

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MINDMAPLE TERHADAP KECERDASAN VERBAL  
MAHASISWA PRODI PAI ANGKATAN 2017 IAIN CURUP**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
pada Jurusan Tarbiyah**



**OLEH :**

**MUSLIMATUNA FIAH  
NIM 16531110**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) CURUP  
2020**

**Hal : Pengajuan Skripsi**

**Kepada**

**Yth. Bapak Rektor IAIN Curup**

**Di**

**Curup**

*Assalamu'alaikum, Wr, Wb.*

Setelah mengadakan pemeriksaan dari pembimbing terhadap skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Muslimatuna Fiah  
NIM : 16531110  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya atas partisipasinya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Curup, 2020

Mengetahui,

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

  
**Wiwin Arbaini W. M. Pd**  
NIP. 19721004 200312 2 003

  
**Asri Karolina, M.Pd.**  
NIP. 19891225 201503 2 006

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muslimatuna Fiah  
Nomor Induk Mahasiswa : 16531110  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran  
*Mindmaple* Terhadap Kecerdasan Verbal  
Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN  
Curup

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diakui atau dirujuk dalam naskah ini disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 16, September 2020

Penulis



**Muslimatuna Fiah**  
**NIM. 16531110**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 1023 /In.34/FT/PP.00.9/10/2020

Nama : Muslimatun Nafi'ah  
NIM : 16531110  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

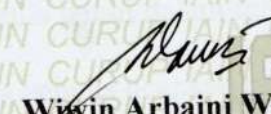
Hari/Tanggal : Rabu, 23 September 2020  
Pukul : 11.30 s/d 12.30 WIB  
Tempat : Ruang 1 Gedung Munaqasah Tarbiyah IAIN Curup


Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

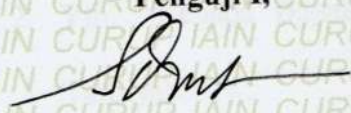
Sekretaris,

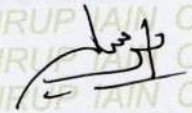
  
Wiwin Arbaini W, M. Pd  
NIP. 19721004 200312 2 003

  
Asri Karolina, M.Pd.I  
NIP. 19891225 201503 2 006


Penguji I,

Penguji II,

  
Dr. H. Saidil Mustar, M.Pd  
NIP. 19620204 200003 1 004

  
Arsil, M. Pd  
NIP. 19670919 199803 1 001

Mengetahui,  
Dekan

  
Dr. H. Ifnaldi, M.Pd.  
NIP. 196506272000031002



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang dengan rahmat dan hidayah-Nya serta kesehatan jasmani dan rohani, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: "***Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup***".

Kemudian shalawat beserta salam tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabatnya lah sampai penerus perjuangan hingga akhir zaman, karena berkat beliau lah hingga saat ini kita berada di zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan memberikan petunjuk didasarkann tuladan akhlak.

Dalam menyusun penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman serta banyaknya hambatan dan kesulitan yang penulis temui dalam menyusun skripsi ini. Sehingga sampai selesainya skripsi ini, tidak lupa penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Yth. Bapak Dr. Rahmad Hidayat, M.Ag. M.Pd selaku Rektor IAIN Curup
2. Yth. Kepada Bapak H. Dr. Ifnaldi Nurmal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Yth. Bapak Dr. Deri Wanto, M.A yang telah memberikan petunjuk dan pengarahan selama penulis menjalani proses akademik di IAIN Curup.



4. Yth. Ibu Wiwin Arbaini W, M. Pd selaku pembimbing I dan Ibu Asri Karolina, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Yth. Bapak Dr. H. Saidil Mustar M.Pd. selaku penasehat Akademis yang telah mengarahkan proses perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
6. Perpustakaan IAIN Curup yang telah membantu penulis mencari referensi-referensi buku dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan mahasiswa PAI angkatan IAIN Curup yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk dan arahan.
8. Seluruh dosen dan staff IAIN Curup yang telah banyak membantu sejak awal hingga akhir perkuliahan ini.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlimpah kepada mereka yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Sehingga kritik dan saran yang sifatnya membantu dalam membangun, penulis berharap suatu saat skripsi ini dapat dijadikan bahan acuan bagi penulis-penulis skripsi yang akan datang dan semoga bermanfaat untuk ilmu pengetahuan Amiin ya Robbal'alamiin.

*Wassalamu'alaikum, Wr, Wr*

Curup, 16 September 2020

Penyusun,



**Muslimah Tun Nafi'ah**  
**NIM. 16531110**

## **MOTTO**

**“Jangan jadikan suatu kesulitan dari usaha mu untuk mengeluh, dan jangan jadikan keluhan mu sebagai alasan untuk menyerah”**

**“Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)” (QS 94: 6-7)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah ku ucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT, yang memberikan hidup dan memegang kematian setiap makhluk, tanpa-Nya tulisan ini tiada bermakna, semoga dari awal proses sampai penulisan ini selesai memberikan amalan bagi kita semua amin. Dan ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Rosulullah SAW semoga sholawat dan salam selalu tercurah kepada engkau Nabi besar ku Muhammad SAW, sehingga kami senantiasa selalu untuk berusaha menuju kesempurnaan meski iman kami tak mampu
2. Untuk penyemangat ku didunia kedua orang tua ku tersayang, ayah (amak) dan ibu (Siti Nur Baya) yang selalu berdo'a, berusaha menyekolahkan kami semua sampai selesai dan selalu memberikan yang terbaik untuk kami sehingga penuh dengan pengorbanan tiada lelah dan jasa mu yang sangat besar yang tiada mampu terbalaskan dengan lisan. Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat, hidayah dan keselamatan kepada kita semua.
3. Untuk kelima saudara ku tersayang, kakak ku (Ilham dan Ali Imran) trimakasih atas saran, pengalaman yang kalian berikan dan telah menjaga kami sampai jenjang pendidikan ini. Untuk kakak perempuan ku ( Nur Lai Syah dan Nini Ayu Dya) yang pengorbanan dan bantuannya sebagai pengganti orang tua ku yang berjuang untuk membantu apapun yang kami butuhkan. Dan adik ku (Diana Lestari) sama-sama dalam menjalankan jenjang pendidikan sarjana , yang selalu menemani ku dalam menyelesaikan skripsi



ini . Terimakasih untuk saudara ku setiap keceriaan dan keusilan kalian, tetaplah semangat selalu dalam mengejar cita-cita kita semoga Allah senantiasa melindungi kita.

4. Trimaksih kepada para dosen terutama pembimbing 1 ibu Wiwin Arbaini W, M,Pd dan ibu Asri Karolina, M,Pd.I selalu membimbing ku hingga akhir, serta dosen (Bunda Bakti) yang memberikan motivasi hingga terselesainya skripsi ini.
5. Untuk sahabat terdekat ku Andrinan, yang terus memberi semangat dan Do'a, Ade, Dimas, frem, Gandi, Hakim, Ilham, Kiki, Ade Ayok, Mbak Vita, Tias, Tania, dan Yura. Terimkakasih kalian selalu menghibur, dan membantu ku disaat aku membutuhkan
6. Terimakasih para sahabat seperjuangan ku Afifah, Despri Oktavia, Wulan Apryani, karna bantuan kalian sehingga sampai penyusunan skripsi ini selesai. Dan untuk seperjuangan ku Adek Mustika, Almi ND, Anisa Ledi, Anita Puspita, dan Dona yang suka memberi keceriaan, semangat, candaan, saran serta bantuan do'a kalian juga saya mampu sampai menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk semua teman-teman ku yang tidak dapat ku sebutkan namanya satu persatutermakasih juga semangat, saran dan perhatian kalian.
8. Untuk seperjuangan almamater IAIN Curup, Agama dan bangsa Indonesia tercinta.

## ABSTRAK

**MUSLIMAH TUN NAFFAH (16531110) “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup”.** Dilatar belakangi oleh penerapan media pembelajaran *mindmaple* yang berhubungan dengan kecerdasan verbal mahasiswa, tujuan dalam penelitian ini yaitu agar dapat mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran *MindMaple* mahasiswa, kemudian dapat mengetahui kecerdasan verbal mahasiswa itu sendiri, dan mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran *Mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian ini Sampel yang diambil sebanyak 26 mahasiswa Prodi PAI kelas 6E. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan media pembelajaran *mindmaple* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan verbal mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan menghitung t-tes dan rumus *product moment*. Uji t-test yang dilakukan yaitu diketahui  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dengan ketentuan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Dengan demikian diketahui  $t_{hitung} x = 0,006$  yang lebih kecil dari  $t_{tabel} = 1,70$  dengan taraf 5% dan  $y t_{hitung} = 0,05$  yang lebih kecil dari  $t_{tabel} = 1,70$  dengan taraf 5%. dapat dilihat hasil perbandingannya bahwa  $r_{xy}$  atau “r” *Product Moment* yaitu 0,62 lebih besar dari pada  $r_{tabel} 0,388$  baik dari taraf signifikan 5% ataupun 0,210 1%.

**Kata Kunci:** *Penerapan media pembelajaran mindmaple, kecerdasan verbal*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7

### BAB II. LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis .....	9
1. Pengertian Penerapan Media Pembelajaran .....	9
2. Pengertian Mindmaple .....	13
3. Kecerdasan verbal .....	19
B. Kerangka Berfikir .....	27
C. Penelitian Yang Relevan .....	28
D. Hipotesis Penelitian .....	29

### BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian .....	31
B. Tempat dan Waktu .....	31
C. Populasi dan Sampel .....	32
D. Teknik Pengumpulan Data .....	33

E. Definisi Operasional Variabel.....	36
F. Uji Validitas dan Reabilitas.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Kondisi Objek Kampus IAIN Curup .....	49
B. Deskripsi Data.....	56
C. Pengujian Persyaratan Analisis.....	61
D. Pengujian Hipotesis.....	63
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
F. Keterbatasan Penelitian.....	72

#### **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75

#### **Daftar Pustaka**

#### **Lampiran - lampiran**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Maha Siswa.....	33
Tabel 3.2 Skor Interaktif Siswa.....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Variabel X.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y.....	41
Tabel 3.5 Alternatif Jawaban Skala Likert.....	43
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Variabel Interaktif Siswa.....	45
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Penerapan Media Pembelajaran Mind Maple ..	58
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kecerdasan Verbal.....	59
Tabel 4.3 Rangkuman Perhitungan Statistik Dasar.....	60
Tabel 4.4 Rangkuman Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.5 Rangkuman Uji Homogenitas.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Mindmaple.....	16
Gambar 2.2 Paradigma Penelitian.....	29
Gambar 4.1 Hitogram Penerapan Media PEbelajaran Mindmaple.....	58
Gambar 4.2 Histogram Kecerdasan Verbal.....	82

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam dunia pendidikan perlu adanya kompetensi maupun keterampilan dalam pendidikan. Seperti adanya keterampilan pada abad 21 menjadi topik yang sangat banyak dibicarakan di semua lembaga pendidikan. Semua lembaga tersebut berusaha melatih anak didiknya untuk menguasai keterampilan tersebut. Keterampilan tersebut diistilahkan dengan 4C yang merupakan singkatan dari *Critical Thinking* atau berpikir kritis, *Collaboration* atau bekerjasama dengan baik, *Communication* kemampuan berkomunikasi, dan *Creativity* atau kreativitas. Hal ini sejalan dengan US-based *Partnership for 21st Century Skill* (P21) mengemukakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia di abad 21 adalah: ketrampilan berpikir kritis (*Critical Thinking Skills*), keterampilan berpikir kreatif/kreativitas (*Creative Thinking Skills*), keterampilan komunikasi (*Communication Skills*), dan keterampilan kolaborasi (*Collaboration Skills*).<sup>1</sup>

Sesuai dengan sejalannya kompetensi pendidikan salah satunya yaitu terdapat pada kecerdasan verbal linguistik kecerdasan yang dikaji oleh Gardner. Kecerdasan verbal linguistik merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Siswa dengan kecerdasan linguistik yang tinggi akan cenderung menggemari suatu

---

<sup>1</sup> Arnyana, Ida Bagus Putu. "*Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21.*" *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi* 1.1 (2019): i-xiii.

aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan berbahasanya (membaca, menulis, menyampaikan gagasan, berdebat, menceritakan lisan dan tulisan).<sup>2</sup>

Deni Kurniawan mengatakan bahwa belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Dalam proses pembelajaran setiap peserta didik memiliki kecerdasan masing-masing yang harus dikembangkan. Salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik adalah kecerdasan *verbal linguistik*. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkan.<sup>3</sup>

Dan menurut hasil penelitian Haryati Seseorang dengan kecerdasan verbal linguistik yang tinggi dapat memperhatikan suatu penguasaan bahasa yang sesuai. Orang-orang tersebut dapat memceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan berbicara dan menulis serta dapat dengan mudah mempengaruhi orang lain melalui kata-katanya.<sup>4</sup>

sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang yang diajarkan dengan kemampuan kecerdasan verbal yang memiliki kompetensi seseorang itu akan meraih hasil belajar yang baik dengan cara bicara yang sehingga dapat meyakini orang lain, berargumentasi dengan baik dan berdebat dalam diskusi.

Kecerdasan verbal ini kecerdasan yang sangat penting karena kecerdasan verbal linguistik berkaitan dengan kemampuan berbahasa yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik lisan maupun tulisan. Glenn Doman mengatakan bahwa alat terpenting yang tersedia bagi manusia adalah Bahasa. Betapapun maju pemikirannya, tidak akan berarti bila ia tidak memiliki cukup bahasa untuk mengungkapkannya. Bila

---

<sup>2</sup> Nafiah, Hidayatun. *Pengaruh kecerdasan linguistik terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berbentuk narasi pada materi pokok peluang kelas XI di MAN Kendal*. Diss. UIN Walisongo Semarang, 2018

<sup>3</sup> Ratu, Besse. *Pengaruh Kecerdasan Verbal Linguistik terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MIN Batu Pitumpanua Kabupaten Wajo*. Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.

<sup>4</sup> Haryati, Dwi. "Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Paud." *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3.2 (2017)

ia membutuhkan tambahan kata-kata, ia harus menciptakannya untuk digunakan sebagai alat berpikir dan mengkomunikasikan pemikiran barunya.<sup>5</sup>

Untuk meningkatkan kecerdasan verbal ini dibutuhkannya media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Di dunia pendidikan adalah faktor media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai untuk mengembangkan suatu proses pembelajaran yang dapat menghasilkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, dalam dunia pendidikan sekarang sebagian telah menjadikan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk mengajar. Kecanggihan teknologi pun tidak hanya digunakan untuk mencari informasi saja, namun dapat dijadikan sebagai alat media pembelajaran, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa untuk belajar.<sup>6</sup>

Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa yaitu *mind map* dengan menggunakan aplikasi *mindmaple*, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pollitt berjudul "*Mind mapping your way to a better career*" menyatakan bahwa *Mind Mapping* adalah salah satu cara mengintegrasikan banyak keterampilan belajar otak dan prinsip-prinsip.<sup>7</sup>

*Mind map* berfungsi sebagai melatih otak untuk melihat secara menyeluruh sekaligus secara terperinci dan dengan mengintegrasikan antara logika dan imajinasi. Selain itu, *mind map* juga melibatkan kedua belahan otak dengan cara mengintegrasikan

---

<sup>5</sup> Masrurah, Farhatin. "*Kecerdasan verbal-linguistik anak melalui pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*." *Lisan al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan* 8.2 (2014)

<sup>6</sup> Agustyaningrum, Nina, and Helen Tio Simanungkalit. "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam Tahun Ajaran 2014/2015*." *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5.1 (2016).

<sup>7</sup> Sholeh, Khabib, and Siti Afriani. "*Teknik Mind Mapping Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa SMA*." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 2.2 (2016)

antara logika dan imajinasi sehingga akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal.<sup>8</sup>

Dengan adanya media pembelajaran ini seperti halnya di kampus IAIN Curup, dosen dituntut untuk kreatif pada saat memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam semua jenis mata kuliah yang disampaikan. Sehingga dosen menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran guna untuk memperjelas isi pesan dalam pelajaran yang disampaikan dan dapat mengajak mahasiswa untuk menganalisis, bernalar, mencoba, serta membangun keaktifan dalam berdiskusi, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna kepada mahasiswanya. Penggunaan media pembelajaran juga bisa meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian mahasiswa, salah satunya pada jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Curup. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari dosen kepada mahasiswa. Dalam pembelajaran dosen kampus IAIN Jurusan PAI menjadikan komputer/PC sebagai alat media pembelajaran, media pembelajaran yang diterapkan berupa aplikasi guna menunjang proses pembelajaran di kelas. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *mindmaple* yang di jadikan sebagai media pembelajaran oleh beberapa dosen PAI dikampus IAIN Curup salah satunya dalam mata kuliah materi pembelajaran al-qur'an hadis dimadrasah dan Strategi Pembelajaran PAI

Namun adanya media pembelajaran *mindmaple* ini tak banyak mahasiswa PAI angkatan 2017 yang mampu untuk bisa memahami pembelajarannya dengan cara mempresentasikan salah satu pembelajaran matakuliah PAI. Dosen PAI menggunakan media pembelajaran *mindmaple* guna memperlancarkan pembelajaran dengan baik dan

---

<sup>8</sup> Tenriawaru, Eka Pratiwi. "Implementasi mind mapping dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pendidikan karakter." *Prosiding* 1.1 (2014)



memudahkan mahasiswa untuk memahami pembelajarannya. Akan tetapi setelah menerima pembelajaran dari dosen ada 16,26% mahasiswa yang sulit untuk mengungkapkan argumennya dengan lancar dan masih terbata-bata, beberapa mahasiswa juga memilih untuk menulis terlebih dahulu kata-kata yang akan disampaikan kemudian baru dapat disampaikannya kembali argumennya tersebut. Selebihnya terdapat 83,75% mahasiswa yang lebih mudah memahami dan menyampaikan suatu pendapat maupun ungkapan pada presentasi saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran *mindmaple*, tanpa harus menulis kembali kata-kata yang akan disampaikannya, dengan lancar memperjelas isi materi pembelajaran yang disalurkan menggunakan *mindmaple*.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas penulis termotivasi untuk melakukan penelitian ini dengan judul yaitu : "***Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup***".

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dianalisis dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode Mengajar Dosen Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa
2. Kemampuan Mahasiswa Dalam Memahami Materi Masih Belum Maksimal
3. Dosen menggunakan Media Pembelajaran *Mindmaple* Sudah Maksimal
4. Lingkungan Kelas Mempengaruhi Pada Saat Pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh oleh penulis maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* Pada Mata Kuliah Meteri AL-Qur'an Hadis Di Madrasah
2. Kecerdasan verbal Mahasiswa Dalam Penelitian Ini Mencangkup Kecerdasan Verbal Secara Lisan Maupun Tulisan
3. Kecerdasan Verbal Yang Di Teliti Adalah Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana Penggunaan Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup?
2. Bagaimana Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup?
3. Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* Terhadap Kecerdasan Verbal Pada Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasar kan perumusan masalah yang telah ditentukan oleh penulis maka tujuan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan penerapan media pembelajaran *Mindmaple* mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup.

