

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis terlebih dahulu melakukan *review* terhadap penelitian terdahulu yang arah temanya hampir sama dengan penelitian yang sekarang ini. Setelah penulis mencari dan melakukan tinjauan pustaka, penulis akhirnya menemukan skripsi yang hampir sama dan jurnal pendukung dengan yang akan penulis teliti. Adapun hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian sekarang ini, antara lain sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang berjudul, “Pengaruh Cara Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012”. Nama : Esti Dwi Rohmawati. Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2012. Bentuk penelitian ini berupa penelitian untuk skripsi. Tahun pelaksanaannya yakni pada tahun ajaran 2011/2012. Masalah yang diteliti dari penelitian tersebut yakni prestasi belajar akuntansi siswa belum mencapai KKM sebesar 30% pada Ujian Akhir Semester (UAS) Gasal, dan 25 % pada rata-rata hasil ulangan harian semester gasal. Adapun masalah lainnya yakni cara belajar yang dimiliki siswa belum menunjukkan cara belajar yang baik, masalah penggunaan media pembelajaran oleh guru belum baik, dan kesadaran akan disiplin siswa masih rendah. Metode penelitian yang digunakan yakni merupakan penelitian kausal komparatif. Adapun hasil penelitiannya dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Cara belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar

Akuntansi Siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012 dengan ditunjukkan harga r_{x1y} sebesar 0,587; r^2_{x1y} sebesar 0,345; terhitung lebih besar dari tabel pada taraf signifikansi 5% ($6,806 > 1,987$) dan persamaan regresi sederhana $Y = 0,508X_1 + 48,107$; (2) Penggunaan Media Pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012 dengan ditunjukkan harga r_{x2y} sebesar sebesar 0,500; r^2_{x2y} sebesar 0,250; terhitung lebih besar dari tabel pada taraf signifikansi 5% ($5,420 > 1,987$) dan persamaan regresi sederhana $Y = 0,404X_2 + 55,393$; (3) Cara belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012 dengan ditunjukkan harga $R_{y(1,2)}$ sebesar 0,635; $R^2_{y(1,2)}$ sebesar 0,404; terhitung lebih besar dari tabel pada taraf signifikansi 5% ($29,461 > 3,101$) dan persamaan regresi ganda $Y = 0,398X_1 + 0,225X_2 + 42,190$. Sumbangan Efektif (SE) sebesar 40,4% dimana sumbangan efektif dari Cara Belajar sebesar 25,97% dan Penggunaan Media Pembelajaran sebesar 14,43%.

Persamaannya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif walaupun jenisnya berbeda, subjek yang diteliti sama yakni di kalangan peserta didik (pelajar SMA). Adapun perbedaan pada penelitian ini lebih memfokuskan pada pengaruh cara belajar dan pengaruh penggunaan media pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran yang berupa media *meme komik* dan media *mind mapping* terhadap partisipasi peserta didik. Penelitian tersebut memfokuskan pada

pembelajaran Akuntansi sedangkan penelitian yang akan diteliti fokus pada pembelajaran PAI.

Kedua, skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Komik untuk Peningkatan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas IV MIM Setrorejo Kecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011”. Oleh Junaidi. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian untuk skripsi, pelaksanaannya pada tahun ajaran 2010/2011. Masalah yang diteliti yakni penggunaan media pembelajaran tidak optimal sehingga prestasi belajar Aqidah Akhlak siswa kelas IV MIM Setrorejo masih rendah. Adapun metode penelitian yang digunakan yakni dengan menggunakan penelitian kuantitatif yang termasuk dalam penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hasil penelitian tersebut yakni penelitian menunjukkan (1) kondisi awal siswa sebelum mendapat tindakan diperoleh nilai dibawah KKM (70) ada 15 siswa atau 78,95 % dengan rata-rata kelas sebesar 56,3. (2) Pada perbaikan siklus I terjadi peningkatan prestasi siswa di mana siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM (70) menjadi 9 siswa atau 47,37 % dengan rata-rata kelas sebesar 67,4. (3) Perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan lagi, ditandai dengan 19 siswa mendapat nilai di atas KKM (70) atau sebanyak 100% dengan rata-rata sebesar 93,2. Sehingga hipotesis penelitian ini yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa terhadap Mata Pelajaran Aqidah Akhlak siswa Kelas IV MIM Setrorejo Kecamatan Baturetno, Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011 dapat diterima.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian yang sedang ditulis antara lain: Persamaannya, penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai media pembelajaran dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas. Sama-sama menggunakan pendekatan penelitian berupa kuantitatif. Populasi penelitiannya sama-sama di lingkungan pendidikan.

Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang sedang ditulis yakni, perbedaan antara subjek penelitian, penelitian terdahulu subjeknya siswa kelas IV MIM/SD, sedangkan penelitian ini subjeknya siswa SMA. Penelitian terdahulu jenis penelitiannya berfokus pada penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan prestasi belajar Aqidah Akhlak Siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada partisipasi siswa terhadap pembelajaran PAI.

Ketiga, skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD”. Oleh Mukhlas Azizi. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian untuk skripsi. Mata pelajaran IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa kelas III MI/SD, media pembelajaran yang ada kurang inovatif dan kurang membuat siswa termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran IPA, tahun 2016. Metode penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Hasil penelitiannya dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Komik IPA bermuatan pendidikan karakter berhasil dikembangkan dengan tahap yaitu: identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain,

revisi produk, uji coba produk. (2) Kualitas media Komik IPA berdasarkan penilaian para ahli, *peer reviewer*, dan guru diperoleh jumlah nilai 279,5 dengan kategori Sangat Baik (SB). Dengan demikian produk media Komik IPA layak digunakan. (3) Kualitas Media Komik IPA berdasarkan respon 10 siswa kelas III MI diperoleh skor rata-rata 17,5 serta presentase keidealannya 96,6 % mendapat respon positif.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti yakni persamaannya yakni sama-sama membahas mengenai penggunaan media pembelajaran yang berupa media komik, subjek penelitiannya di kalangan peserta didik. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya yakni metode dalam penelitian tersebut menggunakan R&D (*Research and Development*) sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan penelitian korelasional. Fokus penelitian pada penelitian tersebut yakni pada pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada pelajaran PAI. Subjek yang diteliti pun berbeda, penelitian terdahulu subjeknya peserta didik kelas III MI/SD sedangkan penelitian yang akan diteliti subjeknya yakni peserta didik kelas XI SMA.

Keempat, skripsi yang berjudul “Metode Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX D SMP Negeri 1 Karangmoncol Purbalingga Tahun Ajaran 2011/2012”. Oleh Eva Yuni Lestari. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian untuk skripsi, pelaksanaannya pada tahun ajaran 2011/2012. Masalah yang diteliti pada penelitian tersebut yakni bagaimana penerapan, hasil

hasil serta faktor pendukung dan penghambat metode pembelajaran *mind mapping* guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Karangmoncol Purbalingga, tahun 2011/2012. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru PAI dengan peneliti. Analisis data yang digunakan yakni menggunakan analisis kualitatif, yaitu menggambarkan data dengan menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan yakni dapat disimpulkan bahwa; (1) penerapan metode pembelajaran *mind mapping* guru Pendidikan Agama Islam di kelas IX D SMP Negeri 1 Karangmoncol Purbalingga berjalan dengan lancar dan ditunjukkan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga. (2) Hasil penerapan metode *mind mapping* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IX D SMP Negeri Karangmoncol Purbalingga meningkat yang ditunjukkan dengan: minat siswa dalam pembelajaran PAI pada siklus I sebesar 48,7%, pada siklus II sebesar 67,1%, dan siklus III sebesar 86%, antusias dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas pada siklus I sebesar 60,9% pada siklus II sebesar 68%, dan siklus III sebesar 91,6%, aktivitas dan konsentrasi tinggi saat mengikuti pelajaran PAI pada siklus I sebesar 45,2%, pada siklus II sebesar 53,9%, dan siklus III sebesar 72,8%, respon siswa terhadap stimulan guru pada siklus I sebesar 52% pada siklus II sebesar 64,5%, dan pada siklus III sebesar 86,5%. (3) Faktor pendukung yaitu adanya kemauan siswa mengikuti pelajaran PAI, adanya rencana pembelajaran yang jelas dan mudah dipahami siswa, sikap guru yang

