

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MIND MAPPING*
BERBASIS PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS X UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA DI MA
MANBA'UL QUR-AN MOJOKERTO

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh
Solihuddin Arif
NIM. F02317106

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Solihuddin Arif
NIM : F02317106
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 15 Desember 2019

Saya yang menyatakan,



Solihuddin Arif

PERSETUJUAN

Tesis Solihuddin Arif ini telah disetujui

pada tanggal 17-12-2019

Oleh:

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by several strokes, ending in a horizontal line.

Dr. Junaedi, M.Ag

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis Solihuddin Arif ini telah diuji
pada tanggal 27 Desember 2019

Tim Penguji:

1. Dr. Junaedi, M.Ag (Ketua) 
2. Dr. Hisbullah Huda, M.Ag (Penguji) 
3. Dr. H. Achmad Muhibbin Zuhri, M.Ag (Penguji) 

Surabaya, 30 Desember 2019

Direktur Pascasarjana,




Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag
NIP. 196004121994031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Solihuddin Arif
NIM : F02317106
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/Magister Pendidikan Agama Islam
E-mail address : soldnarief@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di MA Manba'ul Qur-An Mojokerto

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Desember 2019

Penulis

(Solihuddin Arif)

ABSTRAK

Solihuddin Arif. Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.

Pembimbing: Dr. Junaedi, M.Ag.

Media merupakan alat perantara untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan pesan. Dalam ruang lingkup pendidikan, media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, begitu juga siswa dapat terbantu dalam memahami materi berkat adanya media yang menarik. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki kompleksitas materi yang meliputi nama tokoh, nama tempat, kejadian, tanggal-tanggal, dan istilah-istilah lain mengenai sejarah Islam. Untuk memahami dan mengingat hal-hal tersebut perlu adanya media yang baik agar mempermudah guru dan siswa untuk transformasi pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x Madrasah Aliyah untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan level 3 menurut pandangan Sugiyono. Pada level ini peneliti melakukan pengembangan produk yang telah ada untuk kemudian divalidasi, diuji, dan disempurnakan. Adapun tahapan penelitiannya adalah penelitian produk yang telah ada, telaah pustaka dan studi lapangan, perancangan produk, validasi internal oleh para ahli, pembuatan atau perbaikan produk, pengujian terbatas, pengujian skala besar, dan yang terakhir adalah penyempurnaan produk.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Produk berupa media pembelajaran *mind mapping* untuk mata pelajaran SKI yang dikembangkan berdasarkan metode penelitian pengembangan level 3 perspektif Sugiyono. 2) Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru SKI di madrasah menunjukkan bahwa produk tergolong dalam kategori valid. 3) Efektivitas belajar siswa meningkat dilihat dari nilai gain yang diperoleh adalah 0,88, sehingga berdasarkan nilai tersebut maka terjadi peningkatan yang tinggi. Untuk respon siswa terhadap penerapan media pada pembelajaran di kelas maupun di luar kelas menunjukkan nilai 97,5% dari total 18 indikator, maka respon positif yang diberikan tergolong sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam, *Mind Mapping*, Efektivitas Belajar, Siswa Madrasah Aliyah.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian	15
2. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran	18
3. Karakteristik Media Pembelajaran.....	25
4. Klasifikasi, Prinsip, dan Pemilihan Media Pembelajaran	25
B. <i>Mind Mapping</i>	33
C. Sejarah Kebudayaan Islam	39
1. Pengertian Mata Pelajaran SKI.....	39
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI	40
3. Tujuan Pembelajaran SKI.....	41
D. Efektivitas Belajar.....	42
1. Pengertian Efektivitas	42
2. Konsep Belajar.....	43
3. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar.....	45
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar	47
5. Belajara yang Efektif.....	51

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Subjek Penelitian	54
D. Prosedur Penelitian	54
E. Instrumen Penelitian	58
F. Teknik Pengumpulan Data	59
G. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Berbasis Perangkat Lunak	63
1. Studi Lapangan	63

2. Pengembangan Produk	66
3. Validasi Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	82
4. Perbaikan Produk	101
B. Implementasi Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> yang Telah Dikembangkan.....	106
1. Uji Coba Terbatas	106
2. Uji Coba Inti	110
C. Efektivitas Media Pembelajaran yang Telah Dikembangkan untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa	113
D. Penyempurnaan Produk	119
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	121
B. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan. Adapun tujuan yang dimaksud di sini adalah tujuan pembelajaran itu sendiri. Sehingga proses pembelajaran harus dilakukan sebagaimana keterkaitan sistem pembelajaran. Komponen-komponen yang terdapat dalam sistem pembelajaran adalah bahan ajar, media pembelajaran, guru, metode, sarana dan prasarana.