2. Mengetahui kecerdasan verbal Mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup.
3. Mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup.

## **F. Manfa'at Penelitian**

Manfa'at penelitian ini mencakup secara teoritis dan secara Praktis:

### a. Manfa'at Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan. khususnya dalam penerapan media pembelajaran terhadap kecerdasan verbal
- 2) Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini sebagai bahan masukan bagi guru/dosen supaya dapat menggunakan Media pembelajaran yang kreatif serta tercipta suasana yang kondusif sehingga pada akhirnya siswa memperoleh pemahaman belajar yang lebih baik, berani berfikir kritis dan kreatif.
- 2) Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **4. Kajian Teoritis**

##### **1. Penerapan Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Penerapan Media Pembelajaran**

Penerapan dalam Kamus Ilmiah Populer berarti kemampuan untuk melaksanakan sesuatu.<sup>9</sup> Kata media merupakan dari bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Batasan mengenai pengertian media sangat luas namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.<sup>10</sup>

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat

---

<sup>9</sup> Hasyim, M. H. M. (2014). *Penerapan fungsi guru dalam proses pembelajaran*. AULADUNA: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2)

<sup>10</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016) 4-5.

grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>11</sup>

Media menurut Scram dalam Sadiman adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional. Media juga dapat berbentuk grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan atau visual. Simpulan tentang media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi.<sup>12</sup>

Maka dari pengertian-pengertian diatas, penulis menyimpulkan pengertian media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas komunikasi yang disampaikan untuk peserta didik, sehingga dapat mencapai penyempurnaan tujuan pembelajaran yang lebih baik. Pada dasarnya semua pendapat tersebut menetapkan media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Jika media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

#### b. Fungsi Media pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pelajaran khususnya media visual yaitu:

---

<sup>11</sup> Cecep dan Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hal. 7-8

<sup>12</sup> Hasanudin, *Media Pembelajaran Kajian Teoritis dan Pemanfaatan*, (Yogyakarta: CV Budi utama, 2017) hal. 4-5



- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatori media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>13</sup>

Dengan kata lain dari fungsi media pembelajaran sangat banyak memiliki fungsi bagi peserta didik untuk menerima proses pembelajaran dengan baik namun agar lebih mudah untuk dipahami penulis menyimpulkan dari fungsi media pembelajaran diatas yaitu berfungsi untuk memudahkan peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disampaikan melalui teks atau disajikan secara verbal baik lisan maupun tulisan.

---

<sup>13</sup> Cecep dan Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital...*, hal. 21-22

- c. Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran
  - 1) Mempermudah proses belajar-mengajar
  - 2) Meningkatkan efisien belajar-mengajar
  - 3) Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
  - 4) Membantu konsentrasi mahasiswa
- d. Manfa'at Media Pembelajaran
  - 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
  - 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
  - 3) Memperjelas pesan agar terlalu tidak verbalistis
  - 4) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan daya indera
  - 5) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
  - 6) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
  - 7) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>14</sup>

## 2. *Mind Map*

### a. Pengertian *Mind Map*

*Mind map* adalah Metode yang merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi materi dengan pemetaan pikiran. *Mind map* juga adalah suatu diagram yang digunakan

---

<sup>14</sup> Hasanudin *media pembelajaran kajian teoritis dan pemanfaatan...*, hal. 7-12

untuk mempresentasikan kata-kata, ide, tugas-tugas, ataupun sesuatu yang lainnya yang dikaitkan dengan kata kunci utama. *Mind map* pula dapat diartikan sebagai cara mencatat yang kreatif dan efektif, cara mudah mengeluarkan dan memasukkan informasi dalam otak, *mind map* menggunakan warna, simbol, kata, garis lengkung dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak.<sup>15</sup>

Ada pun pengertian *mind map* adalah Sebagai penemu dari metode ini,

Buzan mengungkapkan “*Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. *Mind Map* juga sangat sederhana. *Metode Mind Map* membantu kita mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasi materi, dan memberikan wawasan baru.

Suyatno menyebutkan bahwa pembelajaran *Mind Map* sangat cocok untuk mereview pengetahuan awal siswa.

Disamping itu, Buzan mengungkapkan bahwa simbol dan gambar seringkali lebih berdaya untuk mengungkapkan pikiran maupun mengingat suatu hal. Karena menurutnya “otak memiliki kemampuan alami untuk pengenalan visual, bahkan sebenarnya pengenalan yang sempurna”. Oleh karena itu, simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi dapat ditambahkan pada *Mind Map* yang dibuat untuk menambatkan ingatan yang lebih baik. Selain itu *Mind map* yang baik dibuat dengan mengkombinasikan beberapa warna sehingga terkesan berwarna-warni dan tidak monoton.

Edwar juga mengatakan senada dengan penjelasan di atas, *Mind Map* (sistem peta pikiran) merupakan cara yang paling efektif dan efisien untuk memasukkan, menyimpan, dan mengeluarkan data dari/ke otak.

---

<sup>15</sup> Ikhwanuddin, Muhammad Arif. "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IVA SDN Wonosari 02 Semarang." PhD diss., Universitas Negeri Semarang, 2013

Sistem *Mind Map* ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia. *Mind Map* ditemukan dan dipopulerkan oleh Dr. Tony Buzan, lebih dari 300 juta orang di dunia sudah menggunakan sistem ini untuk beberapa keperluan, diantaranya dalam belajar.<sup>16</sup>

Maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pengertian *Mind Map* menurut para tokoh tersebut yaitu ide-ide (pikiran), tugas-tugas atau hal lain untuk memudahkan kita dalam mengingat banyak informasi. *Mind Map* juga sebagai teknik mencatat yang didasarkan pada cara kerja otak, yang bisa dikatakan pemikiran ini mencatat hal-hal yang kreatif dan efektif. Dan dapat membuat peta konsep dengan cara kreatif sesuai keinginan kreasi dari pengguna itu sendiri.

#### b. Bentuk Media *Mind Map*

##### 1) Selembar kertas dan alat tulis

Dalam penerapan teori *Mind Map* ini dibutuhkan media yang sangat sederhana yaitu selembar kertas dan alat tulis berwarna-warni. Mahasiswa membuat mind map secara manual sesuai dengan kreativitas dan inovasinya. Pembuatan secara manual ini dirasakan lebih menyenangkan, santai, memanjakan otak dengan warna-warni alat tulisnya, dengan garis-garis lengkung, gambar dan simbol-simbol. Cara manual ini merupakan jenis pertama yang diterapkan untuk tugas-tugas di awal tatap muka.

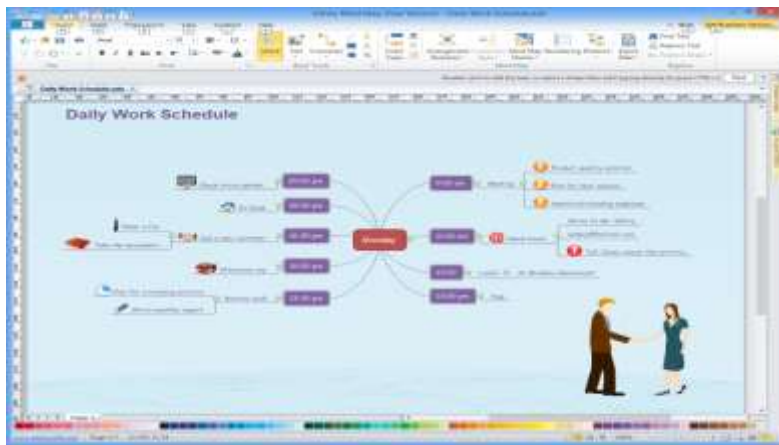
##### 2) Software *Mindmaple*

Pada jenis tugas yang kedua, mahasiswa juga diperkenalkan menggunakan jenis software *mind map* yang dapat di *download* dari

---

<sup>16</sup> Zatulani, R. (2019). *Pengaruh Penerapan Mind Map Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Meaningfully Di Smpit Khoiru Ummah* (Doctoral dissertation, IAIN Curup)

internet, misalnya *software mindmaple*, *software Edraw mind map* dan *mind map* Tony Buzan atau yang lain. Selain itu juga dapat menggunakan program page maker. Pada jenis kedua ini, semua jenis *software* sudah memiliki template sehingga mahasiswa bisa memilih menurut selera masing-masing. Contoh di bawah ini menggunakan *software mindmaple*.<sup>17</sup>



**Gambar 2.1**

contoh *Mindmaple* pada website [WWW.DOWNLOADCREW.COM](http://WWW.DOWNLOADCREW.COM)

c. Manfa'at *Mind Map* dan *Mindmaple*

Adapun beberapa manfaat dalam digunakannya *Mind Map* adalah:

- 1) Meningkatkan kreativitas.
- 2) Meningkatkan daya ingat.
- 3) Dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang terhadap suatu informasi
- 4) Lebih menyenangkan, dan

---

<sup>17</sup> Widyawati, Setya. "PENERAPAN METODE BELAJAR PEMETAAN PIKIRAN (MIND MAP) PADA MATAKULIAH FILSAFAT ILMU DI JURUSAN SENI TARI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN ISI SURAKARTA." (2017).

#### 5) Mengaktifkan seluruh bagian otak.

Menurut De Porter manfaat metode *mind mapping* yaitu Fleksibel, memusatkan perhatian, meningkatkan pemahaman, menyenangkan. Salah satu manfaat metode mind map yaitu memunculkan kreativitas.<sup>18</sup>

Selanjutnya manfa'at dari *mindmaple* itu sendiri yaitu penyampaian materi bisa disampaikan secara efektif dan efisien, menghemat jam pembelajaran jika dirasa materi memerlukan waktu lama, pengelolaan kelas yang lebih menyenangkan karena belajar dengan cara yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat berpengaruh terhadap siswa dalam skala sikap belajarnya. Bisa saja tumbuh rasa percaya diri, motivasi belajar, maupun minat dalam belajar.<sup>19</sup>

#### d. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Mindmaple*

Dalam sebuah metode yang digunakan dalam membantu pelaksanaan pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan yang disertakannya. Berikut adalah kelebihan dari metode *Mindmaple* antara lain:

- 1) Tampilannya familiar.
- 2) Aplikasi *mindmaple* versi *lite* tidak membutuhkan biaya (gratis) dan memiliki ukuran 14, 28 MB.
- 3) Memiliki ragam visualisasi pendukung peta konsep.

---

<sup>18</sup> Hidayati, Fithiryah Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran TOEFL Reading Berbasis Video Mind Map Untuk Mahasiswa IAIN Surakarta." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7.1 (2015): 1-12

<sup>19</sup> Rahmawati, Novie Suci, et al. "Analisis Minat Belajar Siswa Ma Al-Mubarak Melalui Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Geogebra Pada Materi Statistika Dasar." *Journal on Education* 1.3 (2019): 386-395.

- 4) Terdapat fasilitas untuk menambah gambar, photo, video dan *link website*.

Berikut adalah kekurangan dari metode mind maple:

- a. *Mindmaple* versi *lite* (gratis) fitur yang tersedia terbatas
- b. Jika menggunakan *link* maka harus terkoneksi internet<sup>20</sup>

e. Cara Membuat *Mind Map*

Buzan menjelaskan untuk membuat *Mind Mapping*, bahan yang diperlukan adalah : Kertas, minimal berukuran A4, pensil warna atau spidol, imajinasi dan otak kita sendiri. Alamsyah menjelaskan setiap peta pikiran (*Mind Mapping*) memiliki elemen-elemen sebagai berikut:

- 1) Pusat peta pikiran atau *central topic*, merupakan ide atau gagasan utama.
- 2) Cabang utama atau basic ordering ideas (BOI), cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran.
- 3) Cabang, merupakan pancaran dari cabang utama, dapat dituliskan ke segala arah.
- 4) Kata, menggunakan kata kunci saja.
- 5) Gambar, dapat menggunakan gambar-gambar yang disukainya.
- 6) Warna, gunakan warna-warni yang menarik dalam peta pikiran.<sup>21</sup>

Langkah-langkah dalam membuat *mind map* :

---

<sup>20</sup> Nafi'ah, Ulfatun, et al. "Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media *Mindmaple* Pada Materi Relief Candi Jago Bagi Guru MGMP Sejarah SMA Se-Kabupaten Malang." *Jurnal Praktis dan Dedikasi Sosial (JPDS)* (2018) : 65-72.

<sup>21</sup> Imanudin, M. C., & Utomo, U. H. N. (2012). *Efektifitas Metode Mind Mapping untuk meningkatkan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa Kelas VIII. HUMANITAS (jurnal Psikologi Indonesia)*, 2012

Pembelajaran menggunakan peta pikiran dapat dilakukan dengan strategi kelompok maupun individu. Berikut adalah petunjuk atau langkah-langkah membuat peta pikiran yang dikemukakan oleh Tony Buzan:

- 2) Mulailah dengan menulis topik utama di tengah kertas.
- 3) Gunakan ilustrasi gambar, simbol-simbol, kode-kode pada keseluruhan peta pikiran.
- 4) Pilih kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan.
- 5) Setiap kata/gambar harus berdiri sendiri pada setiap garis/cabangnya.
- 6) Cabang-cabang yang dibuat harus terkait dengan topik utama di tengah kertas. Garis cabang utama lebih tebal dan menjadi lebih tipis ketika semakin menjauh dari cabang utama.
- 7) Buat garis/cabang yang sama panjangnya dengan kata-katanya.
- 8) Gunakan warna-warni dalam peta pikiran paling tidak tiga warna, sesuai selera.
- 9) Kembangkan bentuk peta pikiran yang sesuai dengan gaya atau kreativitas masing-masing.
- 10) Sisakan ruang untuk penambahan tema berikutnya.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Darusman, Rijal. "Penerapan metode mind mapping (peta pikiran) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa SMP." *Infinity Journal* 3.2 (2014): 164-173.



### 3. Kecerdasan Verbal

#### a. Pengertian Kecerdasan

Ada banyak definisi kecerdasan, meskipun para ahli merasa sulit mendefinisikannya. Kecerdasan dapat dilihat dari berbagai pendekatan, yakni pendekatan teori belajar, pendekatan teori neurobiologis, pendekatan teori psikometri, dan pendekatan teori perkembangan. Menurut pendekatan psikometris, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda pada setiap individu. Kecerdasan dapat diperkirakan dan diklasifikasi berdasarkan tes inteligensi. Edward Lee Thorndike, seorang ahli psikologi pendidikan, mengklasifikasi inteligensi kedalam tiga bentuk kemampuan, yakni:

- 1) kemampuan abstraksi yakni kemampuan untuk “beraktivitas” dengan menggunakan gagasan dan simbol-simbol secara efektif.
- 2) kemampuan mekanik, yakni kemampuan untuk “beraktivitas” dengan menggunakan alat-alat mekanis dan kemampuan untuk kegiatan yang memerlukan aktivitas indra gerak.
- 3) kemampuan sosial, yakni kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru dengan cara-cara yang cepat dan efektif. Menurut Thorndike, ketiga kemampuan tersebut, dapat saling berkorelasi, namun mungkin pula tidak.<sup>23</sup>

Tokoh pengukuran inteligensi Alfred Binet mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni kemampuan untuk memusatkan kepada masalah yang hendak diselesaikan, kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap masalah yang dihadapinya atau fleksibel dalam menghadapi masalah dan

---

<sup>23</sup> Musfiroh, Tadkiroatun. "*Pengembangan kecerdasan majemuk.*" (2014) hal.1-5

kemampuan untuk mengadakan kritikan, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.<sup>24</sup>

Menurut Lewis Medison Terman mendefinisikan intelegensi sebagai kemampuan seseorang untuk berfikir secara abstrak.<sup>25</sup> Dan menurut David Wechsler, intelegensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif<sup>26</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan manusia untuk melakukan segala kegiatan baik belajar dan beraktifitas yang akan dilakukan sehari-hari, sehingga dapat dibantu otak untuk memikirkan secara rasional, abstrak dan efektif.

b. Definisi Memahami Intelegensi (kecerdasan) *verbal-linguistic*

Keberagaman kecerdasan dikaji secara mendalam oleh Gardner dalam teorinya tentang kecerdasan jamak (*multiple intelligences*). Berbagai pandangan yang hanya melihat kecerdasan manusia dalam ruang lingkup yang terbatas inilah yang memicu upaya keras dari Howard Gardner untuk melakukan penelitian dengan melibatkan para ahli dari berbagai disiplin ilmu yang pada akhirnya melahirkan teori *multiple intelligence* yang kemudian dipublikasikan dalam *Frames of mind*, dan *Intelligence Reframed*. Gardner menemukan tujuh macam kecerdasan jamak, yakni: kecerdasan verbal/linguistik, logika matematik, visual/spatial, music/rhythmic, bodi/kinestik, interpersonal, intrapersonal. Dari ke tujuh kecerdasan ganda ini salah satu pembahasan disini

---

<sup>24</sup> D. K. Azizi Yahya. *Kecerdasan* .

<sup>25</sup> Khatimah, K. *Teori Intelligence Quotient Alfred Binet*

<sup>26</sup> Tamatjita, E. N., Irawaty, M., & Ramdhani, R.(2016). *Sistem Pakar Pada Permainan Untuk Mengukur Tingkat Intelligence Quotient (iq) Menggunakan Metode Binet –simon Berbasis Android*. Compiler,5(1).

adalah kecerdasan verbal- linguistik.<sup>27</sup> Kecerdasan verbal-linguistik merupakan kemampuan yang penting dalam semua aktivitas akademis. Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan verbal-linguistik merupakan kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk menguasai struktur bahasa (sintaks), suara (fonologi) dan arti (semantik).<sup>28</sup>

Kecerdasan verbal-linguistik ini ditunjukkan dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal berkomunikasi lisan dan tulisan mengarang cerita, diskusi dan mengikuti debat suatu masalah, belajar bahasa asing, bermain “game” bahasa, membaca dengan pemahaman tinggi, mudah mengingat ucapan orang lain, tidak mudah salah tulis atau salah eja, pandai membuat lelucon, pandai membuat puisi, tepat dalam tata bahasa, kaya kosa kata, dan menulis secara jelas.<sup>29</sup>

Pernyataan Sandburg dalam menjelaskan inteligensi (kecerdasan) verbal-linguistik, seperti dia menjelaskan sensitivitasnya pada suara, ritme, dan arti kata serta kecintaan sepanjang hidupnya untuk belajar mengekspresikan dirinya dalam tulisannya. Verney, dan the *National Association for the Education of Young Children*, telah menunjukkan arti penting dalam menciptakan lingkungan-lingkungan yang penuh dengan aktivitas bahasa dalam arti, para orang tua atau

---

<sup>27</sup> Yaumi, M. (2015). *Desain strategi Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan verbal-Linguistik Peserta didik*. AULADUNA: Jurnal Pendidikan dasar Islam, 2(2)

<sup>28</sup> Sholiha, I. M. (2012). *Kekuatan dan arah kemampuan metakognis, kecerdasan verbal, dan kecerdasan interpersonal hubungannya dengan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Negri 3 Sukoharjo*.