ramah, sabar, dan profesional dalam membimbing siswa. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya alokasi waktu, waktu pelajaran PAI berada pada jam terakhir, dan kurangnya pemanfaatan media.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti yakni persamaannya sama-sama membahas mengenai penggunaan media pembelajaran yang berupa media *mind mapping*, subjek penelitiannya di kalangan peserta didik. Adapun perbedaannya yakni metode dalam penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru PAI dengan peneliti, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan penelitian korelasional. Fokus penelitian tersebut sama-sama berfokus pada pembelajaran PAI. Subjek yang diteliti pun berbeda, penelitian terdahulu subjeknya peserta didik kelas IX D SMP sedangkan penelitian yang akan diteliti subjeknya peserta didik kelas XISMA.

Kelima, skripsi yang berjudul “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”. Oleh Vetty Wijayanti. Bentuk penelitian ini berupa penelitian untuk skripsi, dan tahun pelaksanaannya pada tahun 2010. Masalah yang diteliti pada penelitian tersebut yakni: a) Proses pembelajaran sejarah yang konvensional yaitu dengan menggunakan metode ceramah, menyebabkan anak tidak antusias dan bosan dalam mengikuti pembelajaran sejarah. b) Adanya guru-guru yang kurang kreatif dalam melaksanakan pembelajaran sejarah. c) Minimnya sumber belajar siswa yang mengakibatkan proses pembelajaran sejarah tidak optimal. d)

Kurang memadainya sarana prasarana dalam proses pembelajaran sejarah yang mengakibatkan siswa kurang antusias mengikutinya. e) Mata pelajaran sejarah diletakkan pada jam siang atau akhir dalam proses pembelajaran sejarah sehingga membuat motivasi belajar siswa tidak optimal. f) Prestasi belajar sejarah yang dicapai rendah. g) Model *Cooperative Learning teknik Numbered Heads Together (NHT)* diperlukan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan yakni berupa penelitian tindakan (*action research*), dan jenis penelitiannya yakni penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Hasil penelitian tersebut yakni menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan teknik Numbered Heads Together (NHT) pada kelas XI di SMA N 1 Sentolo telah dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan teknik Numbered Heads Together (NHT) dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar sejarah. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya partisipasi siswa di mana pada siklus I sebesar 58.33%, meningkat menjadi 73.02% pada siklus II dan 90.48% pada siklus III. Prestasi siswa juga mengalami peningkatan, bisa dilihat dari hasil evaluasi yang diperoleh. Hasil dari nilai rerata siklus I sebesar 70,22 meningkat menjadi 74,97 pada siklus II dan siklus III menjadi 81. Hambatan yang dihadapi selama pembelajaran yaitu sarana dan fasilitas sekolah yang kurang memadai, suasana kelas yang tidak kondusif, dan keterbatasan waktu. Solusi untuk mengatasi hambatan yaitu siswa diharapkan untuk mengakses internet untuk mencari sumber-sumber belajar, menciptakan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, dan guru harus bisa memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Berikut ini persamaanantara penelitian yang ditulis dengan penelitian terdahulu yakni lokasi penelitiannya sama-sama di SMA N 1 Sentolo. Subjek yang diteliti yakni peserta didik. Sama-sama membahas mengenai partisipasi siswa.

Sedangkan perbedaannya yakni, jenis penelitiannya berbeda, penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang sedang ditulis ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Subjek yang diteliti sama yakni siswa kelas XI. Penelitian terdahulu fokus penelitiannya pada pembelajaran sejarah, sedangkan penelitian yang sedang ditulis ini fokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaan lainnya, pada penelitian terdahulu dalam meningkatkan partisipasi siswa digunakan model *cooperative learning* teknik *numbered heads together* sedangkan penelitian yang sedang ditulis menggunakan media pembelajaran berupa media meme komik dan media *mind mapping*.

