



Pemanfaatan Aplikasi Mind Master Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Selvi Pransiska, Deri Wanto, Aida Rahmi Nasution
IAIN Curup E-mail: selvipransiska26@gmail.com

Abstract

Learning media is needed by teachers in supporting and supporting teaching in education. Media is a tool used by teachers in teaching, in addition to using books or lecture methods. Teachers can take advantage of technology-based learning media, one of which is the Mind Master application. Mind Master is an online-based application that provides an attractive design in the form of templates, features, and the categories given in it. This Classroom Action Research aims to determine the use of the Mind Master application as a learning medium to improve learning outcomes in Islamic Religious Education. The place of this research is at SDN 47 Rejang Lebong Class VI for the 2021/2022 academic year. In Class VI of SDN 47 Rejang Lebong, by using Mind Master as a learning medium it is clear that the enthusiasm for learning of children has increased, children can focus more on teaching material so that learning outcomes have increased. -the average Minimum Completeness Criteria (KKM) that has been applied previously. The result of this study is that the use of the Mind Master application can improve student achievement in the subject of Islamic Religious Education (PAI) at SDN 47 Rejang Lebong. This can be seen from the test results showing the percentage of mastery of learning outcomes, namely in Cycle I 62.5% and increased in Cycle II 87.5%. By utilizing Mind Master as a learning medium students become active, creative and learning becomes fun, Skills in using computers and information technology are a necessity in developing teachers and their learning, using Mind Master increases children's learning motivation and arouses curiosity about many things, gives appreciation and inspiration to be able to create their own for teachers and students.

Abstrak

Media pembelajaran sangatlah diperlukan oleh guru dalam menunjang dan mendukung suatu pengajaran dalam pendidikan. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam mengajar, selain menggunakan buku atau metode ceramah. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Mind Master. Mind Master merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategorikategori yang diberikan di dalamnya. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Mind Master sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Tempat penelitian ini di SDN 47 Rejang Lebong Kelas VI Tahun Pelajaran 2021/2022. Di Kelas VI SDN 47 Rejang Lebong, dengan menggunakan Mind Master sebagai media pembelajaran terlihat jelas semangat belajar anak menjadi meningkat, anak bisa lebih fokus terhadap materi ajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat hal ini terlihat dari nilai capaian siswa saat melakukan evaluasi akhir pembelajaran ternyata diatas rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah diterapkan sebelumnya. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Mind Master dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 47 Rejang Lebong. Hal ini dapat dilihat dari Hasil tes menunjukkan adanya persentase ketuntasan hasil belajar, yaitu pada Siklus I 62,5 % dan meningkat pada siklus II 87,5%. Dengan memanfaatkan Mind Master sebagai media pembelajaran

Article History

Received: 11 Desember 2022
Reviewed: 15 Desember 2022
Published: 31 Desember 2022

Key Words

Mind Master; Output;
Learning Media; PAI

Sejarah Artikel

Received: 11 Desember 2022
Reviewed: 15 Desember 2022
Published: 31 Desember 2022

Kata Kunci

Mind Master; Hasil Belajar;
Media Pembelajaran; PAI





siswa menjadi aktif, kreatif dan belajar menjadi menyenangkan, Keterampilan menggunakan komputer dan teknologi informasi menjadi kebutuhan dalam mengembangkan diri guru dan pembelajarannya, pemanfaatan Mind Master meningkatkan motivasi belajar anak dan membangkitkan rasa ingin tahu tentang banyak hal, memberikan apresiasi dan inspirasi untuk dapat berkreasi sendiri bagi guru dan siswa.

Pendahuluan

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan suatu proses yang kompleks karena didalamnya ada interaksi diantara seseorang dengan lingkungannya. Jika proses pembelajaran dilakukan secara formal dilakukan di lingkungan sekolah, maka interaksi yang terjadi selama proses tersebut tentu dipengaruhi oleh lingkungan yang terdiri dari peserta didik, pendidik, bahan ataupun materi pelajaran, serta berbagai sumber dan fasilitas pendukung lainnya. Proses belajar juga merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi dalam proses pembelajaran selalu melibatkan pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran.