<sup>29</sup> Musfiroh, Tadkiroatun. *Pengembangan kecerdasan majemuk...*, hal.60.

pengasuh lainnya melibatkan anak-anak dalam interaksi verbal, misalnya bermain dengan kata-kata, bercerita dan bercanda, mengajukan pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan menjelaskan prasaan dan konsep-konsep.

Kepercayaan diri tumbuh ketika siswa belajar mempertahankan posisinya dalam suatu diskusi dan debat. Mereka memahami pelajaran lebih mendalam saat mereka memiliki peluang untuk diskusi atau mengajar teman lainnya apa yang telah dipelajari.<sup>30</sup>

Secara teori kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa, termasuk bahasa ibu dan bahasa asing, untuk mengekspresikan apa yang ada didalam pikiran dan memahami orang lain. kecerdasan linguistik disebut juga kecerdasan verbal karena mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis, secara kemampuan untuk menguasai bahasa asing. Kecerdasan verbal jelas merupakan kecerdasan yang dapat dikembangkan. Semakin kita mengembangkan kekuatan kosa kata, otak kita semakin mampu membedakan dan mengkomunikasikan segala sesuatu dengan cara yang makin halus, makin canggih dan makin bermakna. Kecerdasan verbal dalam menjelaskan materi baik secara lisan maupun tulisan juga merupakan salah satu indikator bahwa siswa memahami materi yang telah disampaikan. Kecerdasan ini sangat dihargai dalam dunia modern sekarang, karena orang cenderung untuk menilai orang lain dari cara mereka berbicara dan menulis. Seseorang dengan kecerdasan verbal yang tinggi tidak hanya akan memperlihatkan suatu penguasaan bahasa yang sesuai, tetapi juga dapat menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan \ berbicara dan menulis.<sup>31</sup>

Dengan berbagai macam definisi mengenai kecerdasan verbal sehingga penulis dapat menyimpulkan defenisi kecerdasan verbal, bahwa kecerdasan verbal linguistik adalah pemikiran yang kita tulis sehingga dapat dibaca

---

<sup>30</sup> Linda, Bruce dan Dickinson, *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan kecerdasan*, (Depok II Tengah: Inisiasi Press, 2002) hal. 10-11

<sup>31</sup> Sidauruk, Dini Febriani. "*Hubungan Kecerdasan Verbal Siswa Kelas XI MIA DI SMA Negeri 5 Palembang Dengan Keterampilan Diskusi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* (Skripsi)." PhD diss., UIN Raden Fatah Palembang, 2016.

kemudian diekspresikan atau diungkapkan secara lisan dengan menggunakan bahasa dan kata yang efektif sehingga dapat diyakini orang lain, dan kecerdasan ini sangat diperlukan dalam hampir semua kehidupan.

Howard Gardner dalam buku *Frames of Minds* mengemukakan tentang komponen kecerdasan verbal-linguistik meliputi kemampuan memanipulasi (mengotak-atik dan menguasai) tata bahasa yang disebut dengan sintaksis, sisten bunyi bahasa (fonologi), sistem dan aturan pemakaiannya (pragmatik).<sup>32</sup>

Pada umumnya, orang yang memiliki kecerdasan *verbal linguistic* memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Mampu mendengarkan secara komprehensif, yaitu mampu memahami sesuatu yang didengar sekaligus mengingatnya.
- b. Mampu membaca secara efektif yang meliputi memahami isi bacaan dan mengingat sesuatu yang telah dibaca.
- c. Mampu menulis dan menerapkan aturan-aturan penulisan.
- d. Mampu berbicara didepan khalayak (*audience*) yang berbeda dengan tujuan yang berbeda pula.
- e. Mampu mempelajari bahasa asing dengan mudah.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Hanifah, T.U. (2014). *Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan kecerdasan Verbal-Linguistik Anak usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negri Pembina Bulu Temanggung)*. BELIA: *Early Childhood Education Papers*, 3(2).

<sup>33</sup> Ansori, Mikan. "Pengaruh Kecerdasan Verbal-Linguistik Dan Kecerdasan Visuo-Spatial Terhadap Kreativitas Siswa Islamic Boarding School SMP Islam Al-A'la Tahun Ajaran 2015/2016." *Jurnal Al Lubab* 1.1 (2016).

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Verbal

Tingkat kecerdasan seseorang berbeda-beda karena dalam perkembangan kecerdasan ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan tersebut yaitu:

#### a. Faktor Hereditas (keturunan)

Hereditas merupakan suatu kecenderungan untuk berkembang mengikuti pola-pola tertentu selama manusia menjalani kehidupannya. Namun, kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang berkaitan erat dengan adanya kesempatan dan tepatnya rangsangan yang diterima oleh individu untuk berkembang. Misalnya, seseorang yang memiliki kecenderungan untuk berbadan tinggi, tetapi jika tidak dirangsang dengan gizi yang tepat, maka akan berpengaruh pada pertumbuhannya yang kemungkinan besar tidak seimbang.

#### b. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang mengelilingi individu di dalam hidupnya, baik dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan psikologis. Lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan, semakin baik lingkungan memberikan stimulus, maka semakin meningkat kualitas kecerdasan. Lingkungan fisik seperti orangtua, rumah, teman bermain, masyarakat tempat tinggal, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia terutama dapat mempengaruhi psikis manusia itu sendiri, misalnya kenyamanan, dan perasaan lain yang dapat memunculkan keinginannya untuk tetap

berbuat, karena itu tingkat kecerdasan seseorang dapat mengalami perubahan disebabkan pengalaman belajar dan perkembangan usianya.<sup>34</sup>

d. Strategi Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal

a. Memberi sumbang pendapat

Sumbang pendapat atau saran adalah suatu strategi penyelesaian masalah yang melibatkan kelompok atau individu untuk mencari solusi terhadap persoalan yang dihadapi dengan mengumpulkan sejumlah paparan pendapat secara spontan dari masing-masing anggota. Pemaparan ide yang disampaikan oleh anggota dalam kelompok dapat dikumpulkan dan ditulis langsung dipapan tulis, program Powerpoint yang disambung dengan projector, atau dapat menggunakan software inspiration atau kidspiration yang dapat diunduh secara gratis dari internet. Keunggulan sumbang saran adalah dapat menciptakan pandangan-pandangan baru, menyelesaikan masalah, memberi motivasi dan mengembangkan kelompok.

b. Membaca Biografi

Salah satu cara memahami hakikat manusia dan alam sekitar adalah belajar melalui membaca buku-buku biografi atau memoir. Memahami pengalaman orang lain dalam menghadapi segala tantangan hidup merupakan contoh konkret yang dapat dijadikan teladan dalam mengatasi kehidupan. Misalnya; belajar bisnis melalui membaca biografi pengusaha, belajar politik melalui memoir politisi,

---

<sup>34</sup> Zuraidah, Z. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar dan Kecerdasan Verbal Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Rukun Islam Kelas 1 SDN 1 Percontohan tanjung Karang-Aceh Tamiang* (Docroral dissetation Universitas Islam Negri Sumatera Utara)

belajar mengelola Negara melalui biografi negarawan, belajar pendidikan melalui biografi pendidik, dan sebagainya.

c. Mendongeng, bercerita

Bercerita atau mendongeng (storytelling) adalah menyampaikan peristiwa melalui kata-kata, gambar, atau suara, yang dilakukan dengan improvisasi atau menambah-nambah dengan maksud untuk memperindah jalannya cerita. Selama ini, bercerita dianggap sebagai salah satu bentuk hiburan bagi anak-anak ketika berkunjung ke sebuah perpustakaan atau mungkin hanya sekedar untuk mengisi waktu senggang di ruang kelas. Namun, bercerita merupakan aktivitas pembelajaran yang dapat berkontribusi pada kemampuan menyajikan informasi, konsep, dan ide-ide, serta dapat mengintegrasikannya ke dalam tujuan pembelajaran yang dapat disampaikan secara langsung kepada peserta didik.

d. Menulis jurnal

Secara sederhana, menulis jurnal adalah suatu bentuk aktivitas menulis secara teratur tentang pengalaman dan pikiran dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa menulis jurnal adalah aktivitas menulis secara berseri yang dilakukan secara terus-menerus untuk merespons pengalaman dan peristiwa pembelajaran.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Sidauruk, Dini Febriani. "*Hubungan Kecerdasan Verbal Siswa Kelas XI MIA DI SMA Negeri 5 Palembang Dengan Keterampilan Diskusi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Skripsi).*" PhD diss., UIN Raden Fatah Palembang, 2016.



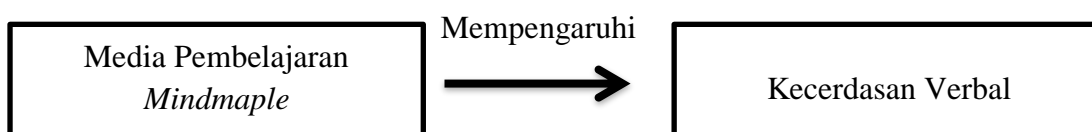
## 5. Kerangka Berfikir

kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan dalam penelitian apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dengan dua variable atau lebih. Apabila penelitian membahas sebuah variable atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variable, juga argumentasi terhadap variasi besaran variable yang diteliti.<sup>36</sup>

media pembelajaran *Mindmaple* guna meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas komunikasi yang disampaikan untuk peserta didik, sehingga dapat mencapai penyempurnaan tujuan pembelajaran yang lebih baik dan mampu berfikir kreatif sampai dengan menggunakan bahasa yang lebih baik.

kecerdasan verbal linguistik adalah pemikiran yang kita tulis sehingga dapat dibaca kemudian diekspresikan atau diungkapkan secara lisan dengan menggunakan bahasa dan kata yang efektif sehingga dapat diyakini orang lain.

Jadi dapat digambarkan bahwa dalam suatu pembelajaran media pembelajaran seperti *mindmaple* adalah hal yang sangat penting jadi peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal.



**Gambar : 2.2**

### **Paradigma Penelitian**

---

<sup>36</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal,60

## 6. Penelitian Yang Relevan

Untuk menghindari pemalsuan, peneliti melakukan pencarian dalam penelitian terdahulu. Maka hasil penelusuran penelitian tersebut, ditemukan beberapa masalah yang berkaitan terhadap permasalahan yang hendak diteliti, sebagai berikut:

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Putro, Hijrah Eko dengan judul studi pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* berbasis *mindmaple lite* untuk meningkatkan regulasi diri di SMP Al-Iman Kota Magelang. Di dalam penelitian ini membahas tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik *mind mapping* berbasis *mindmaple* merupakan variabel (X) dan meningkatkan regulasi diri merupakan variabel (Y) dan yang menjadi fokusnya atau objeknya adalah SMP Al-Iman Kota Magelang.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Niluh Komang Mulya dengan judul pengaruh penerapan metode bernyanyi terhadap kecerdasan verbal linguistik pada anak kelompok B1 TK Kumara Bhwana Peguyangan Denpasar Utara. Di dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh penerapan metode bernyanyi terhadap kecerdasan verbal linguistik pada anak dan yang menjadi fokusnya atau objeknya adalah anak Kelompok B1 TK Kumara Bhwana Peguyangan Denpasar Utara.

Dari penelitian di atas, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian ini adalah Pengaruh penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup. Di penelitian ini penulis membahas tentang Pengaruh penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal, dan yang menjadi objeknya adalah mahasiswa prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup.

## 7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data yang mungkin juga benar dan mungkin juga salah yang perlu diketahui dalam penelitian ini.<sup>37</sup>

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis dapat merumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh positif dan signifikan Penerapan media pembelajaran *Mindmaple* terhadap kecerdasan verbal Mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup.

Ho : Tidak ada pengaruh positif dan signifikan Penerapan media pembelajaran *Mindmaple* terhadap kecerdasan verbal Mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup.

---

<sup>37</sup> *Ibid...*, hal, 64

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena semua data yang diperoleh dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian survey, dimana informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner atau angket.

Sugiyono mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dimana pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, kemudian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>38</sup>

Berdasarkan metode penelitian menurut sifat analisis, penelitian ini merupakan penelitian korelasi. Penelitian korelasi adalah penelitian yang melibatkan hubungan suatu atau lebih variabel dengan satu atau lebih variabel lain. Adapun bentuk hubungan dalam penelitian ini adalah berbentuk bivariat, maksudnya hubungan yang melibatkan satu variabel bebas dan dengan satu variabel terikat.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Dalam tujuan mencari dan mengumpulkan data untuk menyusun laporan penelitian, peneliti memilih tempat dan waktu penelitian yaitu penelitian dilaksanakan kepada Mahasiswa PAI angkatan 2017 di Kampus IAIN Curup Jl. Dr. A.K. Gani No. 01, Dusun Curup, Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu. Penelitian ini

---

<sup>38</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), Hal.14

dilakukan selama 5 bulan yaitu dari bulan 25 April sampai dengan 23 Agustus tahun 2020

## C. Populasi Dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”<sup>39</sup>

Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup yang berjumlah 160 mahasiswa yang terdiri dari 6 kelas A, B, C, D, E, dan F di IAIN Curup.

**Tabel 3.1**

**Jumlah Populasi Mahasiswa PAI Angkatan 2017**

No	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1	PAI 6A	22 Orang
2	PAI 6B	32 Orang
3	PAI 6C	29 Orang
4	PAI 6D	22 Orang
5	PAI 6E	26 Orang
6	PAI 6F	29 Orang
Jumlah		<b>160</b> Orang

<sup>39</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Alfabeta: Bandung, 2015) Hal. 61

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel *Purposive sampling*, sampling ini adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti jika peneliti memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya.<sup>40</sup>

Pada penelitian pengaruh penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup. Peneliti menggunakan teknik pemilihan sampel *purposive sampling*. Teknik ini dipilih dengan tujuan sampel yang diambil dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Di IAIN Curup terdiri 6 kelas dari kelas PAI 6A sampai dengan 6F. Untuk itu sampel yang dapat diambil adalah sekelompok mahasiswa yang berada pada kelas PAI 6E yang mewakili seluruh kelas yang terdiri 26 mahasiswa karena kelas ini mempunyai kemampuan untuk sanggup diteliti penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil.

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cpta, 2010), Hal.173

Ada dua jenis wawancara yang pertama wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya. Kedua wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>41</sup>

Jadi dalam penelitian ini peneliti memilih wawancara terstruktur karena peneliti sudah mengetahui sedikit gambaran jawaban mengenai permasalahan penelitian, hasil wawancara itu sendiri digunakan peneliti untuk menambah informasi yang dianggap penting dan dilakukan pada saat survey awal saja.

## **2. Kuesioner**

Kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Teknik Angket merupakan cara mengumpulkan data bentuk pertanyaan tertulis yang telah di siapkan sebelumnya dan disebarkan kepada responden baik secara langsung maupun tidak langsung. Angket ini diberikan kepada

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D...*, Hal. 197

mahasiswa PAI 6E tahun ajaran 2017 IAIN Curup guna memperoleh penerapan media pembelajaran *Mind Maple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa

Kuesioner dapat berupa pernyataan-pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Jadi penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup yaitu kuesioner yang menggunakan pilihan jawaban yang telah disediakan dengan cara memberi tanda Centeng ( $\surd$ ) dengan alternatif jawaban (S) selalu, (SS) sangat sering, (KK) kadang-kadang, (J) jarang, (TP) tidak pernah. Pada penelitian ini kuesioner disebarkan kepada responden yaitu Dosen PAI yang mengajar media pembelajaran dan mahasiswa Jurusan PAI 6E untuk dijawab dan diberikan kembali kepada peneliti. Penggunaan kuesioner di harapkan dapat memudahkan responden dalam memberi jawaban karena alternative jawaban telah tersedia sehingga untuk menjawabnya hanya memerlukan waktu yang singkat.

**Tabel 3.2**

**Tabel Skor dan Alternatif Jawaban**

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	selalu (S)	5
2	Sangat sering(SS)	4
3	Kadang-kadang (KK)	3
4	Jarang (J)	2



5	Tidak Pernah (TP)	1
---	-------------------	---

### 3. Observasi

“Observasi adalah semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja dengan berdasarkan data yaitu dengan fakta mengenai dunia kenyataannya yang diperoleh melalui observasi.”<sup>42</sup> Jadi observasi adalah dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung ke wilayah penelitian dengan cara menyelidiki fenomena-fenomena yang terjadi pada mahasiswa jurusan PAI angkatan 2017 IAIN Curup.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari arti kata dokumen yaitu barang-barang tertulis. Yang berarti dengan cara pengumpulan data mencatat data-data yang sudah ada, dan pengambilan gambar. Dokumentasi Sebagai data pendukung yang keabsahan dan kevalidannya sudah diakui. data-data tertulis dan arsip-arsip sangat dibutuhkan dalam penelitian ini baik berupa tulisan ataupun gambar. Dalam penelitian ini peneliti lebih banyak menggunakan kusioner/angket. Wawancara terstruktur dan dokumentasi hanya pendukung pengumpulan data saja.

## E. Definisi Oprasional Variabel

### 1. Variabel (X) Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple*

#### a. Devinisi Konseptual

---

<sup>42</sup> *Ibid.*, Hal.194

Penerapan dalam Kamus Ilmiah Populer berarti kemampuan untuk melaksanakan sesuatu. Media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas komunikasi yang disampaikan untuk peserta didik, sehingga dapat mencapai penyempurnaan tujuan pembelajaran yang lebih baik.

*Mind mapping* adalah Metode yang merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi materi dengan pemetaan pikiran. *Mind mapping* juga adalah suatu diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kata-kata, ide, tugas-tugas, ataupun sesuatu yang lainnya yang dikaitkan dengan kata kunci utama. *Mind mapping* pula dapat diartikan sebagai cara mencatat yang kreatif dan efektif, cara mudah mengeluarkan dan memasukkan informasi dalam otak, *mind map* menggunakan warna, simbol, kata, garis lengkung dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak.

#### b. Devinisi Oprasional Variabel

Penerapan media pembelajaran *mindmaple* adalah skor yang diperoleh dari jawaban responden terhadap instrumen untuk mengukur penerapan media pembelajaran *mindmaple*. Instrument yang digunakan terdiri 1 sampai 15 item dan masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yaitu (S) selalu, (SS) sangat sering, (KK) kadang-kadang, (J) jarang, (TP) tidak pernah.