Keenam, jurnalnya yakni berjudul “ Pengaruh Motivasi, Disiplin, dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi”. Oleh Ketut Sudarma dan Eva M. Sakdiyah. Fakultas Ekonomi, UNNES. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol 2 No. 2, Juli Tahun 2007. Bentuk penelitiannya yakni penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2005/2006. Permasalahan yang diteliti adalah tingkat motivasi berprestasi, disiplin belajar siswa, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta prestasi belajar akuntansi pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tayu Pati Semester II. Metode pada penelitian tersebut merupakan metode penelitian kuantitatif, dengan

menggunakan teknik pengambilan sampel berupa sampel proporsi atau *proportional sample* sejumlah 57 orang. Pengumpulan data yakni dengan menggunakan angket dan dokumentasi, adapun metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif presentase dan analisis regresi berganda. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan ada pengaruh positif antara motivasi berprestasi, disiplin belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi pada siswa kelas kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tayu Pati baik secara simultan maupun parsial dan variabel yang paling berpengaruh adalah motivasi berprestasi kemudian diikuti oleh disiplin belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian ini yakni antara lain: Perbedaannya penelitian ini lebih memfokuskan pembahasan mengenai tingkat motivasi berprestasi, disiplin belajar, dan partisipasi dalam pembelajaran serta prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi, sedangkan pada penelitian yang akan di teliti ini, peneliti hanya memfokuskan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berupa meme komik dan media *mind mapping* terhadap partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran PAI. Persamaannya sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitiannya sama-sama dari siswa SMA.

Ketujuh, adapun jurnalnya yakni “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam Tahun 2014/2015”. Oleh Nina Agustyaningrum dan Helen Tio Simanungkalit. Bentuk dari penelitian ini adalah

penelitian berjenis eksperimen semu (*quasi experimental research*) yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015. Masalah pada penelitiannya yakni antara lain bagaimana agar menumbuhkan dorongan belajar matematika pada diri siswa serta untuk mengetahui apakah penggunaan media *mind mapping* berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam. Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Kuantitatif yang berjenis kuasi eksperimen. Hasil ataupun kesimpulan dalam penelitian ini yakni menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media *mind mapping* lebih unggul dibandingkan tanpa penggunaan media *mind mapping* dalam hal prestasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam.

Berikut ini merupakan persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti yakni persamaannya sama-sama membahas mengenai penggunaan media pembelajaran yang berupa media *mind mapping*, subjek penelitiannya di kalangan peserta didik. Adapun perbedaannya yakni metode dalam penelitian terdahulu menggunakan kuasi eksperimen (kuantitatif), sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan penelitian korelasional. Fokus penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran matematika sedangkan pada penelitian yang peneliti fokuskan pada pembelajaran PAI. Subjek yang diteliti pun berbeda, penelitian terdahulu subjeknya peserta didik kelas VII SMP sedangkan penelitian yang akan diteliti subjeknya peserta didik kelas XI SMA. Penelitian terdahulu membahas mengenai prestasi belajar sedangkan penelitian yang akan diteliti membahas tentang media meme komik dan partisipasi siswa.

Kedelapan, jurnal lainnya yakni berjudul “Meme di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulung”. Oleh Christiany Juditha. Bentuk penelitian terdahulu ini merupakan penelitian deskriptif. Tahun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tahun 2015. Masalah yang diteliti yakni penggunaan internet yang begitu masif di Indonesia diikuti dengan banyaknya penggunaan media sosial selain membuat penggunaanya kreatif, juga menimbulkan masalah karena menganggap segala suatu dapat dijadikan candaan dalam bentuk meme dan tujuannya menyudutkan pihak-pihak tertentu, apalagi jika pihak tersebut membuat sebuah kekeliruan. Metode yang digunakan yakni analisis semiotik. Hasil/kesimpulan dalam penelitian terdahulu ini antara lain ada hubungan yang erat antara tanda, obyek dan penafsir. Tanda (gambar) meme yang dibangun netizen menanggapi perseteruan antara Lulung dan Ahok. Obyek (makna) umumnya berisi cibiran, sindiran dan ketidaksukaan netizen terhadap Lulung dan dikemas dalam bentuk satire (humor). Sementara penafsir atau sikap (pemikiran) kreator meme dan para netizen cenderung sama. Dimana netizen umumnya menerima dan setuju dengan isi meme ini dan saling mendukung satu sama lain dan melabeli Lulung sebagai sosok yang pantas tidak disuka.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan diteliti yakni persamaannya yakni sama-sama membahas mengenai penggunaan media yang berupa meme walaupun pada penelitian yang akan diteliti lebih lengkap lagi yakni tentang meme komik. Adapun perbedaannya yakni subjek penelitiannya pada penelitian terdahulu subjeknya netizen (orang yang menggunakan internet dan media sosial, sedangkan penelitian yang akan diteliti

