

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MEME KOMIK* DAN
MIND MAPPING TERHADAP PARTISIPASI SISWA SMAN 1
SENTOLO**



NASKAH PUBLIKASI

Oleh :

Rahma Mulia Parahita Alwi

NPM 20140720014, Email rahmamuliapa@gmail.com

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (TARBIYAH)
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2018

PENGESAHAN

Naskah publikasi berjudul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MEME KOMIK* DAN
MIND MAPPING TERHADAP PARTISIPASI SISWA SMAN 1
SENTOLO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Rahma Mulia Parahita Alwi

NPM : 20140720014

telah dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk dipublikasikan.

Yogyakarta, 05 Januari 2018

Dosen Pembimbing



Dr. Abd. Madjid, M.Ag

NIK. 19610304198812113006

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MEME KOMIK* DAN *MIND MAPPING* TERHADAP PARTISIPASI SISWA SMAN 1 SENTOLO

Rahma Mulia Parahita Alwi

NPM. 20140720014, Email rahmamuliapa@gmail.com

Dosen Pembimbing

Dr. Abd Madjid., M.Ag.

Alamat: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya (Lingkar Selatan),
Tamantirta, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183, Telepon (0274)
387656, Faksimile (0274) 387646, Website <http://www.umy.ac.id>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mendeskripsikan penggunaan media *meme komik* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI; (2) mendeskripsikan penggunaan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI; (3) mendeskripsikan partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI; (4) membuktikan adanya pengaruh antara penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional, dengan sampel sistematis pada nonprobability sampling. Data dikumpulkan dengan kuesioner model skala likert. Data dianalisis dengan cara statistik deskriptif, dan uji prasyarat analisis.

Hasil atau pun kesimpulan dari penelitian ini adalah; (1) menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan penggunaan media *meme komik* bagi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo berada pada kategori yang sangat tinggi yaitu 60 %; (2) tingkat kecenderungan penggunaan media *mind mapping* bagi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo berada pada kategori yang sangat tinggi yaitu 95%; (3) tingkat kecenderungan partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo berada pada kategori yang sangat tinggi yaitu 53%; (4) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *meme komik* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI dengan t_{hitung} 8,066 lebih besar dari t_{tabel} 2,004 dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000; (5) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI dengan t_{hitung} 3,742 lebih besar dari t_{tabel} 2,004 dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 yaitu

0,000; (6) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan serta simultan penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI dengan nilai R Square sebesar 0,667 yakni terhadap variabel partisipasi (Y) adalah 66,7 %.

Kata kunci : media *meme komik*, media *mind mapping*, partisipasi

ABSTRACT

This study aims to; (1) describe the media use of comical memes on the students' participation in PAI (Pendidikan Agama Islam/Islamic education) learning of grade XI SMA N 1 Sentolo; (2) describe the use of mind mapping on the students' participation in PAI learning of grade XI SMA N 1 Sentolo; (3) describe the students' participation of grade XI SMA N 1 Sentolo in PAI learning; and to prove whether there is effect of the comical memes usage and mind mapping media on the students' participation in PAI learning.

This study used correlational approach with systematically nonprobability sampling technique. The data was collected through Likert Scale model questionnaire. The data was analyzed by using descriptive statistic and analysis pre-requisite test.

Result shows that; (1) the tendency level of comical memes media usage for grade XI students of SMA N 1 Sentolo is in very high category, gaining 60 % percentage; (2) the tendency level of mind mapping media usage for grade XI students of SMA N 1 Sentolo is in very high category, gaining 95 %; (3) the tendency level of students' participation of grade XI SMA N 1 Sentolo is in very high category, gaining 53 %; (4) there is positive and significant correlation between the usage of comical memes on the students' participation in PAI learning of grade XI SMA N 1 Sentolo, with t_{count} 8,066 higher than t_{table} 2,004, the significance value is less than 0,05, which is 0,000; (5) there is positive and significant correlation between the usage of mind mapping on the students' participation in PAI learning of grade XI SMA N 1 Sentolo, with t_{count} 3,742 higher than t_{table} 2,004, the significance value is less than 0,05, which is 0,000; (6) there is a positive, significant, and simultaneous correlation between the usage of Comical Memes and Mind Mapping Media on the Students' Participation in PAI Learning of class grade XI SMA N 1 Sentolo, with R Square value 0,667, with respect to participation variable (Y) 66,7 %.