**Tabel 3.3**

**Kisi-kisi Instrumen Variabel X (Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple*)**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah soal
Penerapan Media pembelajaran <i>MindMaple</i>	Merencanakan	Menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Menyesuaikan mindmaple terhadap materi pembelajaran	2	1
		Mampu mengembangkan materi sesuai dengan bahan ajar	3	1
	Berkomunikasi	Mampu menyampaikan informasi secara efektif dan memberikan motivasi	4, 5	2
	Menjasi lebih kreatif	Mampu menuliskan ide-ide dengan cara berimajinasi	6	1
		Mampu berfikir kritis	7, 8	2
	Menyelesaikan masalah	Mampu bertindak dalam proses pembelajaran	9	1

	Memusatkan perhatian	Mampu merancang dalam bentuk yang kreatif	10	1
	Menyusun dan menjelaskan perhatian-perhatian	Memahami setiap tema yang disampaikan	11	1
	Mengingat dengan lebih baik	Meletakkan gambar, symbol, atau warna pada bagian materi yang akan disampaikan	12, 13	2
	Belajar lebih cepat dan efisien	enyingkatkan waktu dalam menjelaskan materi	14	1
	Melatih “gambar keseluruhan”	Membiasakan dan memahami dalam setiap langkah-langkahnya	15	1

## 2. Variable (Y) Kecerdasan Verbal

### a. Devinisi Konseptual

Alfred Binet mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni: kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*. Menurutnya, inteligensi merupakan sesuatu yang fungsional sehingga tingkat perkembangan individu dapat diamati dan dinilai berdasarkan kriteria tertentu.

b. Devinisi Oprasional Variabel

adalah skor yang diperoleh dari jawaban responden terhadap instrumen untuk mengukur penerapan media pembelajaran mind mapple. Instrument yang digunakan terdiri 1 sampai 15 item dan masing-masing item memiliki 5 alternatif jawaban yaitu (S) selalu, (SS) sangat sering, (KK) kadang-kadang, (J) ja rang, (TP) tidak pernah

**Tabel 3.4**

**Kisi-Kisi Instrument Variabel Y (Kecerdasan Verbal)**

Variabel	Indikator	Sub Indiktor	Nomor butir	Jumlah soal
Kecerdasan Verbal	Kemampuan menulis	Mampu menceritakan proses hasil belajar	1, 2	2
		Mampu menyesuaikan kaidah dengan bahasa	3	1
		Mempunyai wawasan yang luas	4	1
	Mampu berbicara (mengemukakan) idenya secara jelas	Memiliki penguasaan dalam materi	5, 6	2
		Menyampaikan materi secara objektif	7, 8	2

		Menyampaikan argument yang logis	9	1
		Memiliki kemampun interaktif	10	1
	Suka membaca berbagai macam jenis teks	Mampu menganalisis hasil bacaan	11, 12	2
		Mampu meningkatkan daya ingat	13	1
	Mengeja dalam bahasa asing	Mudah mempelajari kta-kata baru	14	1
	Mampu memperhatikan (Mendengarkan)	Dapat memudahkan daya ingat	15, 16	2
		Dapat menyampaikan hasil yang disampaikan	17	1

## F. Uji Validitas dan Reabilitas

### 1. Validitas

Validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sehingga instrument yang valid mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah.

“Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.”<sup>43</sup>

Maka uji validitas yang dapat digunakan berdasarkan penelitian yaitu validitas konstruksi yang dapat diuji oleh para ahli. Pengujian validitas konstruksi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument penelitian, sehingga dapat dilaksanakan dengan mudah. Dalam melakukan validasi pada setiap butir soal, maka peneliti meminta bantuan kepada para ahli atau validator. Kemudian validator menilai dan memberikan saran dengan menggunakan lembar validitas yang sudah disediakan oleh peneliti, kemudian hasilnya dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi sesuai arahan dari validator. Validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah dosen kampus IAIN Curup, yaitu Eka Yanuarti, M.Pd.I. dan Karliana, M.Pd.I. yang menyatakan bahwa angket tersebut dapat digunakan untuk mengambil data.

## **2. Reliabilitas**

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, Hal.173

Instrument yang reliable adalah instrument yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama maka akan menghasilkan data yang sama.

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi, keajegan atau keterpercayaan atas hasil jawaban responden terhadap instrument yang diberikan. Reliabilitas instrument adalah hasil pengukuran yang dipercaya. Reliabilitas diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran.

### G. Teknik Analisis Data

Sebelum peneliti menghitung t-test one sampel dan *product moment*, peneliti terlebih dahulu menghitung data yang dihasilkan dari penyebaran angket bersekala yang disebarkan menggunakan skala likert. Jenis angket dapat dibagi menurut bentuk jawaban yang diinginkan dalam penelitian, peneliti menggunakan angket tertutup dengan alternatif jawaban setiap item disediakan dengan jawaban yang sejajar dengan kriteria pemilihan rentang data 1,00-5,00 yaitu:

**Table 3.5**  
**Skala Likert Mind Map Peningkatan Kognitif**

Penerapan Media Pembelajaran Mind Mapple	Kecerdasan Verbal
5= Selalu (S)	5= Selalu (S)
4= Sangat Sering(SS)	4= Sangat Sering(SS)
3= Kadang-Kadang (KK)	3= Kadang-Kadang (KK)
2= Jarang (J)	2= Jarang (J)
1= Tidak Pernah (TP)	1= Tidak Pernah (TP)



Setelah angket disebarakan kepada responden kemudian data dikumpulkan, setelah data dimasukkan kedalam tabel lalu data diolah dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran mind mapple terhadap kecerdasan verbal mahasiswa PAI angkatan 2017. Peneliti menganalisis dengan menggunakan metode statistik, yaitu dengan teknik korelasi produk moment. Untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan beberapa rumus:

### 1. Menghitung Statistik Dasar

- a. Mencari nilai Mean terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$Me = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Me: Mean yang dicari

$\sum fx$ : Jumlah dari hasil kali antara masing-masing skor dengan frekuensi

N: *Number Of Cases*

- b. Mencari standar deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh skornya dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{\sqrt{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}}{N(N - 1)}$$

- c. Modus (Mo) dengan rumus:

Menentukan modus dalam data tunggal dengan cara mengurutkan data dari yang terkecil hingga terbesar.

- d. Median (Me) dengan rumus sebagai berikut:

$$Md = b + p \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Ketereangan:

$b$  : batas bawah kelas median

$p$  : panjang kelas

$n$  : jumlah sampel

$F$  : jumlah frekuensi

$f$  : frekuensi kelas median

## 2. Uji Normalitas, Homogenitas dan Linieritas

### a. Uji Normalitas

Teknik analisis data yang dilakukan pertama kali adalah uji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak.<sup>44</sup> Apabila data yang dihasilkan normal, maka menggunakan statistik parametrik, dan apabila tidak berdistribusi normal maka menggunakan data statistik nonparametrik. Uji normalitas ini menggunakan teknik uji *Lilliefors* dengan kriteria pengujian. Tola hipotesis bahwa berdistribusi normal jika  $L_0$  yang diperoleh data pengamatan melebihi  $L$  dari table, dengan langkah perhitungan sebagai berikut:

1) Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$

dengan menggunakan rumus  $z = \frac{x - \bar{x}}{S}$

---

<sup>44</sup> *Ibid*, hal.24

- 2) Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
- 3) Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_i$ , maka  $s(z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n}{n}$
- 4) Hitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 5) Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (sebutlah harga terbesar ini  $L_0$ ).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians skor yang diukur pada kedua sampel memiliki variansi yang sama atau tidak. Populasi-populasi dengan varians yang sama besar dinamakan populasi dengan varians yang homogen, sedangkan populasi-populasi dengan variansi yang tidak sama besar dinamakan populasi dengan varians yang heterogen. Langkah-langkah menghitung uji homogenitas Variansi:

- 1) Mencari Variansi/Standar deviasi Variabel X dan Y, dengan rumus:

$$s_x^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}} \quad s_r^2 = \sqrt{\frac{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

- 2) Mencari F hitung dengan dari varians X dan Y, dengan rumus

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

- 3) Membanding F hitung dengan F. tabel pada tabel distribusi F, dengan:

Untuk varians pembilang adalah dak pembilang n-1, Untuk varians

penyebut adalah dk penyebut n-1, Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , berarti homogeny dan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , berarti tidak homogen.

c. Uji Linieritas

Pengujian linieritas dimaksudkan untuk memperhatikan bahwa rata-rata yang diperoleh dari kelompok data sampel terletak dalam garis-garis lurus. Pengujian linieritas data dapat dilakukan dengan menentukan nilai b dari persamaan regresi sederhana  $Y = a + Bx$  dengan rumus:<sup>45</sup>

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum x)(\sum XY)}{n(\sum x^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum x)(\sum Y)}{n(\sum x^2) - (\sum X)^2}$$

### 3. Hipotesis Penelitian

Uji t-test tersebut dapat dilakukan dengan menjawab hipotesis penelitian yakni hipotesis yang pertama maupun hipotesis yang kedua. Jadi untuk menguji hipotesis variabel X dan Y peneliti menggunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Dimana :

t = Nilai t yang dihitung

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

---

<sup>45</sup> Nana Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 315.

$\mu_0$  = Nilai yang di hipotesiskan

S = Simpang baku sampel

N = Jumlah anggota sampel.<sup>46</sup>

#### 4. Analisis Korelasi

Untuk mengitung korelasi digunakan lah rumus product moment sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

N : Jumlah seluruh sampel

$\sum XY$  : Jumlah hasil perkalian antara skor x dengan skor y

$\sum X$  : Jumlah seluruh skor x (pengaruh penerapan media pembelajaran)

$\sum Y$  : Jumlah seluruh skor y (terhadap kecerdasan verbal mahasiswa)

Setelah memperoleh angka indeks korelasi “r” *Product Moment* maka dilakukan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks korelasi “r” *Product Moment* dengan mencocokkan hasil penelitiannya, pada umumnya dipergunakan pedoman sebagai berikut:

**Tabel 3.6**

#### **Interprestasi Data**

Besarnya “Rr” Product Moment ( $r_{xy}$ )	Interprestasi
---	---------------

<sup>46</sup> Saidil Mustar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam*, (Curup: Stain Curup, 2018), hal. 62

0,00 – 0,20	Antara Variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan Variabel Y).
0,20 – 0,40	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi lemah atau rendah.
0,40 – 0,70	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang sedang atau cukupan.
0,70 – 0,90	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi.
0,90 – 1,00	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat atau sangat tinggi. <sup>47</sup>

Untuk dapat melihat seberapa besar penerapan media pembelajaran mindmaple (Variabel X) terhadap kecerdasan verbal mahasiswa (Variabel Y), maka dengan menghitung koefisien determinasi (KD) dengan rumus sebagai berikut:  $D = r_{xy}^2 \cdot 100\%$

---

<sup>47</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 220

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Kondisi Objek Kampus IAIN Curup**

##### **1. Sejarah berdirinya kampus IAIN Curup**

STAIN Curup pada awalnya adalah Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Curup yang berstatus sebagai fakultas jauh dari IAIN Raden Fatah Palembang atau IAIN Raden Fatah cabang Palembang di Curup. Sementara itu, IAIN Raden Fatah Palembang sendiri merupakan cabang IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Gagasan pendirian Fakultas Ushuluddin ini diawali dengan pembentukan Panitia Persiapan Pendirian Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Cabang Curup pada tanggal 21 Oktober 1962. Susunan kepanitiaan tersebut terdiri atas pelindung, penasihat, ketua I, ketua II, sekretaris I, sekretaris II, bendahara, pembantu, dan seksi-seksi. Pendirian fakultas ini antara lain memperoleh dukungan dari tokoh-tokoh seperti Prof. Dr. MR. Hazairin, H.M. Husein, dan Prof. Dr. Ibrahim Husein selaku gubernur Sumatera Selatan pada masa itu. Pasca dibentuknya Panitia Persiapan Pendirian Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Cabang Curup, maka segera disusul dengan didirikannya Yayasan Taqwa Palembang Cabang Curup. Gagasan pendirian Fakultas Ushuluddin ini memperoleh sambutan hangat dan semangat dari seluruh lapisan masyarakat Curup. Pada tahun 1963, Yayasan Taqwa Palembang Cabang Curup mendirikan Fakultas Syari'ah yang berstatus swasta. Fakultas ini dipimpin oleh Drs. A. Zaidan Djauhari sebagai dekan dan Drs. Djam'an Nur sebagai wakil dekan. Hampir bersamaan dengan perubahan status IAIN Raden Fatah

Palembang dari cabang IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta menjadi IAIN yang berdiri sendiri, Fakultas Syari'ah IAIN Raden Fatah Curup juga diganti menjadi Fakultas Ushuluddin. Pada tahun 1964, Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 86 Tahun 1964, Fakultas Ushuluddin yang semula berstatus swasta berubah menjadi negeri. Unsur pimpinan saat itu adalah K.H. Amin Addary sebagai dekan, Drs. Djam'an Nur sebagai wakil dekan I dan III, M. Yusuf Rachim, S.H. sebagai wakil dekan II dan IV. SK perubahan status dari swasta menjadi negeri disusul dengan penerbitan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 87 Tahun 1964 yang menyatakan bahwa Fakultas Ushuluddin Raden Fatah Curup merupakan bagian tidak terpisahkan dari IAIN (Al-Jami'ah Al-Islamiyyah Al-Hukumiyyah) Raden Fatah yang berkedudukan di Palembang. Eksistensi Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Curup memberikan makna berarti bagi perkembangan peradaban Islam di kabupaten Rejang Lebong, terutama bagi pembangunan bidang pendidikan bernuansa Islam. Fakultas Ushuluddin ini juga memperoleh apresiasi dan dukungan menggembirakan dari pemerintah daerah Rejang Lebong. Pada tahun 1964, salah satu bukti kongkrit perhatian pemerintah daerah Rejang Lebong terhadap fakultas ini adalah bantuan berupa mobil Land Rover, uang rutin setiap bulan sejumlah Rp10.000, bensin premium 15 liter setiap hari, mesin ketik, dan seperangkat perabotan tamu dan pimpinan yang diberikan oleh Syarifuddin Abdullah selaku bupati Rejang Lebong. Pada tahun 1967, Drs. Mahally selaku bupati Rejang Lebong yang keberikutnya memberikan bantuan rutin berupa



uang dan bensin serta sebidang tanah seluas hampir 2 hektare di Dusun Curup untuk pembangunan gedung baru yang lebih memadai.

Dalam perjalanan sejarahnya, gedung perkuliahan Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Curup mengalami beberapa kali perpindahan. Pada tahun 1963 hingga 1964, perkuliahan dilaksanakan di gedung sekolah Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) Curup yang berlokasi di Talang Rimbo. Pada tahun 1965 hingga 1968, perkuliahan diselenggarakan di gedung yang saat ini menjadi lokasi Rumah Sakit Umum Daerah Curup yang berada di Dwi Tunggal. Pada tahun 1969 hingga tahun 1981, perkuliahan menempati gedung Yayasan Rejang Setia yang merupakan bekas bangunan Hollandsch-Inlandsche School di Jalan Setia Negara. Sejak tahun 1982, Fakultas Ushuluddin menempati bangunan sendiri yang merupakan bantuan pemerintah yang berada di Jl. Dr. AK Gani yang menjadi kampus STAIN Curup hingga saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman, maka banyak perubahan kebijakan atau lahirnya kebijakan-kebijakan baru di pusat pemerintahan yang berimbas ke daerah-daerah. Salah satu perubahan tersebut adalah dalam dunia pendidikan, khususnya lembaga-lembaga pendidikan tinggi agama yang diselenggarakan oleh Departemen Agama. Dengan lahirnya peraturan baru IAIN cabang yang diharuskan menjadi sekolah tinggi dengan nama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN). Fakultas Ushuluddin IAIN Raden Fatah Curup sebagai cabang dari IAIN Raden Fatah Palembang berubah status dari IAIN menjadi STAIN Curup. Secara yuridis formal, perubahan tersebut dituangkan dalam Keputusan Presiden No. 11 Tahun 1997.

Selama hampir 20 tahun, STAIN Curup terus berkembang dan berusaha dengan penuh semangat dan rasa kepercayaan diri yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di Kabupaten Rejang Lebong. Segala upaya telah direncanakan, dirintis, dan diperjuangkan dengan penuh kesungguhan. Setelah melewati hampir lebih kurang selama 20 tahun STAIN Curup bercita-cita menjadi IAIN (Institut Agama Islam Negeri). Segala persiapan dan upaya telah dilakukan, dan akhirnya tahun 2018 berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 24 tahun 2018, STAIN Curu secara resmi berubah bentuk menjadi IAIN Curup. Semoga perubahan STAIN Curup menjadi IAIN sebagai wahana untuk mengembangkan inovasi edukatif yang mendorong pembentukan karakter bangsa yang positif, dan menjadi inspirasi bagi masyarakat global untuk selalu menjunjung tinggi profesionalisme dan martabat. Selain itu, kampus ini diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mempunyai kualitas sesuai dengan kebutuhan, dan mempunyai wawasan kebangsaan yang kuat, mandiri, terbuka, unggul, dan progresif.

## **2. Visi, Misi, dan Tujuan Prodi PAI**

### **a. Visi Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Visi prodi (program studi) PAI adalah “Menjadi program studi yang bermutu di tingkat nasional pada tahun 2029”. Mewujudkan program studi PAI yang bermutu adalah visi yang harus segera dilaksanakan pada tahun 2029.

Bermutu dalam hal ini Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup memiliki kualitas yang baik dalam hal pendidikan, pengajaran, penelitian, pengabdian masyarakat dan hal lainnya yang menyangkut akademik dan non-akademik program studi. Selain itu, dengan adanya mutu yang baik bagi program studi juga mengarah program agama islam berkarakter rabbani merupakan unggulan prodi untuk menghasilkan sarjana yang memiliki kompetensi pendidikan islami yang tidak hanya menguasai pada pendidikan akademik tetapi lebih menekankan pada nilai-nilai keislaman dan akhlaqul karimah. Oleh karena itu, prodi Pendidikan Agama Islam yang bermutu merupakan unggulan dalam menjawab dunia pendidikan dan dunia kerja terhadap kompetensi lulusan yang mampu mendidik generasi muda.

**b. Misi Program Studi Pendidikan Agama Islam**

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang dengan menghasilkan guru PAI yang professional dan berintegritas.
- 2) Mengembangkan pendidikan jenjang strata 1 dalam bidang pendidikan agama islam yang berkarakter.
- 3) Mengembangkan wawasan keislaman dan pendidikan yang terbuka dan toleransi
- 4) Meningkatkan penelitian dan kajian ilmiah tentang keislaman dan pendidikan yang bermanfaat bagi peradaban.
- 5) Memperbanyak jaringan kerjasama dengan berbagai pihak

- 6) Melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu proses pemanfaatan ilmu untuk masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan agama islam.<sup>48</sup>

**c. Tujuan Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Adapun tujuan program studi pendidikan agama islam institute agama islam negeri Curup adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan lulusan sarjana di bidang pendidikan agama islam yang professional, berintegritas, dan berkarakter;
- 2) Menghasilkan lulusan sarjana yang memiliki kemampuan mengembangkan dan menyebarkan ilmu pendidikan agama islam untuk kepentingan agama, masyarakat dan negara;
- 3) Menghasilkan lulusan sarjana yang mampu berfikir ilmiah, dan professional dalam menghadapi masalah-masalah pendidikan agama islam dan mampu memecahkannya;
- 4) Menghasilkan lulusan sarjana yang memiliki kemampuan untuk melakukan kerjasama dengan berbagai pihak dan mampu mengembangkan pengelolaan intitusi pendidikan agama islam;
- 5) Menghasilkan lulusan sarjana yang memiliki kemampuan menterjemahkan nilai-nilai pendidikan agama islam di sekolah dan di masyarakat;
- 6) Menghasilkan lulusan sarjana yang memiliki jiwa kewirausahaan dan bisa membuka peluang kerja bagi masyarakat sekitar.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> orang Akreditasi Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup tahun 2019, hal.9

<sup>49</sup> *Ibid.*, hal.10

## B. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan deskripsi data penelitian yang akan disajikan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai yang akan dilakukan dilapangan. Data yang disajikan merupakan data yang telah diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Pada bagian-bagian ini data yang disajikan dalam bentuk distribusi, total skor, harga skor rata-rata, simpang baku, modus, median, skor maksimum, dan minimum disertai histogram.

