan adalah dengan mengarahkan siswa untuk membuat mind mapping yang terkait dengan materi yang disajikan.

Mind Mapping adalah suatu kegiatan pemetaan pikiran dengan cara mencatat yang kreatif, efektif yang akan memetakan pikiran-pikiran kita dengan sangat sederhana. *Mind Mapping* merupakan perwakilan visual ide dengan menggunakan gambar dan kata. Strategi ini menggabungkan antara ikon, kata kunci dan warna, dan diharapkan dapat membuat siswa tertarik untuk membaca konsep kemudian menuliskannya kembali dalam bentuk kata kunci dan diberi ikon atau gambar beserta warna-warni. Dalam pembelajaran konsep, tidak hanya potensi otak kiri yang dikembangkan untuk menghafal, tetapi juga dibantu otak kanan yang akan semakin memudahkan anak untuk mengingat, yang diwakilkan dalam gambar (visual) atau ikon yang menandai kata-kata kunci. Karena siswa jauh lebih mudah mengingat simbol daripada serangkaian kata.

Dalam belajar, *mind mapping* berguna untuk mencatat, meringkas dan mengkaji ulang materi pelajaran anak didik yang sangat efektif untuk mengorganisasikan informasi yang masuk ke otak mereka saat belajar, sekaligus membantu memperkuat daya ingatnya. Penggunaan *mind mapping* dalam

pembelajaran disekolah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa, memotivasi siswa dan menyenangkan ketika siswa mempelajari materi. Selain itu, *mind mapping* menyajikan hubungan antara konsep suatu materi pelajaran yang direpresentasikan dua dalam jaringan konsep yang dimulai dari inti permasalahan sampai pada bagian pendukung yang mempunyai hubungan satu dengan lainnya, sehingga *mind mapping* dapat membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pelajaran.

De Porter & Hernacki menjelaskan dalam jurnal Noviasari, *mind mapping* merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam.² Jadi dapat disimpulkan dari pendapat diatas *mind mapping* adalah daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram-diagram warna warni teratur dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja otak, dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam.

Dimana penggunaan media ini lebih baik dari penggunaan metode konvensional. Dimana penggunaan metode konvensional cenderung membuat peserta didik bersikap malas, tidak fokus terhadap kegiatan pembelajaran, merasa jenuh dan bosan di dalam kelas, melakukan aktivitas sering meengobrol disaat proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media *mind mapping* dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas dengan meringkas materi-materi pelajaran menjadi beberapa lembar *mind mapping* yang

² Noviasari, "Metode Belajar Menggunakan Mind Map Untung Meningkatkan Kreatifitas Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014." *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol.1 No.2 (2014), h.4.

jauh lebih mudah dapat dipelajari dan diingat oleh peserta didik. Melalui media ini, seluruh informasi kunci dan penting dari setiap bahan pelajaran dapat diorganisir dengan menggunakan struktur radian yang sesuai dengan mekanisme kerja alami otak sehingga lebih mudah untuk dipahami dan diingat.

Adapun pembelajaran menggunakan *mind mapping* merupakan salah satu media yang dapat dijadikan alternative guru untuk mengajar. Menurut Prayitno layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada peserta didik baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.³

Penguasaan konten memiliki unit materi yaitu mengenai materi shalat jamak dan shalat qasar. Materi salat jamak dan qasar merupakan materi pembelajaran agama yang dalam pemelajarannya tidak hanya memerikan teori namun juga memerlukan praktik secara langsung. Shalat jamak adalah shalat yang dilakukan dengan cara dikumpulkan dua shalat fardhu dalam satu waktu sedangkan shalat qasar adalah shalat yang diringkas rakaatnya.

Dari beberapa materi yang diajarkan pada siswa kelas VII, materi shalat jamak dan qasar menjadi materi yang sangat sulit karena siswa dituntut untuk memahami materi, menghafal niat shalat, dan mempraktikannya. Maka dalam materi shalat jamak dan qasar untuk diterapkan dengan media mind mapping dengan bantuan penguasaan konten. Dimana penguasaan konten dapat lebih diarahkan membantu siswa menguasai suatu keterampilan maupun kebiasaan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-harinya. Titik poin dari layanan ini

³ Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 152.

adalah adanya perubahan sikap, perilaku, atau kebiasaan individu setelah diberikan konten tertentu.

Penguasaan materi pembelajaran secara baik yang menjadi bagian dari kemampuan guru biasanya merupakan tuntunan pertama dalam profesi keguruan. Namun seberapa banyak materi pembelajaran harus dikuasai belum ada tolak ukurnya. Itupun bukan merupakan ukuran terhadap pembelajaran selain dari itu, jadi yang akan menjadi ketentuan adalah bahwa guru yang menguasai apa yang akan diajarkan dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman belajar yang berarti kepada siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penguasaan adalah kemampuan seseorang dalam memahami materi atau konsep yang dapat diwujudkan baik teori maupun praktis.