Key Words: *Comical Memes Media, Mind Mapping Media, Participation*

PENDAHULUAN

Pengertian pembelajaran menurut Daeng (1984) sebagaimana dikutip (Ratumanan, 2015:10) menyatakan bahwa 'pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik. Secara eksplisit terlihat bahwa dalam pembelajaran

ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran dikatakan baik salah satunya terdapat adanya partisipasi dari siswa. Jika siswa tidak ikut berpartisipasi tentunya akan menghambat kegiatan dalam proses pembelajaran. Partisipasi itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni internal dan eksternal. Faktor eksternalnya salah satunya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Fakta di lapangan menunjukkan masih ditemui pembelajaran yang belum mengimplementasikan media pembelajaran sebagai sarana pendukung kelancaran dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya lebih condong menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi yang diajarkan, serta belum didukung dengan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga hal ini dapat menyebabkan kejenuhan dan tidak konsentrasinya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga yang dialami salah satu siswa SMA N 1 Sentolo yang berinisial B.

Apabila masalah ini tidak diselesaikan maka dapat berdampak kepada peserta didik itu sendiri dan juga kepada pengajarnya. Peserta didik akan mengalami ketidakpahaman terhadap materi yang pengajar telah sampaikan, selain itu akan mempengaruhi juga hasil belajarnya dan bagi pengajar dampaknya tidak berhasilnya ketercapaian dari tujuan pembelajaran serta akan menghambat proses sertifikasi bagi pendidik yang profesional.

Oleh karena itu penelitian ini sangatlah perlu untuk diteliti agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran PAI, dan apabila media ini berhasil dalam praktiknya, maka bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dijadikan fokus pada penelitian ini yaitu; (1) bagaimana penggunaan media *meme komik* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo?; (2) bagaimana penggunaan media *mind mapping* dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo?; (3) bagaimana partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI?; dan (4) apakah ada pengaruh penggunaan media *meme*

komik dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI, baik secara parsial maupun simultan?.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah; (1) untuk mendeskripsikan penggunaan media *meme komik* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI; (2) untuk mendeskripsikan penggunaan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI; (3) untuk mendeskripsikan partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI; dan (4) untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi belajar siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI, baik secara parsial maupun simultan. Partisipasi siswa sangatlah penting karena untuk menunjukkan salah satu keberhasilan di dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Partisipasi menurut pendapat Tjokrowinoto dalam (Wijayanti, 2010: 17) adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi terciptanya tujuan-tujuan, bersama tanggungjawab tujuan tersebut. Sedangkan pendapat Sudjana sebagaimana dikutip (Sudarma dan Sakdiyah, 2007:171 dan 172) mengemukakan syarat kelas yang efektif adalah “adanya keterlibatan, tanggung jawab dan umpan balik dari siswa”. Keterlibatan siswa merupakan syarat pertama dalam kegiatan belajar di kelas. Untuk terjadinya keterlibatan itu siswa harus memahami dan memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar atau pembelajaran.

Adapun jenjang dalam partisipasi khususnya bagi peserta didik menurut Krafwohl yang dikutip Jerrold E. Kemp (1994:114) dalam (Wijayanti, 2010: 18) dibagi menjadi lima yakni sebagai berikut; (1) menerima, yaitu siswa mau memperhatikan suatu kejadian atau kegiatan. Contohnya: mendengarkan, menyadari, mengamati, hati-hati, peka, toleran; (2) menanggapi, yaitu mau bereaksi terhadap suatu kejadian dengan berperan serta. Contohnya menjawab, mengikuti, menyetujui, menuruti perintah; (3) menilai, yaitu siswa mau menerima atau menolak suatu kejadian melalui pernyataan sikap positif atau negatif.