subjeknya yakni pada peserta didik kelas XI SMA. Metode yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan metode analisis semiotik, sedangkan pada penelitian yang akan diteliti menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional. Fokus penelitian pada penelitian tersebut yakni pada penggunaan media sosial, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada pelajaran PAI.

Kesembilan, jurnal berjudul “Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping”. Oleh Novrika Rusyiana dan Rofiq Irmawan. Bentuk penelitian ini yakni data kuantitatif karena menggunakan angka dalam menganalisisnya. Tahun pelaksanaannya yakni pada tahun 2015. Masalah yang diteliti oleh penelitian ini yakni di kelas X APK 3 SMK 2 Kediri diketahui bahwa nilai aktivitas belajar dan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini metode penelitiannya yakni penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun hasil/ kesimpulan dari penelitian ini yakni hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran mind mapping mampu menjadikan siswa aktif dan kreatif serta membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar mereka pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran.

Berikut ini persamaan antara penelitian yang ditulis dengan penelitian terdahulu yakni subjek yang diteliti sama yakni peserta didik. Sama-sama membahas mengenai media *mind mapping* siswa.

Sedangkan perbedaannya yakni, jenis penelitiannya berbeda, penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang ditulis ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Subjek

yang diteliti berbeda, pada penelitian terdahulu peserta didiknya kelas X sednagkan pada penelitian yang akan diteliti yakni siswa kelas XI. Penelitian terdahulu fokus penelitiannya pada pembelajaran administrasi perkantoran, sedangkan penlitian yang sedang ditulis ini fokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaan lainnya, pada penelitian terdahulu dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, sedangkan penelitian yang sedang ditulis menggunakan media pembelajaran berupa media meme komik dan media *mind mapping*.

Kesepuluh, jurnal yang berjudul “ Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Mind Mapping dengan Model Pembelajaran Direct Intruction terhadap Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah Microteaching”. Oleh Junarti. Bentuk penelitian ini yakni penelitian *two group pre-test pos-test*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap tahun 2015/2016. Masalah yang diteliti pada penelitian ini yakni rendahnya kemampuan mengajar mahasiswa karena pada mata kuliah *Microteaching* mahasiswa kurang dapat memahami dan kurang termotivasi dikarenakan materinya membosankan bagi mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan yakni menggunakan desain *two group pre-test pos-test*. Hasil dari penelitian ini yakni 1) terdapat perbedaaan pengaruh implementasi model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Direct Intruction* terhadap kemampuan kreativitas Mahasiswa pada mata kuliah *Microteaching*; 2) implementasi model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam mengaplikasikan Keterampilan Dasar Mengajar pada

kegiatan simulasi terdapat 11 kemampuan (kemampuan merumuskan indikator, memberikan apersepsi, membuka pelajaran, bertanya, menggunakan variasi, mengelola kelas, membimbing diskusi, mengajar perorangan, menguasai materi, menguasai kelas, menggunakan media) yang mendapat nilai rata-rata di atas 80, dan 3) implementasi model pembelajaran *Direct Instruction* dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam mengaplikasikan Keterampilan Dasar Mengajar pada kegiatan simulasi terdapat 6 kemampuan (kemampuan merumuskan indikator, memberikan apersepsi, membuka pelajaran, bertanya, mengelolakelas, dan mengajar perorangan) yang mendapat nilai rata-rata di atas 80. Kesalahan konsep yang dilakukan mahasiswa dapat dikategorikan kesalahan konsep matematika dasar yang dikarenakan kesalahan persepsi dan pemahaman.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian yang sedang ditulis antara lain: Persamaannya, penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai bantuan media pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping* sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas. Populasi penelitiannya sama-sama di lingkungan pendidikan.

Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang sedang ditulis yakni, perbedaan antara subjek penelitian, penelitian terdahulu subjeknya Mahasiswa yang memiliki kemampuan penguasaan kelompok atas, sedang, dan rendah, sedangkan penelitian ini subjeknya siswa SMA. Penelitian terdahulu jenis penelitiannya berfokus pada penelitian *two group pre-test pos-test* sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh implementasi model pembelajaran *Cooperative*

Script berbantuan *Mind Mapping* dengan model pembelajaran *Direct Intruction* terhadap kemampuan kreativitas Mahasiswa pada mata kuliah *Microteaching* dan implementasi model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam mengaplikasikan Keterampilan Dasar Mengajar. Sedangkan penelitian ini berfokus pada partisipasi siswa terhadap pembelajaran PAI.

B. Kerangka Teoretis

Penggunaan media merupakan aspek yang sangat penting dalam menentukan apakah siswa dapat berpartisipasi dengan baik atau tidak. Artinya, jika siswa diberikan suatu media yang menarik untuk belajar, maka siswa tersebut menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan tentunya prestasinya pun juga akan terdorong. Akan tetapi, jika siswa tidak diberikan suatu media pembelajaran dan bahkan pendidik yang bersangkutan hanya menggunakan pembelajaran yang tradisional saja, tentunya siswa tidak akan tertarik dan prestasi belajarnya pun tidak tercapai.

Oleh karena itu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dibutuhkan pula partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Pada penelitian ini, peneliti membahas mengenai materi mengenai deskripsi partisipasi, media pembelajaran yang meliputi antarlain media *meme komik* dan media *mind mapping*.

Proses pembelajaran dikatakan ideal apabila pendidik dan peserta didik saling mendukung satu sama lain. Pendidik dapat mencapai tujuannya apabila didukung oleh peserta didiknya, begitu juga dengan peserta didik yang harus

didampingi oleh pendidik supaya mereka tahu dan terarahkan dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Peserta didik harus mendukung pendidik agar mencapai tujuannya, salah satu caranya dengan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Partisipasi sangatlah penting karena baik pendidik maupun peserta didik dapatlah fokus serta melancarkan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

1. Partisipasi

a. Definisi Partisipasi

Lingkup pembelajaran yang ideal sangatlah penting bagi pendidik maupun peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan, dengan pencapaian tersebut dibutuhkan pula partisipasi terutama bagi siswa untuk dapat ikut serta dalam proses pembelajaran. Pengertian 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. Keterlibatan itu pun harus memiliki arti penting sebagai bagian dari dirinya dan perlu diarahkan secara baik oleh sumber belajar. Untuk mendorong partisipasi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain memberikan pertanyaan dan menanggapi respon siswa secara positif, menggunakan pengalaman terstruktur, serta menggunakan metode yang bervariasi yang lebih melibatkan siswa.

b. Macam-macam partisipasi

Partisipasi memiliki berbagai macam klasifikasinya berdasarkan pendapat para ahli. Menurut Sundariningrum, dalam (Muslikh, 2012:13) mengklasifikasikan partisipasi menjadi dua jika dilihat berdasarkan keterlibatannya, antara lain partisipasi langsung dan partisipasi tidak langsung. Adapun penjabarannya yakni:

1) Partisipasi langsung

Partisipasi langsung merupakan partisipasi yang terjadi apabila individu menampilkan kegiatan tertentu dalam proses partisipasi. Partisipasi ini terjadi apabila setiap orang dapat mengajukan pandangan, membahas pokok permasalahan, mengajukan keberatan terhadap keinginan orang lain atau terhadap ucapannya.

2) Partisipasi tidak langsung

Partisipasi tidak langsung merupakan partisipasi yang terjadi apabila seorang individu mendelegasikan hak partisipasinya pada orang lain. Adapun pendapat lain disampaikan oleh Subandiyah (1982:2) dalam

(Muslikh, 2012: 14) yang menyatakan bahwa jika dilihat dari segi tingkatannya partisipasi dibedakan menjadi tiga yaitu antara lain:

- a) Partisipasi dalam pengambilan keputusan.
- b) Partisipasi dalam proses perencanaan dan kaitannya dengan program lain.
- c) Partisipasi dalam pelaksanaan.