Oleh karena itu peneliti mengambil judul “**Penerapan Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konten di MTsN 2 Aceh Besar**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media *mind mapping* dapat meningkatkan penguasaan konten siswa di MTsN 2 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah adanya perubahan dari penerapan media *mind mapping* untuk meningkatkan penguasaan konten siswa di MTsN 2 Aceh Besar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban awal atas rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat tanya. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada aturan yang berlaku, belum berdasarkan pada pengalaman yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan demikian hipotesis dapat juga ditunjukkan sebagai jawaban yang belum teruji terhadap rumusan masalah penelitian, belum berdasarkan pada pengalaman.⁴ Hipotesis dari penelitian ini yaitu penerapan media *mind mapping* untuk meningkatkan penguasaan konten di MTsN 2 Aceh Besar. Adapun kebenarannya akan di buktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan di sekolah yang bersangkutan.

1. Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konten siswa sebelum dan sesudah penerapan media *mind mapping* di MTsN 2 Aceh Besar.
2. Hipotesis nihil (H_0) : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan konten siswa sebelum dan sesudah penerapaaan media *mind mapping* di MTsN 2 Aceh Besar

⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 99.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan, terutama guru bimbingan dan konseling dalam memberikan media bimbingan dan konseling.
- b. Menjadi bahan masukan bagi guru lain dalam meningkatkan penguasaan konten siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru bimbingan dan konseling

Menambah pengetahuan guru dalam menerapkan media bimbingan dan konseling, dan dengan penerapan media *mind mapping* membantu guru bimbingan konseling dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih terstruktur, mempermudah pemahaman siswa, serta meningkatkan efektivitas dalam mendampingi proses pembelajaran dan bimbingan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat konsep-konsep ibadah tersebut dalam sesi bimbingan.

- b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan penguasaan konten dengan menerapkan media yang menyenangkan dan bebas tekanan, serta mampu meningkatkan pemahaman dan konsentrasi belajar siswa.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan hasil penelitian selanjutnya khususnya terkait dengan media *mind mapping* untuk meningkatkan penguasaan konten siswa.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah variabel penelitian yang ditujukan untuk memahami makna dari setiap variabel penelitian sebelum dilakukan analisis. Menentukan instrument dan diketahui sumber pengukurannya. Definisi operasional merupakan bagian dari penelitian yang memberikan kita penjelasan tentang bagaimana variabel diukur.⁵ Adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media

Kata ‘media’ secara harfiah adalah “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media sebagai sumber belajar adalah manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan.⁶ Menurut Teni Nurrita media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.⁷ Menurut Arsyad media adalah segala bentuk

⁵ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Yogyakarta: Quadrant, 2020), h. 65.

⁶ Sadirman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Rosdakarya, 2002), h. 85.

⁷ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, vol. 3, No. 1, juni 2018, h. 171-178.

dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁸ Menurut Sadiman dkk, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa.⁹

Menurut peneliti Media adalah sebuah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menjunjung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan merangsang pemahaman siswa.

2. *Mind Mapping*

Mind mapping adalah cara paling mudah untuk memasukkan informasi kedalam otak dan mengambil dari otak. Cara ini adalah cara afektif dan kreatif dalam membuat catatan. *Mind mapping* juga merupakan alat paling hebat dalam membantu otak berfikir teratur dan sederhana. *Mind mapping* pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang Psikolog dari Inggris. Beliau adalah penemu *mind mapping* (peta pikiran), Ketua Yayasan Otak, Pendiri Klub Pakar (Brain Trust) dan pencipta konsep Melek Mental. *Mind mapping* diaplikasikan di bidang pendidikan, seperti teknik, sekolah, artikel serta menghadapi ujian. *Mind mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya

⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2011), h.3.

⁹ Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 2012), h. 7.

dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya.¹⁰

Mind mapping (peta pikiran) diperkenalkan oleh Tony Buzan sekitar tahun 1970-an. Menurutnya *mind mapping* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak yang menakjubkan. Bentuk *mind mapping* itu layaknya seperti pohon yang bercabang-cabang yang menghubungkan sebuah informasi ke informasi yang lain. *Mind mapping* membantunya untuk menulis, menyelesaikan masalah, dan membuat hidupnya lebih mudah. *Mind Mapping* (peta pikiran) adalah suatu cara yang memudahkan untuk menempatkan informasi yang ada ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak.