Contohnya: menerima, mendukung, ikut berperan, meneruskan; (4) menyusun, yaitu apabila siswa berhadapan dengan situasi yang menyangkut lebih dari satu nilai, dengan senang hati menyusun nilai tersebut, menentukan hubungan antara berbagai nilai, dan menerima bahwa ada nilai yang lebih tinggi daripada yang lainnya. Contohnya: menyusun, memilih, mempertimbangkan memutuskan, membuat rencana; dan (5) mengenali ciri karena kompleks nilai, yaitu siswa secara komitmen bertindak mengikuti nilai yang berlaku dan menganggap tingkah laku ini sebagai bagian dari kepribadiannya. Contoh: percaya, melakukan, mempraktekkan. Adapun faktor yang mempengaruhi partisipasi siswa antarlain, faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal, yang berupa guru (metode dan media yang diberikan), sekolah, dan lingkungan tempat tinggal. Sehingga dalam hal ini media pembelajaran sangatlah diperlukan sebagai salah satu faktor penunjang dari partisipasi siswa tersebut.

Untuk pengertian media sendiri yang macamnya terdapat media *meme komik* dan media *mind mapping* terlebih dahulu dijelaskan mengenai media secara umum. Pengertian media menurut Seels & Richey,(1994) dalam (Mudlofir & Rusydiyah, 2016:121) kata “Media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut AECT (*Association for Education Communication and Technology*) merupakan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Pengelompokan jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (1990:181-183) dalam (Arsyad, 2000: 33 dan 34) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu: pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan. Seperti antara lain proyeksi opaque (tak-tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips.
- b. Visual yang tak diproyeksikan. Seperti; gambar, poster, foto, chart, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.

- c. Audio. Seperti; rekaman piringan, pita-kaset, reel, dan cartridge.
 - d. Penyajian Multimedia. Seperti; slide plus suara (tape), dan multi-image.
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - a. Media berbasis telekomunikasi. Seperti; teleconference, dan kuliah jarak jauh.
 - b. Media berbasis mikroprosesor. Seperti; computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran

(Erniati *et al.*, 2015: 17 dan 18) :

1. Objektivitas yakni unsur subjektifitas guru dalam memilih media pengajaran haruslah dihindarkan. Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakannya. Untuk menghindari unsur subjektifitas dalam memilih suatu media pengajaran, maka guru haruslah mencari pandangan melalui teman sejawatnya atau melibatkan siswa.
2. Program pengajaran yakni program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik haruslah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum, maka tidak banyak membawa manfaat, melainkan akan menambah beban, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik, di samping itu pastilah akan membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya.
3. Sasaran program, sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berfikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan harus

dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya. Penggunaan media yang sesuai untuk anak didik tersebut dapat mempermudah masuknya pemahaman dalam penyampaian materi yang telah ditentukan. Selain itu, dengan penggunaan media yang menarik menjadikan anak didik lebih partisipatif dalam membangkitkan kemauannya mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga pendidik diharuskan untuk pintar dalam memilih media yang tepat dan sesuai.

4. Situasi dan kondisi, situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pengajaran yang akan digunakan. Adapun situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi; (1) situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya, dan; (2) situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi dan kegairahannya. Anak didik yang sudah melakukan praktek yang berat, seperti praktek olah raga, biasanya kegairahan belajarnya sangat menurun.
5. Kualitas teknik, dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audionya atau gambar-gambar ataupun alat-alat bantunya yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik, tetapi juga dapat menyebabkan gangguan dalam jalannya suatu proses belajar mengajar.
6. Keefektifan dan Efisiensi. Penggunaan keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Oleh karena itu media yang dipilih dalam penelitian ini berupa media *meme komik* dan media *mind mapping*.

Media *meme komik* sangatlah familiar bagi pengguna media sosial, terutama *instagram*. Menurut Dawkins (1976) dalam (Dewi, Suandi dan Wisudariani, 2016:2) *meme komik* salah satunya adalah gambar yang disertai dengan tulisan yang merupakan sifat, perilaku, dan budaya yang disampaikan dengan cara genetik atau imitasi. Selaras dengan pendapat Dawkins (1976) tersebut, pengertian *meme komik* (Kariko, 2012: 189) yakni merupakan sifat, perilaku, atau pun budaya yang diteruskan oleh cara genetik, sebagai contohnya replikasi, informasi yang disalin dalam proses evolusi. Contohnya berupa kebiasaan, ketrampilan, cerita, atau permainan yang dilalui dengan meniru.