Cohen dan Uphoff dalam (Muslikh, 2012: 14 dan 15) merincikan macam partisipasi antara lain terdapat empat jenis yaitu pertama, partisipasi dalam pengambilan keputusan. Partisipasi ini utamanya berkaitan dengan penentuan alternatif dengan masyarakat yang berkaitan dengan gagasan atau ide yang menyangkut kepentingan bersama, adapun wujud dari partisipasi ini yakni diskusi, rapat, sumbangan pemikiran, tanggapan atau penolakan terhadap program yang ditawarkan. Kedua, partisipasi dalam pelaksanaan. Partisipasi ini dalam pelaksanaan suatu program meliputi: menggerakkan sumber daya, dana, koordinasi dan penjabaran program. Ketiga, partisipasi dalam pengambilan manfaat. Partisipasi ini tidak lepas dari hasil pelaksanaan program yang dicapai baik yang berkaitan dengan kuantitas maupun kualitas. Jika dilihat dari segi kualitas yakni berupa peningkatan output, sedangkan dari segi kuantitas dapat dilihat dari seberapa besar persentase keberhasilan program. Keempat partisipasi dalam evaluasi. Partisipasi ini berkaitan dengan masalah pelaksanaan program secara menyeluruh.

Sehingga berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan macam-macam partisipasi, yaitu antara lain:

- 1) Partisipasi dalam proses perencanaan/ pembuatan keputusan (*participation in decision making*).
- 2) Partisipasi dalam pelaksanaan (*participation in implementing*).
- 3) Partisipasi dalam pemanfaatan hasil.
- 4) Partisipasi dalam evaluasi (*participation in benefits*).

Adapun jenjang dalam partisipasi khususnya bagi peserta didik menurut Krafhwohl 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.

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.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Peserta Didik

Peserta didik merupakan sebuah subjek sekaligus objek dari proses pembelajaran. Jika dikatakan sebagai suatu subjek, peserta didik adalah individu yang sedang melaksanakan suatu proses belajar mengajar. Sedangkan sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai suatu perubahan perilaku pada diri subjek belajar. Oleh karena itulah, dari pihak peserta didik diperlukan adanya partisipasi yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Partisipasi aktif suatu subjek belajar dalam proses pembelajaran yaitu antara lain dipengaruhi oleh adanya faktor kemampuan yang dimiliki hubungannya dengan materi yang akan dipelajari. Adapun indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh Knowles dalam Mulyasa (2004:156) sebagaimana dikutip (Sudarma dan Sakdiyah, 2007:171 dan 172) yakni sebagai berikut: 1) adanya keterlibatan emosional dan mental siswa, 2) adanya kesediaan siswa untuk memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan, dan 3) dalam kegiatan belajar terdapat hal yang sangat menguntungkan.

Partisipasi peserta didik haruslah dibuat supaya dapat fokus pada proses pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk pintar dalam memilih dan memilah suatu cara agar partisipasi tersebut dapat muncul. Cara yang tepat untuk memunculkan partisipasi pada peserta didik salah satunya dengan menggunakan suatu alat atau media pembelajaran yang sangat menarik, kreatif, inovatif, dan kekinian. Oleh karena itu media pembelajaran sangatlah penting untuk melancarkan serta membuat peserta didik menjadi fokus dalam belajar.

Berdasarkan teori partisipasi di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi merupakan suatu keterlibatan mental dan emosional seseorang untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan. Sehingga seseorang tersebut memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan yang menguntungkan. Pencapaian tujuan itu membuktikan adanya suatu keberhasilan yang diinginkan.

2. Media

a. Definisi Media

Untuk mendukung pembelajaran dibutuhkanlah suatu alat ataupun media yang dapat menarik minat maupun partisipasi belajar siswa terhadap proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun penjelasan media sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yakni sebagai berikut: 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.

b. Fungsi Media

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar. Pada proses penyampaian pesan ini sering kali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pembelajar seperti apa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan pembelajar ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang tak menunjang (Mudlofir & Rusydiyah, 2016:128).