Permasalahan umum yang paling sering terjadi di SD diantaranya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kurang diminati oleh peserta didik karena cara penyampaian guru yang monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Waktu yang disediakan adalah 2x45 menit dalam satu kali pertemuan itu terasa terlalu lama dan membosankan. Dengan metode ceramah yang dilakukan guru, peserta didik kurang berhasil dalam proses pembelajaran baik itu memahami materi pelajaran, sehingga dampaknya adalah rendahnya hasil belajar siswa tersebut. Hal ini terbukti dengan masih jarang siswa yang mengajukan pertanyaan, belum melakukan sanggahan, belum berani maju ke depan saat pembelajaran berlangsung, dan tidak adanya partisipasi siswa baik langsung maupun tidak langsung. Sementara itu, rendahnya hasil belajar dilihat dari nilai peserta didik yang masih ada di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) karena peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal, penyebab rendahnya kemampuan peserta didik adalah faktor dari peserta didik itu sendiri yaitu kurangnya minat dan perhatian pada pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar pada peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Melihat fenomena tersebut maka dari itu harus ada inovasi dalam pembelajaran, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan hasil belajar peserta didik. Guru tidak boleh hanya menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah saja melainkan harus menggunakan cara dan media yang menarik dan mudah diterapkan agar dapat menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat apa yang telah dipelajari.

Kehadiran media dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, dengan demikian materi pelajaran akan lebih mudah tersampaikan. (Alfilisia, 2020). Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, membuat guru menerapkan pembelajaran dengan penguasaan keterampilan baru, menciptakan sesuatu dalam pengaplikasian media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini berfokus peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil,





mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang ada dalam dunia teknologi ialah Mind Master. Mind Master adalah sebuah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Mind Master. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Mind Master seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Mind Master dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019)

Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa PAI peneliti memanfaatkan Mind Master untuk meningkatkan hasil belajar PAI kelas VI SDN 47 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi Mind Master sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran PAI. Bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran PAI khususnya pada salah satu contoh materi pelajaran jenjang sekolah dasar.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Di era globalisasi, Pendidikan Agama Islam harus ikut berperan di dalam dunia persaingan bebas, baik di bidang politik, ekonomi, maupun komunikasi. Konsep dan istilah baru dalam pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara tidak langsung memperkaya khasanah Ilmu Pendidikan Agama Islam. Pengaruh teknologi di dalam pendidikan tentu sangatlah penting dalam kemajuan pendidikan. Melalui ilmu pengetahuan yang dikembangkan pada tataran pendidikan, membuat pendidikan maju bersamaan dengan kondisi zaman. Maka dari itu, guru haruslah berperan aktif untuk mengembangkan media yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran, dengan melihat keadaan situasi dan kondisi peserta didik dan sekolahnya. Media berasal dari bahasa Latin yaitu "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar" (Nunu Mahnun, 2012). Lebih lanjut, media merupakan sarana penyaluran pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan





media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Tafanao, 2018)

Pemanfaatan media pembelajaran akan memberikan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran (Karolina, A. (2022)). Berbagai media akan digunakan untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian materi yang akan dibantu dengan sumber belajar lainnya sehingga keterkaitan antara sumber belajar dan media pembelajaran sangat erat dalam menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.

Maka dari itu, pada zaman ini teknologi seperti sekarang semakin pesat dan maju, guru haruslah memilih-milih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya sesuai dengan lingkungannya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Mind Master. Aplikasi ini juga dapat dipakai melalui handphone ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi. Mind Master adalah suatu alat pendekatan untuk menolong Anda mencatat lebih efektif dan juga membantu otak berpikir secara teratur, memasukkan informasi ke dalam otak. Mind map merupakan cara paling kreatif dan efektif dalam membuat catatan (Bernard Renaldy, dkk. 2009: 1). Mind Map dapat menganalisis ide-ide, mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah direncanakan. Manfaat mind map antara lain: a) Mempercepat pembelajaran, b) Melihat koneksi antar topik yang berbeda, c) Membantu brainstorming, d) Memudahkan ide mengalir, e) Melihat gambaran besar, f) Memudahkan mengingat, g) Menyederhanakan struktur, h) Meningkatkan kreativitas.

Hasil Penelitian yang telah di analisis menunjukkan bahwa aplikasi Mind Master ketika dikembangkan dengan benar dan tepat sesuai dengan sasarannya akan menjadi media pembelajaran yang inovatif dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis dengan aplikasi mind map ini. Aplikasi mind map yang dikembangkan oleh tim peneliti merupakan aplikasi yang bersifat offline dan gratis, sehingga siapa saja dapat mengembangkan media menggunakan aplikasi untuk keperluan pembelajaran. Aplikasi mind map yang digunakan yaitu Edraw Mind Map. Aplikasi ini memiliki tampilan yang mudah untuk dipelajari oleh orang yang ingin belajar dan mengembangkan mind map. Untuk dapat menggunakan aplikasi mind map edraw mind map tersebut, maka kita harus mendownload terlebih dahulu aplikasi itu. Caranya kita memanfaatkan internet dengan menggunakan browser melalui google kita akan mudah menemukan aplikasi edraw mind map 7 yang dapat di download secara free. Setelah kita mendapatkan aplikasinya maka tinggal kita install dalam komputer sehingga barulah kita dapat menggunakannya untuk merancang media pembelajaran mind map.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Mind Master menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan mengandalkan media





pembelajaran salah satunya berupa aplikasi Mind Master. Media yang menyediakan lebih banyak template yang menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sangat banyak contoh-contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Mind Master untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam bentuk Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al., 2018). Secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus pandai menampilkan presentasinya itu secara menarik.