Meme adalah ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang yang lain dalam sebuah budaya (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme>). Konsep meme atau sering dibaca mim ini mengusung unsur menyerupai atau menirukan. Gambar, foto, atau ilustrasi hal-hal yang populer digunakan yang kemudian dilengkapi dengan kata-kata atau kalimat. Meme dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis: a) foto orang atau barang populer denganditambahi dengan kata-kata; b) foto peristiwa yang ditambahi dengan kata-kata; c) komik yang dibuat dari gambar orang atau hal populer dengan ditambahi kata-kata.

Fungsi meme tersebut bervariasi, yakni antara lain; (1) Sebagai kritikan; (2) Sebagai curahan perasaan; (3) Sebagai tanggapan terhadap suatu fenomena. Wijayanti (204)

Sedangkan komik merupakan salah satu jenis media, berupa kumpulan gambar yang menggambarkan suatu peristiwa tertentu. Definisi komik menurut Mc Cloudn (Noll Webb, Balasubramanian, OBroin, & Webb, 2012, p.106) sebagaimana dikutip oleh (Lestari & Projosantoso, 2016: 148) yaitu :

Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intend-ed to convey information and or produce an aesthetic response in the viewer.

Gambar-gambar yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan memberikan kesan keindahan kepada para pembaca.

Komik sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan partisipasi belajar peserta didik, karena isinya sesuai dengan

lingkungan peserta didik dan dapat mengasah potensi dari peserta didik sehingga nantinya peserta didik dapat bersaing pada lingkup yang lebih luas. Suatu analisis dari Thorndike, Sudjana & Rivai (2011:65-68) sebagaimana dikutip (Lestari & Projosantoso, 2016: 148) menunjukkan adanya segi yang menarik. Tampilan komik yang disajikan dalam gambar-gambar yang unik dan menarik dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, *meme komik* dapat diartikan sebagai ide yang berupa gambar, foto, atau ilustrasi hal-hal yang populer disertai dengan kata-kata maupun kalimat, yang di dalamnya memuat informasi. Sedangkan media *mind mapping* merupakan sebuah metode yang terbukti telah mampu memaksimalkan hasil belajar adalah salah satunya menggunakan metode pemetaan pikiran atau biasa disebut dengan istilah *Mind Mapping*.

Berikut ini pendapat Siswono (2009:15) dalam (Wana, Pangestu dan Agustina, 2017: 840) mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping*.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut; (1) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban; (3) membentuk kelompok yang anggotanya 2-4 orang; (4) setiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi; (5) setiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai dengan kebutuhan guru; (6) dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi perbandingan sesuai dengan konsep yang disediakan guru.

Sedangkan langkah-langkah dalam membuat *mind mapping* menurut Buzan sebagaimana dikutip (Sulistiyansih, 2010: 25 dan 26) yakni sebagai berikut; (1) dimulai dari bagan tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar (*landscape*). Karena apabila dimulai dari tengah akan memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya secara lebih bebas dan alami; (2) menggunakan gambar atau foto untuk sentral. Karena sebuah gambar atau foto akan mempunyai seribu

kata yang membantu otak dalam menggunakan imajinasi yang akan diungkapkan. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat otak tetap terfokus, membantu otak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak; (3) menggunakan warna yang menarik. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat peta pikiran (*mind mapping*) lebih hidup, menambah energi pada pemikiran yang kreatif, dan menyenangkan; (4) hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga atau empat) hal sekaligus. Apabila cabang-cabang dihubungkan akan lebih mudah dimengerti dan diingat; (5) membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena dengan garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata; (6) menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran (*mind mapping*); (7) menggunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