Sesuai dengan variabel terikat dan variabel bebas yang diteliti, dan sesuai dengan perumusan masalah penelitian. Maka data dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan variabel yang diteliti yaitu meliputi Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* (X) dan Kecerdasan Verbal (Y). Data yang disajikan dalam bab ini, data yang diolah dari data mentah dengan melakukan teknik statistik deskriptif. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 26 mahasiswa kampus IAIN Curup Abgkatan 2017

### 1. Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple*

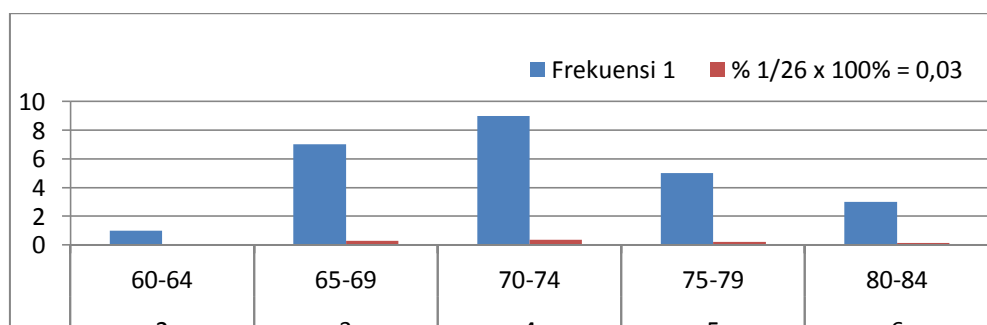
Banyak angket penerapan media pembelajaran *mindmaple* yang masuk berjumlah 26 responden dengan total skor 1480. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor penerapan media pembelajaran *mindmaple* diperoleh skor terendah 47 dan skor tertinggi 69. Dengan rentang skornya 22, kemudian total skor tersebut diperoleh dari 15 butir soal dengan skala 1-5. Jumlah skor didalam teoritis ini minimal 3 dan 75. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan: (1) nilai rata-rata = 56,92 (2) simpangan baku = 20,64 (3) distribusi skor data yang paling sering muncul modus = 58 dan (4) mediannya = 58,5. (Lihat lampiran IV). Nilai distribusi dan skor rata-rata, modus dan median,

tidak jauh berbeda hal ini menunjukkan bahwa penyebaran skor penerapan media pembelajaran *mindmaple* cenderung berdistribusi normal. Adapun bentuk tabel frekuensi dan histogram disajikan berikut ini:

**Tabel 4.1**

**Distribusi Frekuensi Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple***

No Kelas	Interval	Frekuensi	%
1	54-59	1	$1/26 \times 100\% = 0,03$
2	60-64	1	0,03
3	65-69	7	0,27
4	70-74	9	0,35
5	75-79	5	0,2
6	80-84	3	0,12



**Gambar 4.1**

**Histogram Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple***

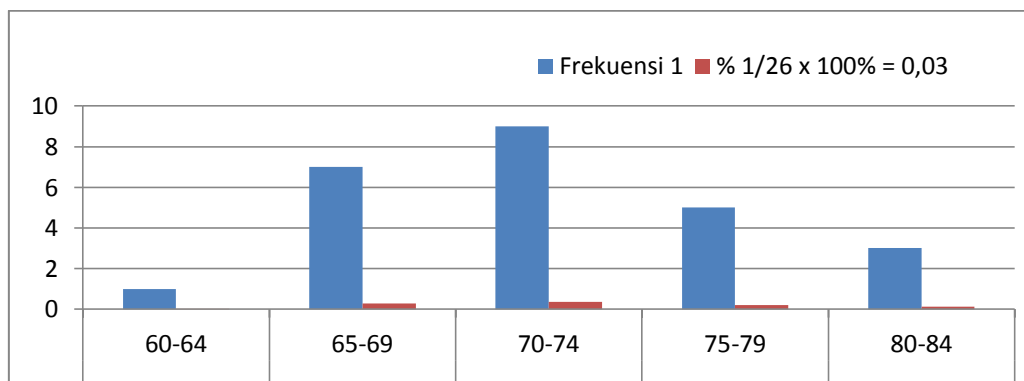
Pada gambar histogram tentang penerapan media pembelajaran *Mindmape*, terlihat jika sebaran data responden yang dianalisis menghasilkan nilai maksimum, minimum, nilai tengah, nilai rata-rata, dan skor nilai yang paling sering muncul yang dapat diperhitungkan setiap jawaban item yang dipilih oleh responden adalah sama seperti yang terdata dalam tabel distribusi frekuensi, dalam grafik tersebut terlihat bahwa garis kekanan menunjukkan interval nilai yang dijawab oleh responden tersebut dan maka garis keatas dapat menunjukkan jumlah responden yang menjawab.

## 2. Kecerdasan Verbal

Banyak angket kecerdasan verbal yang masuk berjumlah 26 responden dengan total skor 1858. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap skor kecerdasan verbal diperoleh skor terendah 54 dan skor tertinggi 83. Dengan rentang skornya 29, kemudian total skor tersebut diperoleh dari 17 butir soal dengan skala 1-5. Jumlah skor didalam teoritis ini minimal 3,4 dan 85. Perhitungan terhadap distribusi skor tersebut menghasilkan: (1) nilai rata-rata = 71,46 (2) simpangan baku = 13,77 (3) distribusi skor data yang paling sering muncul modus = 72 dan 70 dan (4) mediannya = 75,6. (Lihat lampiran IV). Nilai distribusi dan skor rata-rata, modus dan median, tidak jauh berbeda hal ini menunjukkan bahwa penyebaran skor penerapan media pembelajaran *mindmape* cenderung berdistribusi normal. Adapun bentuk tabel frekuensi dan histogram disajikan berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Kecerdasan Verbal**

No Kelas	Interval	Frekuensi	%
1	54-59	1	$1/26 \times 100\% = 0,03$
2	60-64	1	0,03
3	65-69	7	0,27
4	70-74	9	0,35
5	75-79	5	0,2
6	80-84	3	0,12



**Gambar 4.2**

### **Histogram Kecerdasan Verbal**

Pada gambar histogram tentang Kecerdasan Verbal, terlihat jika sebaran data responden yang dianalisis menghasilkan nilai maksimum, minimum, nilai tengah, nilai rata-rata, dan skor nilai yang paling sering muncul yang dapat diperhitungkan setiap jawaban item yang dipilih oleh responden adalah sama seperti yang terdata dalam tabel distribusi frekuensi, dalam grafik tersebut terlihat bahwa garis kekanan menunjukkan interval nilai yang dijawab oleh responden tersebut dan maka garis keatas dapat menunjukkan jumlah responden yang menjawab.

**Tabel 4.3**



### Rangkuman Perhitungan Statistik Dasar

Statistik	Variabel (X)	Variabel (Y)
Skor terendah	47	54
Skor tertinggi	69	83
Rentang nilai	22	29
Rata-rata (M)	56,92	71,64
Simpang baku	20,64	13,77
Modus (Mo)	58	72 dan 70
Median (Me)	58,5	75,6

### C. Penguji Persyaratan Analisis

Untuk melakukan analisis regresi maupun pengujian yang hipotesis dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis variabel penerapan media pembelajaran *mindmaple* (X) dan kecerdasan verbal (Y)

Persyaratan analisis yang dimaksud yaitu persyaratan yang harus dipenuhi agar analisis bias dilakukan, baik untuk keperluan memperbaiki maupun keperluan pengujian hipotesis. Terdapat tiga syarat yang harus dipenuhi persyaratan tersebut yaitu:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan teknik uji *Liliefors*. Pengujian terhadap data tentang penerapan media pembelajaran *mindmaple* (X) menghasilkan  $L_0$  maksimum sebesar 0,70861. Dari daftar nilai kritis  $L$  untuk uji *Liliefors* dengan  $N = 26$  dan taraf  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $L_t = 0,886$ . Dari perbandingan diatas bahwa  $L_0$  lebih kecil dari  $L_t$  ( $L_0 < L_t$ ). yang berarti bahwa data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

Pengujian terhadap data tentang kecerdasan verbal (Y) menghasilkan  $L_0$  maksimum sebesar 0,302749. Dari daftar nilai kritis  $L$  untuk uji *Liliefors* dengan

$N = 26$  dan taraf  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $L_t = 0,886$ . Dari perbandingan diatas bahwa  $L_o$  lebih kecil dari  $L_t$  ( $L_o < L_t$ ). yang berarti bahwa data X berasal dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

**Tabel 4.4**  
**Tabel Rangkuman Uji Normalitas**

No	Galat Tasiran	Harga $L_o$	Harga $L_{tabel}$	Keterangan
1	X	0,70861	0,886	Normal
2	Y	0,30274	0,886	Normal

## 2. Uji omogenitas

Didalam pengujian homogenitas ini maka variabel bertujuan untuk menguji homogenitas varians antara kelompok Y yang dikelompokkan berdasarkan terhadap kesamaan nilai X. maka kriteria pengujian yaitu apabila  $X_{hitung}$  lebih kecil atau sama besar dari  $X_{tabel}$  maka varians X dan Y bersifat homogen.

Uji homogenitas varians data X dan Y menghasilkan simpangan baku/  $S_x^2 = 20,647$  dan  $S_y^2 = 20,243$ . Dari hasil varians tersebut digunakan untuk mencari  $F_{hitung}$  data X dan Y sehingga dapat nilai  $F_{hitung} = 1,01$  dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$  maka didapat  $F_{tabel} =$  dari dk = 26, maka  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,01 < 2,98$ ) disimpulkan bahwa varians X dan Y Bersifat Homogen.

**Tabel 4.5**  
**Rangkuman Hasil Uji Homogenitas varians**

Varians	Dk	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
X dan y	26	1,01	2,98	Homogen

## 3. Uji Linieritas

Dari hasil perhitungan uji linieritas diperoleh persamaan garis regresi sederhana antara X dan Y sebagai berikut:  $Y = a + bx = 36,7 + 0,60x$ . Dari hasil perhitungan hasil uji linieritas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, konstantanya sebesar 36,7 yang menyatakan bahwa, jika tidak ada variabel Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* maka Kecerdasan Verbal 36,7.

Koefisien regresi X sebesar 0,60 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 poin penerapan media pembelajaran *mindmaple* akan meningkatkan kecerdasan verbal sebesar 0,60 (Lihat lampiran VII).

#### **D. Pengujian Hipotesis**

Dari hasil pengujian persyaratan analisis menunjukkan bahwa skor setiap variabel penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik lebih lanjut, yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dimaksud untuk menguji tiga hipotesis yang telah dirumuskan yaitu: (1) penerapan media pembelajaran *mindmaple* mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 di kampus IAIN Curup dinyatakan cukup baik. (2) kecerdasan verbal mahasiswa prodi PAI angkatan 2017 di kampus IAIN Curup cukup baik. (3) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa Prodi PAI angkatan 2017 di IAIN Curup.

Didalam teknik statistik yang dapat digunakan dalam mengetahui hubungan antara variabel-variabel tersebut adalah teknik statistik analisis "*T Test dan Product Momen*". Jadi teknik ini dapat digunakan untuk menguji besarnya kontribusi X terhadap Y.

##### **1. Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple***

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* di kampus IAIN Curup paling tinggi 75% dari rata-rata nilai ideal. Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus T test satu sampel. Jadi hipotesis yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah hipotesis deskriptif. Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat yaitu dapat diketahui:

$$\bar{X} = 56,9$$

$$S = 20,64$$

$$\mu_0 = 56,25$$

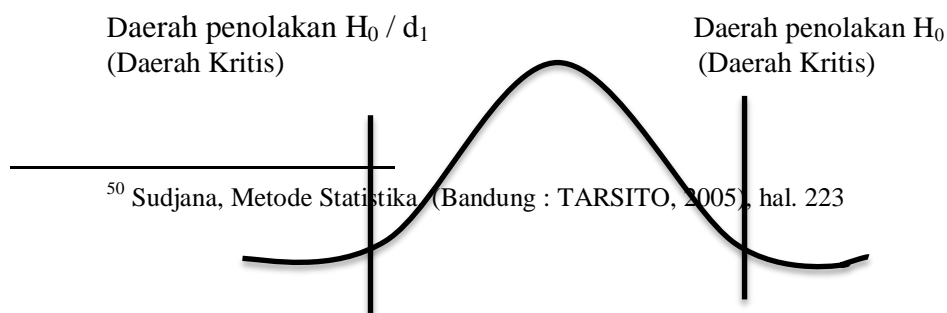
$$n = 26$$

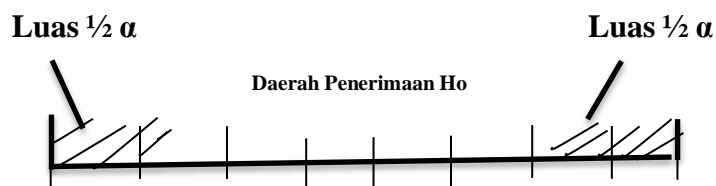
$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$= \frac{56,9 - 56,25}{\frac{20,647}{\sqrt{26}}}$$

$$= \frac{0,65}{\frac{20,647}{\sqrt{26}}} = \frac{0,03}{5,01} = 0,006$$

“Dasar pengambilan keputusannya adalah “sama atau tidak memiliki perbedaan, disebut hipotesis nol dengan lambang  $H_0$  melawan hipotesis tandingannya dengan lambang  $H_1$  yang mengandung pengertian tidak sama, lebih besar atau lebih kecil.”<sup>50</sup>





Gambar 4.3

### Kurva Penerapan Media embelajaran *mindmaple*

Kriteria yang didapat jadi artinya diterima hipotesis  $H_0$  jika harga statistic yang dihitung berdasarkan data peneitian jtuh antara  $d_1$  dan  $d_2$  dalam hal lainnya  $H_0$  ditolak.<sup>51</sup>

Berdasarkkan tabel t diketahui (0,05/2, 26-2) dalah 2,064 karena nilai t hitung (0,006) maka berada diantara  $d_1$  dan  $d_2$  maka diterima  $H_1$ . Harga t hitung adalah harga mutlak jadi tidak dilihat (-) atau (+) nya. Adapun hipotesis penelitian terdiri dari  $H_1$  hipotesis tandingan dan  $H_0$  hipotesis nihil. Secara rinci sebagai berikut:

1.  $H_1$  : Penerapan media pembelajaran *mindmapel* terhadap kecerdasn verbal mahasiswa sangat baik/tidak baik.
2.  $H_0$  : Penerapan media pembelajaran *mindmapel* terhadap kecerdasn verbal mahasiswa sangat baik/tetap baik.

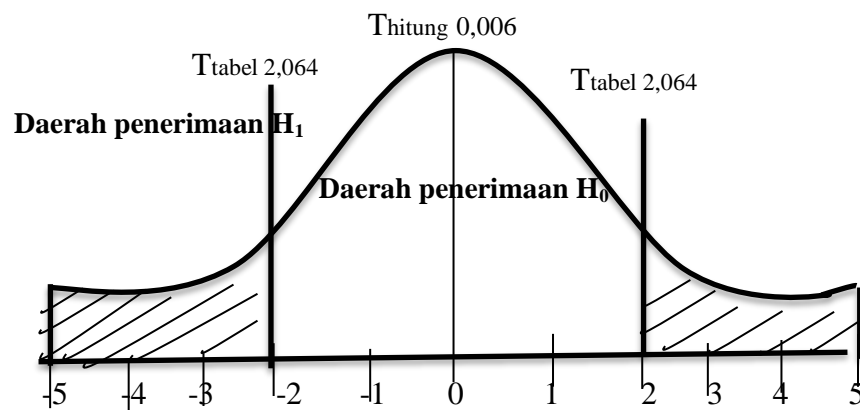
Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan medi pembelajaran *mindmple* cukup baik. Cara pengambilan keputusannya yaitu dengan melihat dasar keputusan berdasarkan kurva, Seperti pada gambar dibawah ini:

$$T_{hitung} = 0,006$$

$$T_{tabel} = 2,064$$

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, hal 224



**Gambar 4.4**

**Kurva Peningkatan penerapan medi pembelajaran mindmaple  $T_{hitung}$**

Dari gambar diatas diketahui bahwa  $T_{hitung}$  berada diantara  $d1$  dan  $d2/$  daerah penerimaan  $H_0$ . Maka diterima  $H_0$  dan  $H_1$  ditolak, dengan demikian bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* cukup baik karena nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dan berada pada arah kurva positif nol. Sedangkan jika dilihat dari rata-rata pemilihan jawaban sampel pada angket yang telah disebarakan maka dapat dilihat sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n \cdot 15} = \bar{X} = \frac{1480}{26.15}$$

$$\bar{X} = \frac{1480}{390} = 3,79$$

**Tabel 4.6**  
**Kriteria pengukuran data olah lapangan sesuai kebutuhan**

	Skala	Keterangan
A	1,00 – 1,87	Tidak Baik
B	1,88 – 2,66	Kurang Baik
C	2,67 – 3,44	Cukup Baik
D	3,45 – 4,22	Baik
E	4,23 – 5,00	Sangat Baik

Jika dilihat pada tabel pengukuran data, maka nilai  $\bar{X} = 3.79$  berada pada nilai 3,45 – 4,22 itu berarti penerapan media pembelajaran *mindmaple* dikategorikan baik.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test dan rata-rata jawaban dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* cukup baik, begitu juga dalam penerapannya dilapangan dimana dosen semaksimal mungkin menggunakan media pembelajaran *mindmaple* lebih dominan agar mahasiswa dapat memahami pembelajaran agar lebih baik.