Aplikasi Mind Master menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi Mind Master, pilih template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bias dipindahkan ke dalam Power Point. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, guru juga ikut belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu. Aplikasi Edraw Mindmaster mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, Media Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster layak diterapkan dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dapat memancing siswa mampu membuat peta konsep sendiri tentang materi yang dibelajarkan. Media pembelajarna yang menarik juga dapat meningkatkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar (Fu et al., 2019; Liu et al., 2018; Wu & Chen, 2018). Selain itu, pengembangan Media Mind Mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster juga menyajikan gambar yang menarik bagi siswa.

Media pembelajaran yang dikemas baik akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. media pembelajaran sesungguhnya memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Handayani & Abadi, 2020; Umbara et al., 2020). Media pembelajaran ini merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh guru jika siswa merasa bosan dalam belajar. oleh karena itu pengembangan media harus kreatif dan semenarik mungkin sehingga anak juga akan merasa tertarik dalam belajar (Devi & Bayu, 2020; Fauzi et al., 2017; Khofiyah et al., 2019).

Media Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw Mindmaster layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran PAI. Model pengembangan 4D digunakan karena berpijak pada pendekatan konstruktivisme, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan model ini dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya secara mandiri. Pengembangan media





yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan memudahkan dalam memahami materi yang disajikan pada media (Gunawan et al., 2017; Sunismi, 2015; Trianawati, 2019). Mind mapping yang dikembangkan membantu siswa dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan terkait dengan masalah tersebut. Selain itu, penggunaan Mind mapping akan menyebabkan proses belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk mandiri belajar serta sukses dalam prestasi akademiknya. Perencanaan perkembangannya mengikuti sistem kerja otak, bersifat dinamis dengan beragam data visual, variasi tampilan dan pewarnaan (color full) dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Jadi, Mind mapping yang dikemas dengan baik akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kelebihan media pembelajaran mind mapping yang dikembangkan yaitu media ini berisikan contoh gambar yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Media ini lebih mudah melihat gambaran keseluruhan terkait materi, membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan, memudahkan penambahan informasi baru dan Pengkajian ulang dapat dilakukan lebih cepat. Dapat disimpulkan bahwa Mind mapping memudahkan siswa dalam belajar. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Selain itu, media Mind mapping juga dapat menjadi fasilitas belajar mandiri siswa. Penggunaan media mind mapping berdampak baik pada peningkatan pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari.

Penerapan Pemanfaatan Aplikasi Mind Master

Di dalam Proses Pembelajaran yang berlangsung di SDN 47 Rejang Lebong, khususnya di kelas VI, penulis menerapkan media pembelajaran Mind Master dalam bentuk Program Media Presentasi Interaktif (MPI) Audio Visual Power Point yang sudah dirancang khusus dalam bentuk software sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berlangsung. Sebelum peneliti memaparkan proses penerapan dalam belajar, terlebih dahulu penulis ingin menggambarkan langkah proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Mind Master sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Adapun langkah pembuatan media pembelajaran yang penulis gunakan adalah:

1. Mencari Bahan Ajar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan.
2. Membrowsing Gambar, Video yang relevan dengan materi di Internet.
3. Mendesain Tampilan Slide Power Point dengan tampilan gambar yang menarik yang sudah di disain sesuai materi
4. Membuat Media Presentasi Interaktif (MPI) di aplikasi Mind Master dengan menarik.
5. Mengklaborasi materi dengan gambar serta video yang menarik ke dalam Mind Master
6. Uji Coba Program Aplikasi yang sudah dirancang sambil mengrefleksikan dimana kekurangan.
7. Media Mind Master siap digunakan.





Dari langkah-langkah pembuatan media pembelajaran diatas langkah selanjutnya penulis menyiapkan alat-alat yang berkaitan dengan kebutuhan penulis dalam mengajar seperti Laptop, Speaker, Proyektor untuk menampilkan bahan ajar. Disamping itu juga Penulis juga membagikan soft copy materi yang sudah siap sehingga siswa bisa mengulang lagi materi yang telah diajarkan. Untuk mengetahui pemanfaatan media Mind Master dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 47 Rejang Lebong maka akan disajikan data penelitian dari hasil tes dan observasi.