Berdasarkan deskripsi dari kerangka teori pada penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu bahwa penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap partisipasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, dengan jenis penelitiannya berupa penelitian lapangan (*field research*). Ruang lingkup pada penelitian ini dilakukan pada jenjang SMA yakni bertempat di SMA N 1 Sentolo, Kulon Progo, D.I.Yogyakarta. Populasi pada penelitian ini adalah 138 siswa, menggunakan sampel sistematis sehingga berjumlah 58 responden. Adapun pengumpulan datanya dengan menggunakan angket atau kuesioner dengan model skala likert dan dokumentasi. Angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum disebar kepada subjek penelitian. Untuk menganalisis

penelitian ini menggunakan *SPSS 20 for windows* sebagai alat bantu. Data dianalisis dengan cara statistik deskriptif, dan uji prasyarat analisis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang menggunakan program bantu *SPSS versi 20.0 for window* deskripsi diperoleh deskripsi data penelitian sebagai berikut:

A. Deskripsi Sistematis

1. Deskripsi Data Media *Meme Komik* (X1)

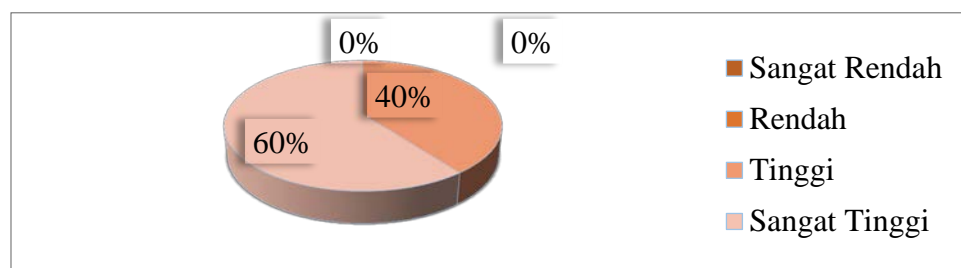
Tabel 1

Distribusi Kecenderungan Frekuensi Variabel X1

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$X < 33$	0	0%
Rendah	$42 > X \geq 33$	0	0%
Tinggi	$51 > X \geq 42$	23	40%
Sangat Tinggi	$X \geq 51$	35	60%
Jumlah		58	100%

Sumber : Data Primer yang telah diolah

Kecenderungan media *meme komik* yang digunakan siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo disajikan dengan *Pie Chart* yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar: 1. *Pie Chart* Distribusi kecenderungan Penggunaan Media *Meme Komik* (X1)

Pada tabel 1 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa frekuensi kecenderungan penggunaan media *meme komik* pada kategori sangat

rendah sebanyak 0%, pada kategori rendah sebanyak 0%, pada kategori tinggi 39.65 % yang dibulatkan menjadi 40%, dan pada kategori terakhir yakni sangat tinggi memperoleh persentase sebanyak 60,34% yang kemudian dibulatkan menjadi 60%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hal tersebut, yakni tingkat kecenderungan siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo dalam penggunaan media *meme komik* termasuk dalam kategori sangat tinggi.

2. Deskripsi Data Media *Mind Mapping* (X2)

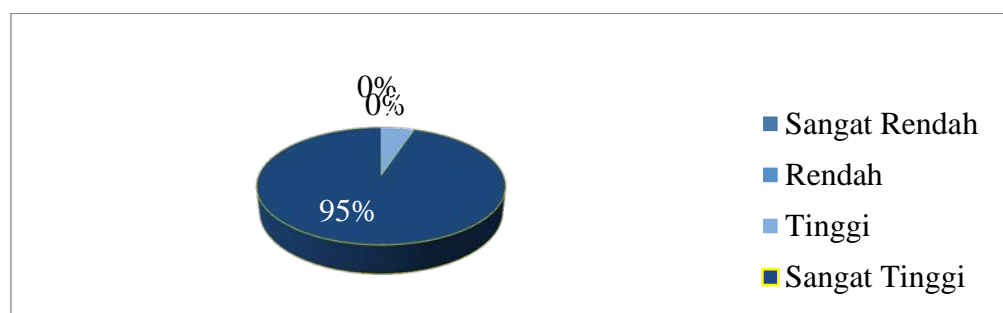
Tabel 2

Distribusi Kecenderungan Frekuensi Variabel X2

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$X < 33$	0	0%
Rendah	$42 > X \geq 33$	0	0%
Tinggi	$51 > X \geq 42$	3	5%
Sangat Tinggi	$X \geq 51$	55	95%
Jumlah		58	100%