## 2. Kecerdasan Verbal

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini bahwa kecerdasan verbal mahasiswa prodi PAI di kampus IAIN Curup paling tinggi 80% dari rata-rata nilai ideal. Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus T test satu sampel. Jadi hipotesis yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah

hipotesis deskriptif. Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibuat yaitu dengan menggunakan one sampel t-test atau t-test satu sample. dapat diketahui:

$$\bar{X} = 71,46$$

$$S = 13,778$$

$$\mu_0 = 68$$

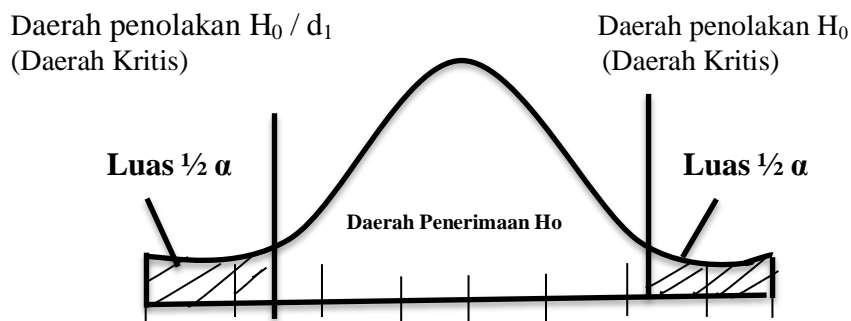
$$n = 26$$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$= \frac{71,46 - 68}{\frac{13,778}{\sqrt{26}}}$$

$$= \frac{3,46}{5,01} = 0,05$$

“Dasar pengambilan keputusannya adalah “sama atau tidak memiliki perbedaan, disebut hipotesis nol dengan lambang  $H_0$  melawan hipotesis tandingannya dengan lambang  $H_1$  yang mengandung pengertian tidak sama, lebih besar atau lebih kecil.”<sup>52</sup>



**Gambar 4.4**  
**Kurva kecerdasan verbal mahasiswa**

<sup>52</sup> *Ibid...*, hal. 223



Kriteria yang didapat jadi artinya diterima hipotesis  $H_0$  jika harga statistic yang dihitung berdasarkan data peneitian jtuh antara  $d_1$  dan  $d_2$  dalam hal lainnya  $H_0$  ditolak.<sup>53</sup>

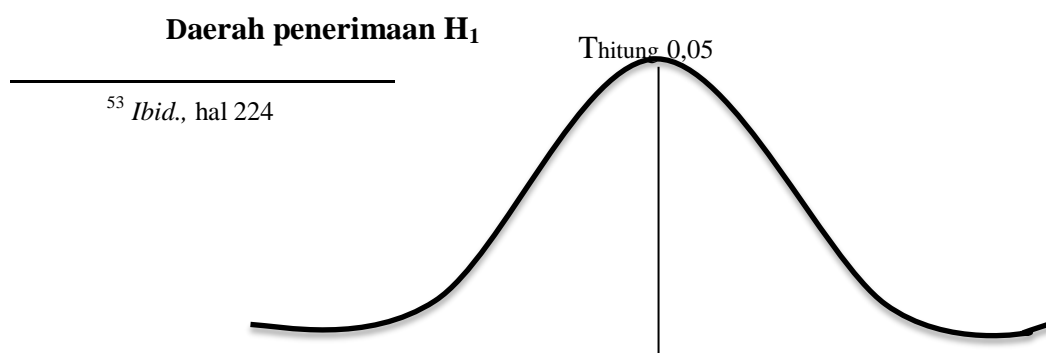
Berdasarkkan tabel t diketahui  $(0,05/2, 26-2)$  dalah 2,064 karena nilai t hitung  $(0,05)$  maka berada diantara  $d_1$  dan  $d_2$  maka diterima  $H_1$ . Harga t hitung adalah harga mutlak jadi tidak dilihat  $(-)$  atau  $(+)$  nya. Adapun hipotesis penelitian terdiri dari  $H_1$  hipotesis tandingan dan  $H_0$  hipotesis nihil. Secara rinci sebagai berikut:

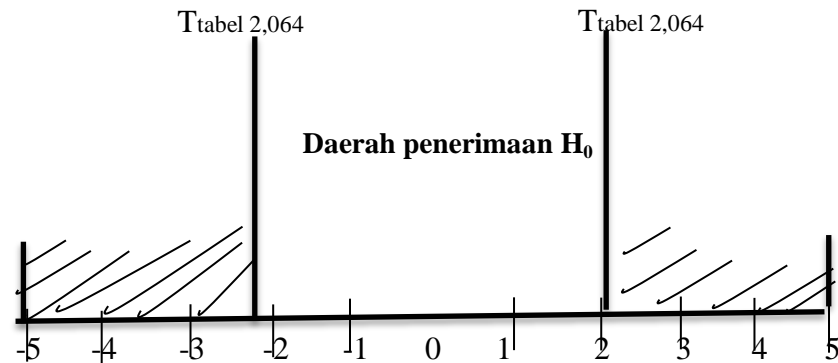
1.  $H_1$  : Penerapan media pembelajaran *mindmapel* terhadap kecerdasn verbal mahasiswa sangat baik/tidak baik.
2.  $H_0$  : Penerapan media pembelajaran *mindmapel* terhadap kecerdasn verbal mahasiswa sangat baik/tetap baik.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan verbal mahasiwa cukup baik. Cara pengambilan keputusannya yaitu dengan melihat dasar keputusan berdasarkan kurva, Seperti pada gambar dibawah ini:

$$T_{hitung} = 0,006$$

$$T_{tabel} = 2,064$$





**Gambar 4.4**

**Kurva Peningkatan kecerdasan verbal  $T_{hitung}$**

Dari gambar diatas diketahui bahwa  $T_{hitung}$  berada diantara  $d1$  dan  $d2$ / daerah penerimaan  $H_0$ . Maka diterima  $H_0$  dan  $H_1$  diterima, dengan demikian bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* cukup baik karena nilai thitung lebih kecil dan berada pada arah kurva positif nol. Sedangkan jika dilihat dari rata-rata pemilihan jawaban sampel pada angket yang telah disebarakan maka dapat dilihat sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Y}{n.17}$$

$$\bar{X} = \frac{1858}{26.17}$$

$$\bar{X} = \frac{1858}{442} = 4,21$$

**Tabel 4.7**

**Kriteria pengukuran data olah lapangan sesuai kebutuhan**

	<b>Skala</b>	<b>Keterangan</b>
A	1,00 – 1,87	Tidak Baik
B	1,88 – 2,66	Kurang Baik
C	2,67 – 3,44	Cukup Baik
D	3,45 – 4,22	Baik
E	4,23 – 5,00	Sangat Baik

Jika dilihat pada tabel pengukuran data, maka nilai  $\bar{X} = 4,21$  berada pada nilai 3,45 – 4,22 itu berarti kecerdasan verbal mahasiswa dikategorikan baik.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test dan rata-rata jawaban dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan verbal mahasiswa cukup baik, begitu juga dalam penerapannya dilapangan dimana kecerdasan verbal mahasiswa dapat dilatih lagi dengan baik.

### **3. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple (Y) Kecerdasan verbal (Y)**

Agar dapat mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa, maka peneliti menggunakan teknik analisis data korelasi *Product Moment* angka kasar Jadi untuk dapat mencari nilai korelasi “r” *Product Moment* jadi data yang didapatkan yaitu:

$$\sum x = 1480 \qquad \sum x^2 = 85312 \qquad \sum xy = 106413$$

$$\sum y = 1858 \qquad \sum y^2 = 133800 \qquad N = 26$$

Mencari  $r$  product moment :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{26.106413 - (1480)(1858)}{\sqrt{(26.85312 - (1480)^2)(26.133800 - (1858)^2)}} \\
 &= \frac{2766738 - 2745840}{\sqrt{(2218112 - 2190400)(3478800 - 3452104)}} \\
 &= \frac{16898}{\sqrt{(27712)(26636)}} \\
 &= \frac{16898}{\sqrt{738136832}} \\
 &= \frac{16898}{27168} = 0,62
 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis yang menggunakan rumus product moment diatas, maka didapatkan data  $r_{xy}$  atau “ $r$ ” *Product Moment* yaitu 0,62 untuk menguji apakah terdapat korelasi antara penerapan media pembelajaran mindmaple terhadap kecerdasan verbal mahasiswa kelas 6E pada mata pelajaran pendidikan agama islam ataukah tidak, dengan membandingkan besarnya nilai  $r_{xy}$  dengan  $r_{tabel}$ , maka terlebih dahulu menghitung df nya dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Df &= N - nr \\
 &= 26 - 2 = 24
 \end{aligned}$$

Jadi df sebesar 24 yang diperoleh  $r_{tabel}$ , pada taraf signifikan 5% sebesar 0,388 sedangkan pada taraf signifikan 1% diperoleh angka sebesar 0,210. Maka

dapat dilihat hasil perbandingannya bahwa  $r_{xy}$  atau “r” *Product Moment* yaitu 0,62 lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  0,388 baik dari taraf signifikan 5% ataupun 0,210 1%. Jadi dengan demikian Hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan peneliti ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa “*Terdapat korelasi antara penerapan media pembelajaran mindmaple terhadap kecerdasan verbal mahasiswa prodi PAI angkatan 2017 di Iain Curup*”.

Adapun besarnya penerapan media pembelajaran *mindmaple* (Variabel X) terhadap kecerdasan verbal (Variabel Y) yaitu:

KD (Koefisien Determinasi)

$$D = r_{xy}^2) \cdot 100\% = (0,62)^2 \cdot 100\%$$

$$= 0,3844 \cdot 100\% = 38\%$$

Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat hubungan antara penerapan media pembelajaran *mindmaple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa PAI angkatan 2017 kelas 6E sebesar 38%, sedangkan sisanya 62% dipengaruhi faktor lain. Berdasarkan dengan hasil perhitungan yang diperoleh  $r_{xy}$  dengan angka 0,62.

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dalam pembahasan hasil penelitian ini dapat dilakukan melalui hasil analisis perhitungan statistik variabel X dan variabel Y dan korelasi antara variabel sebagai berikut:

### **1. penerapan media pembelajaran *mindmaple***

Dari hasil penelitian penerapan media pembelajaran *mindmaple* ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* adalah cukup baik. Dari ini dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian bahwa nilai  $T_{hitung} = 0,006$  yang lebih kecil dari  $T_{tabel} = 2,064$  Maka dari perhitungan data statistik tersebut diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* paling tinggi 75% dari rata-rata nilai ideal dapat diterima. Sehingga hipotesis dugaan sementara diterima.

Berdasarkan hasil analisis dari data penelitian ini dapat mengartikan bahwa penerapan media pembelajaran *mindmaple* mahasiswa PAI angkatan 2017 kelas 6E dapat memberikan pengaruh yang cukup dari penentuan *cuvera* yang diperoleh cukup baik. didalam proses belajar mengajarnya maka diharapkan agar peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif lagi kedepannya. Sehingga dosen dapat menyampaikan materi pembelajaran makin baik lagi dengan cara menggunakan media pembelajaran *mindmaple* agar mahasiswa dapat memahami apa yang isi dan maksud dari materi yang sudah disampaikan oleh dosen.

### **2. Kecerdasan Verbal**

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kecerdasan verbal mahasiswa yang cukup sehingga hipotesis dugaan diterima. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian bahwa nilai  $T_{hitung} = 0,05$  yang lebih kecil dari  $T_{tabel} = 2,064$ . Maka dari perhitungan data statistik tersebut dapat diketahui bahwa kecerdasan

verbal mahasiswa 80% dari rata-rata nilai ideal dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Hal ini dapat mengartikan bahwa kecerdasan verbal mahasiswa dalam proses belajar mengajar dengan hasil menggunakan curva yang didapat yaitu cukup baik. Dan agar dapat membantu mahasiswa aktif dalam berdiskusi dan lancar dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, sehingga menjadikan suatu keberhasilan belajar peserta didik secara aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses belajar dikelas. Maka dari itu dosen dapat menciptakan suasana belajar dikelas secara interaktif dan dosen juga mampu mempersiapkan media pembelajaran sebagai bahan ajar atau strategi apa yang akan digunakan dalam mengajar dikelas.

### **3. Pengaruh Implementasi Kurikulum 2013 (X) dan Interaktif Siswa (Y)**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan media pembelajaran *mindmple* terhadap kecerdasan verbal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,62\*\* yang lebih besar dari  $r_{tabel}$  0,388 dengan taraf 5% dan taraf 1% yaitu 0,210.

Dari hasil koefisien korelasi tersebut dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *mindmple* terhadap kecerdasan verbal, keduanya memiliki pengaruh positif dan signifikan. Kemudian dibuktikan menggunakan koefisien determinasi besar pengaruh antara variabel X dan variabel Y yang dihitung terhadap koefisien korelasi adalah 0,62.

---

\*\* Terdapat Pengaruh Yang Positif dan Sangat Signifikan

Analisis korelasi ditunjukkan dengan menghitung koefisien determinasi. Maka koefisien determinasi yaitu  $0,3844 \cdot 100\% = 38$ . Maka R square adalah 38%. Jadi angka ini menjelaskan bahwa determinasi atau sumbangan penerapan media pembelajaran *mindmple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa 38% menjadikan semakin kuatnya pengaruh antara variabel X dan variabel Y, sedangkan 62% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil tersebut terdapat hubungan antara penerapan media pembelajaran *mindmple* terhadap kecerdasan verbal mahasiswa prodi PAI angkatan 2017 IAIN Curup sebesar 38%, sedangkan sisanya 62% di pengaruhi factor lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil perhitungan diperoleh rxy dengan angka 0,62 yang terletak pada interval 0,40-0,70 yang berada pada kategori yang sedang dan cukup.

Peneliti ketahui bahwasanya penerapan media pembelajaran *mindmple* yang dilakukan pada saat proses pembelajaran merupakan kunci dari memperoleh atau dapat mengetahui kemampuan kecerdasan verbal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat

Howard Gardner yang memaparkan bahwa kecerdasan verbal adalah kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif baik lisan maupun tulisan. Kemudian kecerdasan verbal ini mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan dilalui dengan kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran baik dalam berbicara, membaca dan menulis.<sup>54</sup>

Sehingga *Mindmple* dijadikan bahan acuan untuk media pembelajaran.

---

<sup>54</sup> Tri, Engala Srinawati Sapamu. “*Pengembangan Media Gambar Audio Visual Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019



sesuai pula dengan Buzan mengungkapkan bahwa simbol dan gambar seringkali lebih berdaya untuk mengungkapkan pikiran maupun mengingat suatu hal. Karena menurutnya otak memiliki kemampuan alami untuk pengenalan visual, bahkan sebenarnya pengenalan yang sempurna. Oleh karena itu, simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi dapat ditambahkan melalui *Mindmaple* yang dibuat untuk menambatkan ingatan yang lebih baik.<sup>55</sup>

## F. Keterbatasan Peneliti

Berdasarkan penelitian tersebut maka peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini terdapat berbagai kelemahannya walaupun telah dilaksanakan dengan berbagai upaya untuk semaksimal mungkin. Karena disebabkan adanya keterbatasan yang lainnya.

**Pertama**, dalam penelitian ini hanya terbatas terhadap sebagian faktor yang berpengaruh positif terhadap kecerdasan verbal mahasiswa. Jika diperhatikan dengan secara objektifnya maka masih banyak terdapat faktor lain yang bisa mendukung kecerdasan verbal mahasiswa prodi PAI angkatan 2017 di IAIN Curup.

**Kedua**, dalam mencapai suatu hasil yang optimal, maka perencanaan di dalam penelitian tersebut dapat di lakukan secara maksimal, misalnya sebelum instrument ini di sebarakan terlebih dahulu maka langkah selanjutnya melakukan uji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian jika pengumpulan data terhadap penelitian ini menggunakan angketnya masih terdapat kelemahan didalamnya, maka masih terdapat jawaban yang masih kurang cermat, kurang jujur dari hasil yang didapatkan di dalam respondennya dan dalam mengisi jawaban yang sudah tersedia pada butir-butir instrument.

---

<sup>55</sup> Ikhwanuddin, Muhammad Arif. "*Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IVA SDN Wonosari 02 Semarang.*" PhD diss., Universitas Negeri Semarang, 2013

**Ketiga**, dalam keterbatasan ini maka penulis secara pribadi dapat melakukan penelitian, terutama pada hal yang berkaitan dengan pengetahuan yang ada waktu maupun tenaga.

**Keempat**, kemudian peneliti masih memiliki keterbatasan yang ada, tapi peneliti dalam melakukan penelitian masih memperoleh hasil temuan yang sangat penting yaitu adanya pengaruh yang positif antara variabel penerapan media pembelajaran *mindmaple* (X) terhadap kecerdasan verbal mahasiswa (Y).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti laksanakan di kampus IAIN Curup dan telah peneliti paparkan dalam menggunakan rumus t-test dan *product moment*.

1. Dari hasil perhitungan statistik yang terdapat dalam angket penerapan media pembelajaran *mindmaple* ini, dapat diketahui skor ideal =1950 rata-rata = 75 dan skor 75% dari yang diharapkan. Jadi skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus t-test atau sampel sehingga dapat memperoleh hasil perhitungannya yaitu  $T_{hitung} = 0,006$  yang lebih kecil dari  $T_{tabel} = 2,064$  dapat ditarik kesimpulan penerapan media pembelajaran *mindmaple* di IAIN Curup paling tinggi 75% yang dapat dikatakan cukup baik dari rata-rata nilai ideal dapat diterima.
2. Dari hasil perhitungan statistik yang terdapat dalam angket kecerdasan verbal mahasiswa, dapat diketahui skor ideal =1950 rata-rata = 85 dan skor 80% dari yang diharapkan. Jadi skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus t-test atau sampel sehingga dapat memperoleh hasil perhitungannya yaitu  $T_{hitung} = 0,05$  yang lebih kecil dari  $T_{tabel} = 2,06$  dapat ditarik kesimpulan kecerdasan verbal mahasiswa paling tinggi 80% yang dapat dikatakan cukup baik dari rata-rata nilai ideal dapat diterima.
3. Dari hasil perhitungan setelah menggunakan rumus *product moment*, Maka dapat dilihat hasil perbandingannya bahwa  $r_{xy}$  atau “r” *Product Moment* yaitu 0,62 lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  0,388 baik dari taraf signifikan 5% ataupun 0,210 1%. Adapun besarnya variabel X terhadap variabel Y yaitu dengan hasil KD

(Koefisien Determinasi)  $(0,62)^2 \cdot 100\% = 0,3844 \cdot 100\% = 38\%$ . Dari hasil product moment 0,62 yang terletak pada interval 0,40-0,70 yang berada pada katagori yang sedang dan cukup.