Mind mapping merupakan suatu cara mencatat yang kreatif dan inovatif yang bisa “memetakan” informasi-informasi yang ada pada pikiran-pikiran otak manusia. *Mind mapping* (peta pikiran) ini juga adalah suatu alternatif yang hebat untuk mengingat. Mengingat akan lebih mudah dilakukan daripada menggunakan pencatatan biasa. Penggunaan *mind mapping* (peta pikiran) bisa dipadukan dengan gambar-gambar dan warna yang disukai sehingga menstimulus anak untuk menjadi lebih kreatif dan akan mudah dipahami karena mereka membuatnya sendiri sesuai imajinasi mereka.

Iwan Sugiarto juga menyatakan bahwa *mind mapping* (peta pikiran) adalah suatu teknik meringkas konsep yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah

¹⁰ Lis Aprinawati, “Penggunaan Model Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* Vol.2 No. 1 (2018), h. 140.

memahaminya. *Mind mapping* (peta pikiran) merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreatifitasnya melalui kebebasan berimajinasi. juga menyatakan bahwa *mind mapping* (peta pikiran) adalah suatu teknik meringkas konsep yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah memahaminya. *Mind mapping* (peta pikiran) merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreatifitasnya melalui kebebasan berimajinasi.

Mind Mapping adalah salah satu cara yang dapat membantu pembelajaran. Dengan penggunaan *mind mapping* berusaha membantu dalam kemampuan berfikir, dengan kemampuan otaknya. Dengan kemampuan berfikir tersebut dapat memberi kontribusi dalam membantu anak belajar secara lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan teknik meringkas yang memudahkan otak untuk menerima informasi satu ke yang lainnya. *Mind mapping* ini memudahkan siswa untuk belajar karena dia membuat rangkumannya sendiri dengan kata kunci yang dibuat oleh otaknya sendiri.

3. Penguasaan Konten

Penguasaan berasal dari kata “kuasa” yang berarti mampu atau kemampuan, jadi penguasaan berarti kemampuan untuk memahami atau

menerapkan pengetahuan, kepandaian, dan sebagainya. Jadi penguasaan adalah usaha dikuasainya bahan oleh siswa secara tuntas.¹¹

Penguasaan konten adalah salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa dapat memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, Keterampilan dan materi belajar yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta tuntutan kemampuan yang berguna dalam kehidupan dan perkembangan dirinya. Menurut Prayitno penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada peserta didik baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.¹² Konten merupakan isi dari layanan penguasaan konten, yaitu satu unit materi yang menjadi pokok bahasan yang dikembangkan oleh guru pembimbing dan dijalani oleh siswa. Penguasaan konten ini perlu bagi siswa untuk menambah wawasan, pemahaman, mengarahkan sikap kebiasaan tertentu untuk memenuhi kebutuhan dalam mengatasi masalah-masalah terutama masalah kebiasaan siswa berkesulitan belajar. Dengan penguasaan konten diharapkan siswa mampu memenuhi kebutuhannya, dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya dan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif.¹³

Ada pendapat tentang indikator penguasaan materi menurut para ahli, diantaranya : Menurut Bloom adalah sebagai berikut : 1) Mengetahui, yakni

¹¹ Abu Ahmadi dan Joko Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung; Pustaka Setia.2005), h. 157.

¹² Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 152.

¹³ Wahyudi dkk, *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Pada Kelas VII SMP N 12 Kota Bengkulu*, vol.3 No.3 2020, h. 271-281.

mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. 2) Memahami, yakni mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. 3) Menerapkan, yakni mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang kongkret dan baru. 4) Menganalisis, yakni mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. 5) Sintesis, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. 6) Mengevaluasi, yakni mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.¹⁴

G. Kajian Terdahulu

Pada dasarnya kajian terdahulu yang relevan yaitu penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian ini, dengan maksud untuk menghindari duplikasi. Disamping itu untuk menunjukkan bahwa topik yang akan diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya dalam konteks yang sama.

Adapun penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Rijal Darusman, dalam Jurnal Ilmiah Program studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, Vol 3, No. 2, September 2014 Dengan Judul “Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran)

¹⁴ W.S. Winkel, *Psikolog Pengajaran*, (Yogyakarta : Media Abadi, 1996), H. 274--276

Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik siswa Smp”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik Siswa Smp.

2. Penelitian yang dilakukan Arrofa Acesta, dalam Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4, No. 2b (April 2020): 581-586 Dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Penerapan Metode Mind mapping Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif siswa.
3. Penelitian yang dilakukan Ana Zulfia Latifah, dalam Jurnal Pendidikan, Vol. 21, No. 1, Maret 2020 Dengan judul “Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Penelitian ini dilakukan Indriana Puspita Dewi dan Aninditya Sri Nugraheni, dalam jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 5, No. 2, November 2022 Dengan judul “Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kalimat Berpola”. Penelitian ini bertujuan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media mind mapping materi kalimat berpola terhadap pemahaman siswa SMA/SMK/MA sederajat.