Fungsi media antara lain yakni :

1) Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan materi dari bahan pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada anak didiknya. Dalam melakukan pengajaran, guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan

dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan dari media.

2) Media sebagai sumber belajar

Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali ditemukan dimana-mana, baik di sekolah, di rumah, di pusat kota, maupun di pelosok pedesaan. Udin Saripudin dan Winataputra (199:65) sebagaimana dikutip (Djamarah dan Zain, 1997: 139) mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.

Adapun fungsi lain dari media pembelajaran itu sendiri, khususnya media visual yakni :

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada

materi yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan pendidik. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikanakan semakin besar.

- 2) Fungsi afektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali, dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima serta memahami isi dari materi yang disampaikan dengan teks atau pun secara verbal (Irwandani dan Juariah, 2016: 34 dan 35).

c. Peranan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

d. Pengenalan Beberapa Media

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 intelejen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

e. Faktor-faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Media Pengajaran

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran (Erniati *et al.*, 2015: 17 dan 18) :

1) Objektivitas

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

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:

- a) situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya, dan;
- b) 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 bantu 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.

Penelitian ini menggunakan media visual yang berupa media *meme komik* dan media *mind mapping*. Adapun penjelasannya yakni sebagai berikut :

a) Media *Meme Komik*

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.

Sehingga *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.

b) *Media Mind Mapping*

Sebuah metode yang terbukti telah mampu memaksimalkan hasil belajar adalah salah satunya menggunakan metode pemetaan pikiran atau biasa disebut dengan istilah *Mind Mapping*.

Mind Mapping merupakan suatu alat pembelajaran ciptaan Tony Buzan, yang menggunakan gambar, simbol, dan warna yang dipercaya sangat disukai untuk belajar (Olivia, 2014: 9).

(1) 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 :

- (a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- (b) Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternative jawaban.
- (c) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-4 orang.
- (d) Setiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
- (e) Setiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai dengan kebutuhan guru.
- (f) Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi perbandingan sesuai dengan konsep yang disediakan guru.

(1)Langkah-langkah membuat *mind mapping*

Adapun tujuh langkah untuk membuat *mind mapping* menurut Buzan sebagaimana dikutip (Sulistiyaningsih, 2010: 25 dan 26) yakni sebagai berikut :

- (a) 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.
- (b) 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.
- (c) 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.
- (d) 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.

- (e) Membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena dengan garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organis seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata.
- (f) Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena dengan kata kunci tunggal dapat memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran (*mind mapping*).
- (g) Menggunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

(2) Manfaat *Mind Mapping*

Manfaat yang dapat diambil dalam menggunakan media pembelajaran berupa *mind mapping*:

- (a) Peserta didik dapat melihat gambaran keseluruhan dari materi pelajaran yang sedang dipelajari.
- (b) Peserta didik juga dapat melihat hubungan-hubungan serta keterkaitan antara satu topik dengan topik yang lain.
- (c) Dapat membantu peserta didik untuk menyusun strategi belajar yang lebih baik.
- (d) Peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat dilihat baik pada media *meme komik* maupun media *mind mapping* dapat disimpulkan merupakan sebuah alat

bantu pengajaran yang efektif digunakan kepada peserta didik maupun pendidik untuk mempermudah mereka dalam mencapai tujuan. Adapun media pembelajaran indikatornya dapat dilihat sebagai berikut : Objektivitas, program pengajaran, sasaran program, situasi dan kondisi, kualitas teknik, dan keefektifan serta efisiensi penggunaan media terhadap pembelajaran.

Sehingga kesimpulan keseluruhan berdasarkan teori-teori yang telah dipaparkan di atas, bahwa dalam meningkatkan partisipasi siswa terhadap proses pembelajaran diperlukan salah satu alat yang dapat mendukung pembelajaran, alat tersebut salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat diaplikasikan di dalam kelas. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik haruslah pandai dalam memilih serta memahami situasi dan kondisi dari peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas.

C. Hipotesis

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