## **B. Saran**

- 3) Bagi pihak dosen prodi PAI IAIN Curup lebih dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta tercipta suasana yang kondusif sehingga pada akhirnya siswa memperoleh pemahaman belajar yang lebih baik, berani berfikir kritis dan kreatif pada saat pembelajaran berlangsung karena dengan adanya media pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap kecerdasan verbal mahasiswa.
- 4) Bagi mahasiswa, agar lebih memperhatikan pada saat dalam proses pembelajaran berlangsung agar dengan menggunakan media pembelajaran *mindmaple* dapat membentuk suasana pembelajaran menjadi aktif dan membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lancar.
- 5) Bagi pembaca skripsi ini menjadikan sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang. Serta dapat mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan. khususnya dalam penerapan media pembelajaran terhadap kecerdasan verbal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N. H. T. (2016) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam Tahun Ajaran 2014/2015*. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5.1
- Ansori, M. (2016) *Pengaruh Kecerdasan Verbal-Linguistik Dan Kecerdasan Visuo-Spatial Terhadap Kreatifitas Siswa Islamic Boarding School SMP Islam Al-A'la Tahun Ajaran*. *Jurnal Al Lubab* 1.1.
- Cecep, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Azizi Yahya, D. K. (2015) *Kecerdasan*.
- Darusman, R. (2014) *Penerapan metode mind mapping (peta pikiran) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa SMP*. *Infinity Journal* 3.2.
- Daryanto, (2016) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hanifah, T.U. (2014). *Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan kecerdasan Verbal-Linguistik Anak usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen di TK Negri Pembina Bulu Temanggung)*. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 3.2.
- Haryati, D. (2017). *Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Paud."* *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3.2
- Hasanudin, (2017). *Media Pembelajaran Kajian Teoritis dan Pemanfaatan*, Yogyakarta: CV Budi utama.
- Hasyim, M. H. M. (2014). *Penerapan fungsi guru dalam proses pembelajaran*. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1.2.
- Hidayati, F. N. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran TOEFL Reading Berbasis Video Mind Map Untuk Mahasiswa IAIN Surakarta*. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7.1
- Ikhwanuddin, M.A. (2013) *Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IVA SDN Wonosari 02 Semarang*. PhD diss., Universitas Negeri Semarang.

- Imanudin, M. C., & Utomo, U. H. N. (2012). *Efektifitas Metode Mind Mapping untuk meningkatkan Prestasi Belajar Fisika pada Siswa Kelas VIII. HUMANITAS. jurnal Psikologi Indonesia*
- Khatimah, K. (2014). *Teori Intelligence Quotient Alfred Binet*
- Linda, B. D. (2002). *Multiple Intelligences Metode Terbaru Melesatkan kecerdasan, Depok II Tengah: Inisiasi Press.*
- Masrurah, F.(2014) *Kecerdasan verbal-linguistik anak melalui pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). Lisan al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan 8.2*
- Musfiroh, T. (2014). *Pengembangan kecerdasan majemuk.*
- Nafi'ah, U. et al. (2018) *Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Mindmaple Pada Materi Relief Candi Jago Bagi Guru MGMP Sejarah SMA Se-Kabupaten Malang. Jurnal Praktis dan Dedikasi Sosial (JPDS).*
- Nafiah, H. (2018). *Pengaruh kecerdasan linguistik terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal berbentuk narasi pada materi pokok peluang kelas XI di MAN Kendal. Diss. UIN Walisongo Semarang.*
- Nana S. (2005). *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Rahmawati, N. S. (2019). *Analisis Minat Belajar Siswa Ma Al-Mubarak Melalui Pendekatan Sainifik Berbantuan Aplikasi Geogebra Pada Materi Statistika Dasar. Journal on Education 1.3.*
- Ratu, B. (2017). *Pengaruh Kecerdasan Verbal Linguistik terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MIN Batu Pitumpanua Kabupaten Wajo. Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.*
- Mustar, S. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam*, Curup: Stain Curup.
- Sholeh, K. and Siti A. (2016). *Teknik Mind Mapping Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE) 2.2.*
- Sholiha, I. M. (2012). *Kekuatan dan arah kemampuan metakognis, kecerdasan verbal, dan kecerdasan interpersonal hubungannya dengan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMA Negri 3 Sukoharjo.*
- Sidauruk, D. (2016). *Hubungan Kecerdasan Verbal Siswa Kelas XI MIA DI SMA Negeri 5 Palembang Dengan Keterampilan Diskusi Mata Pelajaran*

*Pendidikan Agama Islam (Skripsi)*. PhD diss., UIN Raden Fatah Palembang.

\_\_\_\_\_(2014). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_(2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuntitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alabeta.

Tamatjita, E. N., Irawaty, M., & Ramdhani, R.(2016). *Sistem Pakar Pada Permainan Untuk Mengukur Tingkat Intelligence Quotient (iq) Menggunakan Metode Binet –simon Berbasis Android*. Compiler,5.1.

Tenriawaru, E. P. (2014). *Implementasi mind mapping dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pendidikan karakter*. Prosiding 1.1

Widyawati, S. (2017). *Penerapan Metode Belajar Pemetaan Pikiran (Mind Map) Pada Matakuliah Filsafat Ilmu Di Jurusan Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan Isi Surakarta*.

Yaumi, M. (2015). *Desain strategi Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan verbal-Linguistik Peserta didik*. AULADUNA: Jurnal Pendidikan dasar Islam, 2.2.

Zatulani, R. (2019). *Pengaruh Penerapan Mind Map Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Meaningfully Di Smpit Khoiru Ummah*. Doctoral dissertation, IAIN Curup.

Zuraidah, Z. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar dan Kecerdasan Verbal Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI Materi Rukun Islam Kelas 1 SDN 1 Percontohan tanjung Karang-Aceh Tamiang*. Docroral dissetation Universitas Islam Negri Sumatera Utara.

Arnyana, I.(2019). *Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c (Communication, Collaboration, Critical Thinking Dancreative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21*. Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi 1.1

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



## LAMPIRAN 1

### PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MINDMAPLE*

Tujuan dalam mengisi angket yaitu bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden serta untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *mindmaple* Prodi PAI angkatan 2017 di IAIN Curup.

Identitas Responden

NAMA :

KELAS :

Petunjuk penggunaan instrument

1. Tuliskan nama dan kelas terlebih dahulu !
2. Bacalah pernyataan yang disediakan dengan cermat !
3. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai (SS, SR, KD, JR, dan TP)

Ket :

SL : SELALU  
SR : SERING  
KD : KADANG-KADANG  
JR : JARANG  
TP : TIDAK PERNAH

Skor :

SL = 5                      KD = 3                      TP = 1

SR = 4                      JR = 2

4. Kemudian jawablah dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya !

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *MINDMAPLE***

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	dosen menggunakan mindmaple dapat memudahkan mahasiswa untuk menerima materi pembelajaran					
2	Dengan menggunakan mindmaple dosen dapat mengembangkan materi pembelajaran					
3	Mindmaple yang digunakan dosen pada saat pembelajaran untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif					
4	Mindmaple yang digunakan dosen dapat memotivasi belajar mahasiswa					
5	Mindmaple yang dibuat dosen tidak hanya berisi informasi tetapi ditambahi dengan gambar dan video yang selaras dengan materi					
6	Mindmaple yang dibuat dosen tidak hanya berisi informasi tetapi ditambahi dengan gambar dan video yang selaras dengan materi					
7	Dosen mengajak mahasiswa untuk berfikir secara kritis dalam menyampaikan pendapat sesuai dengan materi					
8	dosen membimbing mahasiswa dalam menyampaikan materi dengan cara membedakan antar fakta maupun opini					
9	Dosen memberikan point-point atau kata kunci penting untuk menyelesaikan permasalahan pada saat pembelajaran					
10	Dosen menyampaikan materi dengan menggunakan mindmaple dalam bentuk yang mmenarik					

11	Pada saat menggunakan mindmaple dosen memahami setiap materi dan menyampaikan materi sesuai dengan tema yang akan disampaikan					
12	Dosen memberikan simbol, gambar dan warna pada materi yang disampaikan dengan menggunakan mindmaple					
13	Dosen membedakan setiap penulisan materi yang disampaikan agar dapat dipahami					
14	Ketika menggunakan mindmaple dosen menyampaikan presentasi yang disampaikan sesuai dengan durasi pembelajaran					
15	Dosen menyajikan mindmaple dengan bentuk atau pola yang berbeda-beda					

### **KECERDASAN VERBAL**

Tujuan dalam mengisi angket yaitu bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden serta untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *mindmaple* Prodi PAI angkatan 2017 di IAIN Curup.

Identitas Responden

NAMA :

KELAS :

Petunjuk penggunaan instrument

1. Tuliskan nama dan kelas terlebih dahulu !
2. Bacalah pernyataan yang disediakan dengan cermat !
3. Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai (SS, SR, KD, JR, dan TP)

Ket :

SL : SELALU  
SR : SERING  
KD : KADANG-KADANG  
JR : JARANG  
TP : TIDAK PERNAH

Skor :

SL = 5                      KD = 3                      TP = 1

SR = 4                      JR = 2

4. Kemudian jawablah dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya !

### KECERDASAN VERBAL

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Ketika menggunakan mindmaple saya dapat menceritakan kembali hasil proses pembelajaran sehari-hari dalam bentuk teks					
2	Saya menulis materi sesuai dengan pengalaman yang didapatkan					
3	dengan menyajikan materi menggunakan mindmaple say dapat menulis kalimat dengan bahasa yang baik dan tepat					
4	Saya dapat memahami isi materi yang telah disampaikan ketika menggunakan mindmaple					
5	Dengan menggunakan mindmaple saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh dosen					
6	Dengan menyajikan materi dalam bentuk mindmaple saya dpat menyampaikan materi pembelajaran dengan lancar					
7	Saya dapat mengembangkan materi dan ide secara jelas pada saat menggunakan mindmaple					
8	Saya menyampaikan materi sesuai dengan fakta yang ada ketika menggunakan mindmaple					

9	Saya dapat mengajukan pendapat sesuai dengan materi yang disajikan dalam bentuk mindmaple					
10	Saya dapat menjawab dan menyampaikan tanggapan sesuai pertanyaan yang sudah diajukan pada saat presentasi dengan menggunakan mindmaple					
11	melalui bentuk mindmaple saya diberikan kesempatan dalam menyimpulkan setiap pertanyaan yang sudah dibacakan					
12	saya memeriksa kembali hasil bacaan dalam bentuk mindmaple yang telah disampaikan					
13	saya dapat menyampaikan kembali bacaan materi yang saya bacakan dalam bentuk mind maple					
14	saya dapat memahami dan mengetahui setiap kosa kata yang baru dalam materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk mindmaple					
15	saya dapat memahami dan mengetahui setiap kosa kata yang baru dalam materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk mindmaple					
16	saya dapat menyampaikan kembali sesuai dengan materi yang disampaikan menggunakan mindmaple					
17	saya memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika menggunakan mindmaple					

## LAMPIRAN DATA IV (Statistik Dasar)

Variabel Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple (X)

$$\sum x = 1480 \qquad \sum x^2 = 85312 \qquad \sum xy = 106413$$

$$\sum y = 1858 \qquad \sum y^2 = 133800 \qquad N = 26$$

$$\text{Maks} = 69 \qquad \text{Min} = 47$$

A. Mean

$$Mx = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1480}{26} = 56,92$$

B. Mencari standar deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh skornya

menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{N \cdot (N - 1)}} \\ &= \sqrt{\frac{26 \cdot 85312 - (1480)^2}{26 \cdot (26 - 1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2218112 - 2190400}{650}} \\ &= \sqrt{\frac{27712}{650}} \\ &= \sqrt{426338462} \\ &= 20,64 \end{aligned}$$

### C. Distribusi Frekuensi

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + (3.3) \log n = 1 + (3.3) \log 26$$

$$= 1 + 4,65 = 5,6 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

Rentang = Data terbesar dikurangi data terkecil ditambah 1

$$R = 69 - 47 + 1 = 23$$

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas}} = \frac{23}{6} = 3,8 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Tabel Distribusi Frekuensi

No Kelas	Interval	Frekuensi	%
1	47-50	6	$6/26 \times 100\% = 0,23$
2	51-54	3	0,12
3	55-53	7	0,27
4	59-62	3	0,12
5	63-65	6	0,23
6	67-70	1	0,03

### D. Modus

$M_o$  = data terbanyak / paling sering muncul

X	F
69	1
65	3
63	3
62	1
61	2
$M_o$ (58)	4 = f maksimal
56	1
55	2



53	1
52	1
51	1
50	1
49	1
48	2
47	2
Total	20

Modus untuk data variable x diatas adalah 58. Karena dari data tersebut yang sering muncul 58 yang memiliki 4 frekuensi.

#### E. Median

$$\begin{aligned}
 Mdn &= u - \left( \frac{\frac{1}{2}N - f_{ka}}{fi} \right) \cdot i = 62,5 - \left( \frac{\frac{1}{2}26 - 6}{7} \right) \cdot 4 \\
 &= 62,5 - \left( \frac{7}{7} \right) \cdot 4 \\
 &= 62,5 - 4 = 58,5
 \end{aligned}$$

Variabel Kecerdasan Verbal (Y)

$$\sum x = 1480 \qquad \sum x^2 = 85312 \qquad \sum xy = 106413$$

$$\sum y = 1858 \qquad \sum y^2 = 133800 \qquad N = 26$$

$$\text{Maks} = 83 \qquad \text{Min} = 54$$

#### A. Mean

$$Mx = \frac{\sum fy}{N} = \frac{1858}{26} = 71,46$$

B. Mencari standar deviasi untuk data tunggal yang sebagian atau seluruh skornya

menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{N \cdot (N - 1)}} \\ &= \sqrt{\frac{26.85312 - (1858)^2}{26 \cdot (26 - 1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2218112 - 3452164}{650}} \\ &= \sqrt{\frac{1234052}{650}} \\ &= \sqrt{189854154} \\ &= 13,778 \end{aligned}$$

C. Distribusi Frekuensi

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + (3.3) \log n = 1 + (3.3) \log 26$$

$$= 1 + 4,65$$

$$= 5,6 \text{ dibulatkan menjadi } 6$$

Rentang = Data terbesar dikurangi data terkecil ditambah 1

$$R = 83 - 54 + 1 = 30$$

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas}} = \frac{30}{6} = 5$$

Tabel Distribusi Frekuensi

No Kelas	Interval	Frekuensi	%
1	54-59	1	$1/26 \times 100\% = 0,03$
2	60-64	1	0,03
3	65-69	7	0,27
4	70-74	9	0,35
5	75-79	5	0,2
6	80-84	3	0,12

D. Modus

Mo = data terbanyak / paling sering muncul

Y	F
83	1
82	1
81	1
79	1
78	1
77	1
76	1
75	1
M <sub>o</sub> 72	(4)= f maksimal
71	1
M <sub>o</sub> 70	(4)= f maksimal
69	1
68	3
67	1
66	2
62	1
54	1
Total	26

Modus untuk data variable x diatas adalah 72 dan 70 Karena dari data tersebut yang sering muncul 72 dan 70 yang memiliki 4 frekuensi.

E. Median

$$\begin{aligned}Mdn &= u - \left( \frac{\frac{1}{2}N - f_{ka}}{fi} \right) \cdot i = 79,5 - \left( \frac{\frac{1}{2}26 - 6}{9} \right) \cdot 5 \\&= 79,5 - \left( \frac{7}{9} \right) \cdot 5 \\&= 79,5 - 3,85 = 75,6\end{aligned}$$

## LAMPIRAN V

Tabel Nilai X (Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple) dan Y (Kecerdasan Verbal)

Responden : 26 Mahasiswa

Peneliti : Muslimah Tun Nafi'ah

Program : Ms. Excel

Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	X.Y	X.Y <sup>2</sup>
1	69	68	4761	4624	4692	319056
2	58	68	3364	4624	3944	268192
3	63	70	3969	4900	4410	308700
4	61	67	3721	4489	4087	273829
5	61	70	3721	4900	4270	298900
6	58	72	3364	5184	4176	300672
7	56	62	3136	3844	3472	215264
8	65	71	4225	5041	4615	327665
9	62	69	3844	4761	4278	295182
10	65	72	4225	5184	4680	336960
11	58	66	3364	4356	3828	252648
12	53	54	2809	2916	2862	154548
13	58	76	3364	5776	4408	335008
14	48	66	2304	4356	3168	209088
15	63	72	3969	5184	4536	326592
16	63	78	3969	6084	4914	383292
17	65	72	4225	5184	4680	336960
18	55	70	3025	4900	3850	269500
19	51	81	2601	6561	4131	334611
20	55	79	3025	6241	4345	343255
21	49	70	2401	4900	3430	240100
22	47	83	2209	6889	3901	323783
23	50	75	2500	5625	3750	281250
24	52	68	2704	4624	3536	240448
25	47	82	2209	6724	3854	316028
26	48	77	2304	5929	3696	284592
	1480	1858	85312	133800	106413	7576123

Lampiran (Reabilitas)

Variabel X (Penerapan Media Pembelajaran *MindMaple*)

NO	GANJIL X	GENAP Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	35	29	1225	841	1015
2	34	28	1156	784	952
3	38	35	1444	1225	1330
4	33	29	1089	841	957
5	37	33	1369	10899	1221
6	37	32	1369	1024	1184
7	41	29	1681	841	1189
8	36	32	1296	1024	1152
9	37	32	1369	1024	1184
10	30	28	900	784	840
11	35	29	1225	841	1015
12	37	33	1369	1089	1221
13	30	26	900	676	780
14	28	26	784	676	728
15	24	22	576	484	528
16	29	23	841	529	667
17	30	26	900	676	780
18	30	24	900	576	720
19	28	25	784	625	700
20	25	26	625	676	650
Jumlah	654	567	21802	16325	18813

Selanjutnya dicari koefisien korelasinya dengan rumus:

$$\begin{array}{lll} \sum x = 654 & \sum x^2 = 21802 & \sum xy = 18813 \\ \sum y = 567 & \sum y^2 = 16325 & N = 20 \end{array}$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\ &= \frac{20 \cdot 18813 - (654)(567)}{\sqrt{(20 \cdot 21802 - (654)^2)(20 \cdot 16325 - (567)^2)}} \\ &= \frac{376260 - 370818}{\sqrt{(436040 - 427716)(326500 - 321489)}} \\ &= \frac{5442}{\sqrt{(8324)(5011)}} \\ &= \frac{5442}{\sqrt{41711564}} \\ &= \frac{5442}{6458} \\ &= 0.84 \end{aligned}$$

Setelah dihitung data koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan dalam rumus

Spearman Brown:

$$\begin{aligned} Ri &= \frac{2 \cdot rb}{1 + r} \\ &= \frac{2 \cdot 0.84}{1 + 0.84} \\ &= \frac{1.68}{1.84} \\ &= 0.91 \end{aligned}$$

Jadi rehabilitas instrumen penerapan media pembelajaran  $minndm\text{aple} = 0,91$ .  
 Karena berdasarkan uji coba instrumen ini sudah valid dan reliabel seluruh butirnya,  
 yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,4438)$  maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam  
 rangka mengumpul data.