Temuan Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses pembelajaran mengacu pada RPP yang telah dipersiapkan, Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar dengan media Mind Master. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 April 2022 Waktu yang dibutuhkan yaitu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I, yang disusun dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah rekan sejawat. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan proses pelaksanaan pembelajaran. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi LKPD dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun data hasil belajar pada siklus I kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta pemahaman terhadap materi pembelajaran masih kurang maksimal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 70 hanya sebesar 62,5% lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 April 2022 Waktu yang dibutuhkan yaitu 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2, yang disusun dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir seperti yang dilakukan di siklus I.

Pada siklus II kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta pemahaman terhadap materi pembelajaran sudah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan peneliti, yaitu siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 70 hanya sebesar 87,5% lebih besar dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Berdasarkan hasil pengamatan dan perbandingan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan/perbaikan hasil belajar yang memuaskan. Namun demikian masih ada yang diperbaiki supaya hasil belajar siswa bisa tuntas 100%, dari catatan peneliti hal-hal yang perlu diperbaiki adalah Guru dan orang tua siswa perlu bekerja sama untuk mendorong (memotivasi) siswa yang masih di bawah rata-rata diharapkan untuk terus selalu memberikan bimbingan yang ekstra kepada siswa yang kemampuannya masih dibawah ratarata.





Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap tahapan. Pada siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas KKM ada 12 orang (62,5%) dan sebanyak 4 orang (37,5%) siswa belum mendapat nilai tuntas KKM, dan pada siklus ke II sebanyak 14 orang (87,5%) siswa mendapat nilai tuntas KKM dan masih ada 2 orang (12,5 %) siswa yang belum tuntas KKM. Dari gambaran diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Mind Master sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan pemanfaatan aplikasi Mind Master diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,32 dan ketuntasan belajar mencapai 87,5% atau ada 14 siswa dari 16 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus dua secara klasikal siswa tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebesar 87,5% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Mind Master sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

Dengan media pembelajaran ternyata mempermudah proses pembelajaran, Anak didik tinggal memilih saja lagu yang ingin dibawakannya, yang sudah disiapkan sehingga anak menjadi senang dan bersemangat untuk membuka dan memulai pembelajaran. Waktu tampilan disesuaikan dengan alokasi waktu. Anak-anak lebih bersemangat jika ada video yang sudah diklaborasikan dalam media power point tersebut. Kegiatan ini menghasilkan anak yang antusias dan bersemangat dalam belajar arena diberikan kesempatan untuk monoton tayang yang berkaitan dengan materi sehingga anak tidak bosan dan rasa ingin tahunya besar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil tes dan pengamatan yang dilakukan pada setiap siklus penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi Mind Master dapat meningkatkan hasil prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 47 Rejang Lebong. Hal ini dapat dilihat dari Hasil tes menunjukkan adanya persentase ketuntasan, yaitu pada Siklus I 62,5 % dan meningkat pada siklus II 87,5%.

Dengan pemanfaatan aplikasi Mind Master siswa menjadi aktif, kreatif dan belajar menjadi lebih menyenangkan.

1. Keterampilan menggunakan komputer dan teknologi informasi menjadi kebutuhan dalam mengembangkan diri guru dan pembelajarannya.
2. Pemanfaatan Aplikasi Mind Master meningkatkan motivasi belajar anak dan membangkitkan rasa ingin tahu tentang banyak hal.
3. Memberikan apresiasi dan inspirasi untuk dapat berkreasi sendiri bagi guru dan siswa.





Daftar Pustaka

- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1-17.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252.
- Fu, Q.-K., Lin, C.-J., Hwang, G.-J., & Zhang, L. (2019). Impacts of a mind mapping-based contextual gaming approach on EFL students' writing performance, learning perceptions and generative uses in an English course. *Computers & Education*, 137.
- Handayani, R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(1), 120– 131.
- Karolina, A. (2022). Peran Guru PAI Dalam Mengembangkan Sumber Belajar PAI di SMP Negeri 2 Rejang Lebong. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 36-46.
- Miftah, M. 2014. Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 2(1), 95–105.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol. 3(1), 44.
- Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI. *Query: Journal of Information Systems*, 1(01)
- Renaldy, dkk. 2008. "Memasuki Dunia E- Learning". Bandung : Informatika
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2(2), 104–105.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Mind Master Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).