Sumber : Data Primer yang telah diolah

Kecenderungan media *mind mapping* yang digunakan siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo disajikan dengan *Pie Chart* yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar: 2. *Pie Chart* Distribusi Kecenderungan Variabel Media *Mind Mapping* (X2)

Pada tabel 2 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa frekuensi kecenderungan penggunaan media *mind mapping* pada kategori sangat rendah sebanyak 0%, pada kategori rendah sebanyak 0%, pada kategori tinggi 5,17 % yang dibulatkan menjadi 5%, dan pada kategori terakhir

yakni sangat tinggi memperoleh persentase sebanyak 94,82% yang kemudian dibulatkan menjadi 95%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hal tersebut, yakni tingkat kecenderungan siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo dalam penggunaan media *mind mapping* termasuk dalam kategori sangat tinggi.

3. Deskripsi Partisipasi

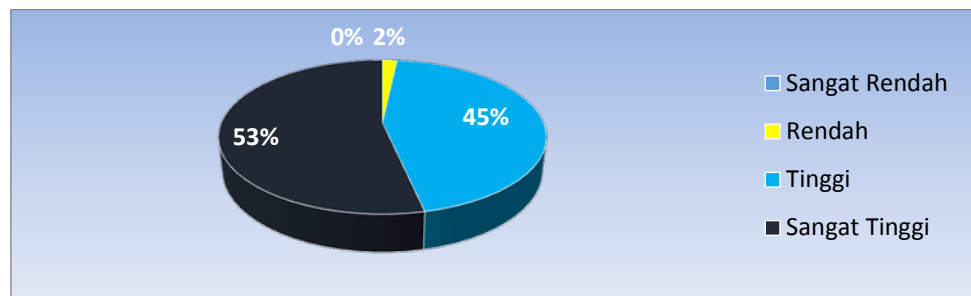
Tabel 3

Distribusi Kecenderungan Frekuensi Variabel Partisipasi (Y)

Kategori	Interval Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$X < 33$	0	0%
Rendah	$42 > X \geq 33$	1	2%
Tinggi	$51 > X \geq 42$	26	45%
Sangat Tinggi	$X \geq 51$	31	53%
Jumlah		58	100%

Sumber : Data Primer yang telah diolah

Kecenderungan Partisipasi yang digunakan siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo disajikan dengan *Pie Chart* yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar: 3. *Pie Chart* Distribusi Kecenderungan Variabel Partisipasi (Y)

Pada tabel 3 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa frekuensi kecenderungan partisipasi pada kategori sangat rendah sebanyak 0%, pada kategori rendah sebanyak 1,72% yang dibulatkan menjadi 2%, pada kategori tinggi 44,82% yang dibulatkan menjadi 45%, dan pada kategori terakhir yakni sangat tinggi memperoleh persentase sebanyak 53,44% yang

kemudian dibulatkan menjadi 53%. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hal tersebut, yakni tingkat kecenderungan siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo dalam partisipasi termasuk dalam kategori sangat tinggi.

B. Pengujian Hipotesis pada Uji Prasyarat Analisis

Tabel 4. 23

Analisis Uji Hipotesis Pertama dan Hipotesis Kedua

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-4,933	5,844		-,844	,402
1 Media Meme Komik	,676	,084	,663	8,066	,000
Media Mind Mapping	,364	,097	,308	3,742	,000

a. Dependent Variable: Partisipasi

Berikut ini merupakan analisis pengujian hipotesis H1 dan H2 dengan menggunakan Uji T yang berdasar atas output di atas.

1. Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 8,066 lebih besar dari t_{tabel} yakni 2,004 ($8,066 > 2,004$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh X1 terhadap Y.

2. Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai sig untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 3,472 lebih besar dari t_{tabel} yakni 2,004 ($3,472 > 2,004$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H2 diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif X2 terhadap Y.