Lampiran (Rebilitas)

Variabel Y ( Kecerdasan Verbal)

No	Ganjil X	Genap Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	34	30	1156	900	1020
2	38	33	1444	1089	1254
3	34	31	1156	961	1054
4	35	32	1225	1024	1120
5	37	31	1369	961	1147
6	39	34	1521	1156	1326



7	38	32	1444	1024	1216
8	37	35	1369	1225	1295
9	36	29	1296	841	1044
10	33	27	1089	729	891
11	31	24	961	576	744
12	33	28	1089	784	924
13	35	31	1225	961	1085
14	35	33	1225	1089	1155
15	43	38	1849	1444	1548
16	45	40	2025	1600	1800
17	44	38	1936	1444	1672
18	45	40	2025	1600	1800
19	43	38	1849	1444	1634
20	44	39	1936	1521	1716
Jumlah	759	663	29189	22373	25445

Selanjutnya dicari koefisien korelasinya dengan rumus:

$$\sum x = 759 \qquad \sum x^2 = 29189 \qquad \sum xy = 25445$$

$$\sum y = 663 \qquad \sum y^2 = 22373 \qquad N = 20$$

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

$$= \frac{20 \cdot 25445 - (759)(663)}{\sqrt{(20 \cdot 29189 - (759)^2)(20 \cdot 22373 - (663)^2)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{508900 - 503217}{\sqrt{(583780 - 576081)(447460 - 439569)}} \\
&= \frac{5683}{\sqrt{(7699)(7891)}} \\
&= \frac{5683}{\sqrt{60752809}} \\
&= \frac{5683}{7794} \\
&= 0.72
\end{aligned}$$

Setelah dihitung data koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan dalam rumus

Spearman Brown:

$$\begin{aligned}
Ri &= \frac{2 \cdot rb}{1 + r} \\
&= \frac{2 \cdot 0.72}{1 + 0.72} \\
&= \frac{1.44}{1.72} \\
&= 0.83
\end{aligned}$$

Jadi rehabilitas instrumen kecerdasan verbal = 0,83. Karena berdasarkan uji coba instrumen ini sudah valid dan reliabel seluruh butirnya, yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel} (0,4438)$  maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka mengumpul data.

Variable X (Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple)

Rangkuman Data Angket

Nilai Ganjil X dan Nilai Genap Y

No	Ganjil X	Genap Y	$X^2$	$Y^2$	XY
1	36	33	1296	1089	1188
2	31	27	961	729	837
3	34	29	1156	841	986
4	32	29	1024	841	928
5	32	29	1024	841	928
6	33	25	1089	625	825
7	29	27	841	729	783
8	36	29	1296	841	1044
9	33	29	1089	841	957
10	34	31	1156	961	1054
11	32	26	1024	676	832
12	25	28	625	784	700
13	31	27	961	729	837
14	28	20	784	400	560
15	31	32	961	1024	992
16	34	29	1156	841	986
17	34	31	1156	961	1054
18	30	25	900	625	750
19	27	24	729	576	648
20	30	25	900	625	750
21	27	22	729	484	594
22	24	23	576	529	552
23	26	24	676	576	624
24	28	24	784	576	672

25	25	22	625	484	550
26	23	25	529	625	575
Jumlah	785	695	24047	18853	21206

$$\sum x = 785 \quad \sum x^2 = 24047 \quad \sum xy = 21206$$

$$\sum y = 695 \quad \sum y^2 = 18853 \quad N = 26$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\
 &= \frac{26 \cdot 21206 - (785)(695)}{\sqrt{(26 \cdot 24047 - (785)^2)(26 \cdot 18853 - (695)^2)}} \\
 &= \frac{551356 - 545575}{\sqrt{(625222 - 616225)(490178 - 483025)}} \\
 &= \frac{5781}{\sqrt{(8997)(7153)}} \\
 &= \frac{5781}{\sqrt{64355541}} \\
 &= \frac{5781}{8022} \\
 &= 0.72
 \end{aligned}$$

Setelah dihitung data koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukan dalam rumus

Spearman Brown:

$$\begin{aligned}
 Ri &= \frac{2 \cdot rb}{1 + r} \\
 &= \frac{2 \cdot 0.72}{1 + 0.72} \\
 &= \frac{1.44}{1.72}
 \end{aligned}$$

= 0.83

Jadi rehabilitas instrumen penerapan media pembelajaran *mindmaple* = 0,83.

Karena berdasarkan uji coba instrumen ini sudah valid dan reliabel seluruh butirnya, maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka mengumpul data.

Variable Y (Kecerdasan Verbal)

Rangkuman Data Angket

Nilai Ganjil dan Genap Y

No	Ganjil X	Genap Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	37	31	1369	961	1147
2	34	34	1156	1156	1156
3	37	33	1369	1089	1221
4	36	31	1296	961	1116
5	37	33	1369	1089	1221
6	38	34	1444	1156	1292
7	33	29	1089	841	957
8	37	34	1369	1156	1258

9	37	32	1369	1024	1184
10	37	35	1369	1225	1295
11	35	31	1225	961	1085
12	28	26	784	676	728
13	39	37	1521	1369	1443
14	35	31	1225	961	1085
15	37	35	1369	1225	1295
16	41	37	1681	1369	1517
17	38	34	1444	1156	1292
18	37	33	1369	1089	1221
19	42	39	1764	1521	1638
20	42	37	1764	1369	1554
21	37	33	1369	1089	1221
22	43	40	1849	1600	1720
23	39	36	1521	1296	1404
24	37	31	1369	961	1147
25	44	38	1936	1444	1672
26	40	37	1600	1369	1480
Jumlah	977	881	36989	30113	33349

$$\sum x = 977 \qquad \sum x^2 = 36989 \qquad \sum xy = 33349$$

$$\sum y = 881 \qquad \sum y^2 = 30113 \qquad N = 26$$

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

$$\begin{aligned}
&= \frac{26.33349 - (977)(881)}{\sqrt{(26.36989 - (977)^2)(26.30113 - (881)^2)}} \\
&= \frac{867074 - 860737}{\sqrt{(961714 - 954529)(782938 - 776161)}} \\
&= \frac{6337}{\sqrt{(7185)(6777)}} \\
&= \frac{6337}{\sqrt{48692745}} \\
&= \frac{6337}{6978} \\
&= 0.90
\end{aligned}$$

Setelah dihitung data koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukkan dalam rumus

Spearman Brown:

$$\begin{aligned}
R_i &= \frac{2 \cdot r_b}{1 + r} \\
&= \frac{2 \cdot 0.90}{1 + 0.90} \\
&= \frac{1.8}{1.9} \\
&= 0.94
\end{aligned}$$

Jadi rehabilitas instrumen penerapan edia pembelajaran *mindmaple* = 0,94.

Karena berdasarkan uji coba instrumen ini sudah valid dan reliabel seluruh butirnya, maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka mengumpul data.

Variabel X ( Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple)

No	Xi	Zi	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	69	1,84961	0,72242	0,03846	0,683958462
2	58	0,16493	0,5655	0,07692	0,488578544
3	63	0,93069	0,82399	0,11538	0,708609208
4	61	0,62439	0,73381	0,15385	0,579967781
5	61	0,62439	0,73381	0,19231	0,541506242
6	58	0,16493	0,5655	0,23077	0,334732391
7	56	-0,1414	0,44379	0,26923	0,174557623
8	65	1,237	0,89196	0,30769	0,584263617
9	62	0,77754	0,78158	0,34615	0,435426341
10	65	1,237	0,89196	0,38462	0,50734054
11	58	0,16493	0,5655	0,42308	0,142424698
12	53	-0,6008	0,27398	0,46154	-0,18756091
13	58	0,16493	0,5655	0,5	0,065501621
14	48	-1,3666	0,08588	0,53846	-0,452584188
15	63	0,93069	0,82399	0,57692	0,247070746
16	63	0,93069	0,82399	0,61538	0,208609208
17	65	1,237	0,89196	0,65385	0,238109771
18	55	-0,2945	0,38418	0,69231	-0,308128595
19	51	-0,9071	0,18217	0,73077	-0,548600527
20	55	-0,2945	0,38418	0,76923	-0,385051671
21	49	-1,2134	0,11248	0,80769	-0,695210584
22	47	-1,5197	0,06429	0,84615	-0,781865594
23	50	-1,0603	0,14451	0,88462	-0,740107506
24	52	-0,754	0,22543	0,92308	-0,697646067
25	47	-1,5197	0,06429	0,96154	-0,897250209
26	48	-1,3666	0,08588	1	-0,91412265
Jumlah	1480				

$$X = 56,92$$

$$S = 6,2$$

$$X = \sum y : N = 1480 : 26 = 56,92$$

$$Z_i = X_i - X : S = 69 - 56,92 : 6,52 = 1,849$$



Dari jumlah yang ditebalkan diperoleh  $L_0$  sebesar **0,70861** dengan  $N = 26$  dan taraf nyata  $\alpha = 0.05$  dari daftar nilai kritis  $L$  untuk uji liliiefors diperoleh  $L_t$  sebesar = **0,886** yang berarti lebih kecil dari  $L_0$  diatas. Dengan demikian hipotesis nol yang menyatakan sampel  $Y$  berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Maka dapat disimpulkan populasi berdistribusi normal.

LAMPIRAN (Uji Normalitas)

Variabel Y (Kecerdasan verbal)

No	Xi	Zi	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	68	-0,54074	0,294342	0,038462	0,255881
2	68	-0,54074	0,294342	0,076923	0,217419
3	70	-0,22831	0,409701	0,115385	0,294316
4	67	-0,69696	0,242914	0,153846	0,089068
5	70	-0,22831	0,409701	0,192308	0,217393
6	72	0,084116	0,533518	0,230769	0,302749
7	62	-1,47803	0,0697	0,269231	-0,19953
8	71	-0,0721	0,471262	0,307692	0,163569
9	69	-0,38453	0,350293	0,346154	0,004139
10	72	0,084116	0,533518	0,384615	0,148902
11	66	-0,85317	0,196782	0,423077	-0,2263
12	54	-2,72775	0,003188	0,461538	-0,45835
13	76	0,708975	0,76083	0,5	0,26083
14	66	-0,85317	0,196782	0,538462	-0,34168
15	72	0,084116	0,533518	0,576923	-0,04341
16	78	1,021404	0,846469	0,615385	0,231084
17	72	0,084116	0,533518	0,653846	-0,12033
18	70	-0,22831	0,409701	0,692308	-0,28261
19	81	1,490049	0,931894	0,730769	0,201125
20	79	1,177619	0,880526	0,769231	0,111295
21	70	-0,22831	0,409701	0,807692	-0,39799
22	83	1,802478	0,964265	0,846154	0,118111
23	75	0,55276	0,709786	0,884615	-0,17483
24	68	-0,54074	0,294342	0,923077	-0,62873
25	82	1,646264	0,950145	0,961538	-0,01139
26	77	0,86519	0,806533	1	-0,19347
Jumlah	1858				

$$X = 71,4615$$

$$S = 6,40144$$

$$X = \sum y : N = 1858 : 26 = 71,46$$

$$Z_i = X_i - X : S = 68 - 71,4 : 6,40 = -0,54$$

Dari jumlah yang ditebalkan diperoleh  $L_0$  sebesar **0,302749** dengan  $N = 26$  dan taraf nyata  $\alpha = 0.05$  dari daftar nilai kritis  $L$  untuk uji liliiefors diperoleh  $L_t$  sebesar = **0,886** yang berarti lebih kecil dari  $L_0$  diatas. Dengan demikian hipotesis nol yang menyatakan sampel  $Y$  berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Maka dapat disimpulkan populasi berdistribusi normal.

## LAMPIRAN VII (Uji Homogenitas)

### Uji Homogenitas Variabel X dan Y

$$\sum x = 1480 \qquad \sum x^2 = 85312 \qquad \sum xy = 106413$$

$$\sum y = 1858 \qquad \sum y^2 = 133800 \qquad N = 26$$

Variabel X

$$\begin{aligned} S_n &= \sqrt{\frac{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{26 \cdot 85312 - (1480)^2}{26(26-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2218112 - 2190400}{650}} = \sqrt{\frac{27712}{650}} = \sqrt{426338462} = 20,647 \end{aligned}$$

Variabel Y

$$\begin{aligned} S_n &= \sqrt{\frac{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{26 \cdot 133800 - (1858)^2}{26(26-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{3478800 - 3452164}{650}} = \sqrt{\frac{26636}{650}} = \sqrt{409784615} = 20,243 \end{aligned}$$

$$F \text{ hitung} = F \frac{s \text{ besar}}{s \text{ kecil}} = \frac{20,647}{20,243} = 1,01$$

Dari perhitungan diatas diperoleh F hitung dari grafik daftar distribusi dengan dk pembilangan  $26-1 = 25$  dan dk penyebut  $26-1 = 25$  bahwa F hitung lebih kecil dari F tabel ( $1,01 <$ ) hal ini berarti homogen.

LAMPIRAN VIII ( Uji Linieritas)

$$\sum x = 1480 \qquad \sum x^2 = 85312 \qquad \sum xy = 106413$$

$$\sum y = 1858 \qquad \sum y^2 = 133800 \qquad N = 26$$

$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \\ &= \frac{(1858)(85312) - (1480)(106413)}{26(85312) - (1480)^2} \\ &= \frac{158509696 - 157491240}{2218112 - 2190400} \\ &= \frac{1018456}{27712} = 36,75 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} b &= \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2} \\ &= \frac{26(106413) - (1480)(1858)}{26(85312) - (1480)^2} \\ &= \frac{2766738 - 2749840}{2218112 - 2190400} = \frac{16898}{27712} = -0,60 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh persamaan garis regresi sederhana x dan y sebagai berikut =  $y = a + bx = 36,75 + 0,60 x$ . angka- angka ini dapat diartikan yaitu: konstanta sebesar 36,75 yang mengatakan bahwa, jika tidak ada variable Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* maka Kecerdasan Verbal sebesar 36,75

Jadi koefisien X sebesar 0,60 menyatakan setiap penambahan 1 poin penerpan media pembelajaran mindmaple akan meningkatkan kecerdasan verbal sebesar 0,60

## LAMPIRAN IX

Uji Hipotesis Pengaruh Variabel X dan Y Menggunakan Product Moment

$$\sum x = 1480 \qquad \sum x^2 = 85312 \qquad \sum xy = 106413$$

$$\sum y = 1858 \qquad \sum y^2 = 133800 \qquad N = 26$$

Rumus product Moment

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \\ &= \frac{26 \cdot 106413 - (1480)(1858)}{\sqrt{(26 \cdot 85312 - (1480)^2)(26 \cdot 133800 - (1858)^2)}} \\ &= \frac{2766738 - 2745840}{\sqrt{(2218112 - 2190400)(3478800 - 3452104)}} \\ &= \frac{16898}{\sqrt{(27712)(26636)}} \\ &= \frac{16898}{\sqrt{738136832}} \\ &= \frac{16898}{27168} = 0,62 \end{aligned}$$

Jika nilai  $R_{hitung}$  0,62 >  $R_{tabel}$  0,388 maka artinya ada pengaruh antara penerapan media pembelajaran Mindmaple terhadap kecerdasan verbal.

KD (Koefisien Determinasi)

$$\begin{aligned} D &= r_{xy}^2 \cdot 100\% = (0,62)^2 \cdot 100\% \\ &= 0,3844 \cdot 100\% = 38\% \end{aligned}$$

NILAI-NILAI  $r$  PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			



IAIN CURUP

### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Murwah Tun Mariah  
 NIM : 16531110  
 FAKULTAS/JURUSAN : TARBIYAH  
 PEMBIMBING I : Muhammad Arbanawi, M.Pd  
 PEMBIMBING II : Ah. Karolina, M.Pd  
 JUDUL SKRIPSI : Perengaruh Penerapan Media Pembelajaran  
 Minipaple terhadap keefektifan verbal  
 Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup

\* Kartu konsultasi ini harus dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

\* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

\* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi!



IAIN CURUP

### KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Murwah Tun Mariah  
 NIM : 16531110  
 FAKULTAS/JURUSAN : TARBIYAH  
 PEMBIMBING I : Muhammad Arbanawi, M.Pd  
 PEMBIMBING II : Ah. Karolina, M.Pd  
 JUDUL SKRIPSI : Perengaruh Penerapan Media Pembelajaran  
 Terhadap keefektifan verbal mahasiswa Prodi PAI  
 Angkatan 2017 IAIN Curup

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

Muhammad Arbanawi, M.Pd  
 NIP. 197210042003122003

Pembimbing II,

Ah. Karolina, M.Pd  
 NIP. 198912252015032006





IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	25/ September 2020	Revisi Bab 1-3 ditambah Kon R-r-r, Pelebaran skripsi, tambah kon hingga di bab 3.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	12/ Mei 2020	Konultasi mengenai memulih Jurnal / Skripsi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	18/ Mei 2020	Mitramen penelitian OK!	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	25/ Agustus 2020	BAB I, II, III	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	31/ Agustus 2020	BAB I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX, XX, XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVI, XXVII, XXVIII, XXIX, XXX	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	02/ September 2020	BAB IV	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	12/ September 2020	Angka sidang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	12/ Mei 2020	Konultasi mengenai masalah revisi bab 1-3 dan kon r-r-r atau skripsi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	29/ Juli 2020	Konultasi skripsi bab 1-3 diminta untuk memperbanyak referensi, cara penulisan, bimbingan dari skripsi bab 1 dan 3. Membuat pedoman jawaban core	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	2/ Juli 2020	Bimbingan dari skripsi bab 1 dan 3. Membuat pedoman jawaban core	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	13/ Juli 2020	Bimbingan dari skripsi bab 1 dan 3.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	24/ Juli 2020	Revisi dari skripsi dan revisi indikator diambil dari jurnal.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	19/ Agustus 2020	BAB II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX, XX, XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVI, XXVII, XXVIII, XXIX, XXX	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	31/ Agustus 2020	BAB IV Tambahan teori di pembahasan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	15/ September 2020	BAB I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX, XX, XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVI, XXVII, XXVIII, XXIX, XXX	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu-Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 164 Tahun 2020

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** :
- Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
  - Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
  - Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
  - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
  - Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.H/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022;
  - Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
  - Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama

- Wiwit Arbaini W, M.Pd 19721004 200312 2 003
- Asri Karolina, M.Pd.I 19891225 201503 2 006

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Muslimatun Naffah

N I M : 16531110

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mindmaple terhadap Kecerdasan Verbal Angkatan 2018 Program Studi PAI IANIN Curup

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,

tanggal 16 Juni 2020



Tembusan :

- Rektor
- Bendahara IAIN Curup;
- Kabag Akademik, kemahasiswaan dan kerja sama;
- Mahasiswa yang bersangkutan;



## RIWAYAT HIDUP

Muslimatun Nafi'ah, dilahirkan di Curup pada tanggal 04 Mei 1998. Anak ke lima dari enam bersaudara pasangan dari Amak dan Siti Nur Baya. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Mi Guppi No.11 Curup Tengah pada tahun 2010. Pada tahun 2010 peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 03 Curup Timur dan tamat pada tahun 2013, kemudian Peneliti melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMK Negeri 02 Rejang Lebong (SMEA) Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ), dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) dan menyelesaikan studi pada tahun 2020 dengan judul skripsi: "**Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Mindmaple* Terhadap Kecerdasan Verbal Mahasiswa Prodi PAI Angkatan 2017 IAIN Curup**".