3. Koefisien determinasi

Berdasarkan output pada tabel model *summary*, dapat dilihat nilai R Squarenya sebesar 0,667, sehingga dalam hal ini dapat mengandung arti bahwa pengaruh variabel X1 dan X2 secara simultan terhadap variabel Y adalah 66,7 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Berdasarkan tabel distribusi penggunaan media *meme komik* oleh siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo, Kulon Progo D.I. Yogyakarta dapat diketahui bahwa tingkat kecenderungannya berada pada kategori yang sangat tinggi yakni sebanyak 60 %.
2. Berdasarkan tabel distribusi penggunaan media *mind mapping* oleh siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo, Kulon Progo D.I. Yogyakarta dapat diketahui bahwa tingkat kecenderungannya berada pada kategori yang sangat tinggi yakni sebanyak 95%.
3. Berdasarkan tabel distribusi partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta dapat diketahui bahwa tingkat kecenderungannya berada pada kategori yang sangat tinggi yakni sebanyak 53%.
4. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *meme komik* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI dengan t_{hitung} 8,066 lebih besar dari t_{tabel} 2,004 ($8,066 > 2,004$) dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$).
5. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa kelas XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI dengan t_{hitung} 3,742 lebih besar dari t_{tabel} 2,004 ($3,742 > 2,004$) dan nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$).
6. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan serta simultan penggunaan media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi siswa Kelas

XI SMA N 1 Sentolo pada pembelajaran PAI dengan nilai R Square sebesar 0,667 yakni terhadap variabel partisipasi (Y) adalah 66,7 %.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh di atas, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut; (1) bagi sekolah, sekolah hendaknya memperhatikan sarana dan prasarana yang memadai yang mendukung guru dan siswa dalam proses belajar mengajar seperti LCD, laptop, adanya fasilitas untuk dokumentasi; (2) bagi guru, guru selalu memperhatikan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif; (3) bagi siswa, siswa hendaknya berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar disebabkan di dalam penilaian tidak hanya menekankan aspek kognitif saja melainkan juga aspek afektif dan psikomotor; (4) bagi peneliti lain, perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan media pembelajaran media *meme komik* tetapi dalam aspek yang berbeda, begitu juga dengan media *mind mapping*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2000.
- Dewi G.A.R.S, Suandi N., Wisudariani N.M.R. "Jenis, Bentuk, dan Fungsi Tindak Tutur Meme Comik pada Facebook". *e-Journal Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha.*, Vol. 5 No. 3 Tahun 2016.
- Erniati, (et.al). Jenis Kriteria Pembelajaran dan Model Pembelajaran Games. Tercantum dalam <http://www.slideshare.net/mobile/NurMinaOde/modul-jenis-dan-kriteria-media-pembelajaran-dan-model-pembelajaran-games>. Diakses tanggal 12 April 2017. 2015.
- Kariko A.A.T. "Humorous Writing Exercise Using Internet Memes On English Classes". *Jurnal Lingua Cultura*. English Department, Faculty of Humanities.Jakarta: Binus University. Vol 6, November 2012.
- Lestari D, Projosantoso, A. " Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analisis dan Sikap Ilmia". *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*.Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.Vol. 2 (2), 2016.
- Mudlofir, A., Rusydiyah, E. F. *Desain Pembelajaran Inofatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016.
- Ratumanan. "*Inovasi Pembelajaran*". Yogyakarta: Penerbit Ombak. 2015.

- Sudarma, Sakdiyah. 2007. " Pengaruh Motivasi, Disiplin, dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.Semarang: Universitas Negeri Semarang., Vol 2, no. 2, Juli, Tahun 2007.
- Sulistiyaningsih. "Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Dengan Metode Peta Pikiran (Mind Mapping) pada Siswa Kelas V SD Negeri Karangasem III Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011". *Skripsi* tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Tahun 2010.
- Wijayanti V. "Penerapan Model *Cooperative Learning Teknik Numbered Heads Together (NHT)* untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Sentolo Tahun Ajaran 2009/2010". *Skripsi* tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2010.
- Wana P. R., Pangestu W. T., Agustina D. A., " Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping dan Direct Instruction pada Siswa Kelas V SDN JIWAN 01 Madiun", *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol 3, nomor.2, Juni, 2017.

(<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme>). Diakses tanggal 10 April 2017.