Media merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar.¹ Dalam hal ini pengertian media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan informasi atau pengetahuan yang akan diajarkan kepada siswa agar siswa dapat memahami apa yang diajarkan guru dengan jelas.

Untuk dapat memanfaatkan media dengan baik, diperlukan adanya pemahaman terkait ciri-ciri media pembelajaran. Secara garis besar, ciri media pembelajaran terdiri atas tiga bentuk yakni ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.²

¹ Ulian Barus dan Suratno, *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar* (Medan: Perdana Mitra Handalan, 2015), 17.

² Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: Pustaka Abadi, 2016), 10.

1. Media yang dapat membuat siswa memahami suatu gambaran atas kejadian tertentu merupakan ciri media fiksatif.
2. Media yang dapat mentransformasi suatu peristiwa seperti peristiwa yang terjadi dalam kurun waktu yang lama dapat dipersingkat menjadi beberapa menit itu merupakan media dengan ciri manipulatif.
3. Ciri distributif dapat kita ketahui apabila media yang digunakan dapat menyajikan suatu peristiwa melalui sebuah ruang yang ditampilkan kepada sebagian siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama terkait peristiwa tersebut.

Salah satu manfaat media pembelajaran adalah untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila setelah dilakukannya proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh hasil yang meningkat daripada sebelumnya. Dengan kata lain pembelajaran yang efektif adalah yang dapat memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran perlu dikuasai oleh setiap guru mulai dari pemilihan media, penguasaan media, hingga penerapan media dalam pembelajaran. Namun sering kali guru merasa kesulitan untuk memilih media yang sesuai untuk pembelajaran tersebut. Kalaupun ada media yang menarik, namun ada kemungkinan guru tersebut kurang menguasai penggunaan media tersebut.

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur'an, pemanfaatan media sering kali terbatas dengan penggunaan buku ajar, sesekali menggunakan *power point*, menonton film tentang

sejarah Islam, dan juga pemanfaatan internet untuk mengembangkan bahan pembahasan tertentu. Namun belum ada media yang dapat memberikan sajian materi yang lengkap, sistematis, menarik, dan dapat dijadikan media untuk mengulang pelajaran secara mandiri oleh siswa di luar proses pembelajaran di kelas tanpa membutuhkan banyak media penunjang yang lainnya.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan harapan dapat memberikan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang efektivitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tingkat Madrasah Aliyah. Adapun media yang akan dikembangkan adalah *mind mapping* berbasis aplikasi *software* yang dapat menyajikan tampilan 3 dimensi sehingga dapat menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam penerapan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu dari kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berfokus terhadap sejarah Islam. Dalam mengajarkan Sejarah Kebudayaan Islam ini sering kali guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.
2. Walaupun semua siswa kelas x mempunyai laptop dan memiliki kesempatan untuk mengakses laptop tersebut sebagai penunjang

pembelajaran, namun hanya terbatas pada waktu-waktu tertentu. Sehingga untuk mengulang pelajaran yang berbasis elektronik mengalami kesulitan jika tidak ada yang mengawasi.

3. Dukungan dari lembaga dalam penggunaan media pembelajaran seperti proyektor telah disediakan, namun selama pembelajaran hanya berfungsi untuk memutar film tentang sejarah Islam, sehingga fokus kepada tujuan pembelajaran kurang dapat diserap oleh siswa secara ringkas karena di dalam film tersebut mengandung banyak unsur dan bahasan tentang judul tertentu, bahkan menayangkan hal-hal di luar konteks pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa pada semester sebelumnya menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam kurang menyeluruh.
5. Belum adanya media pembelajaran yang efektif dalam memberikan kemudahan siswa untuk memahami pelajaran dan mempermudah siswa dalam mengulang kembali materi pelajaran secara ringkas dan terperinci.

Dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penelitian ini tidak membahas seluruh aspek yang berkaitan dengan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, melainkan terbatas pada bahasan tertentu. Maka dari itu penelitian ini fokus dilakukan dalam lingkup media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *mind mapping* kelas x pada bahasan Khulafaur Rashidin di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto?
2. Bagaimana implementasi media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk menunjang efektivitas belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mind mapping* Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.
3. Untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan untuk menunjang efektivitas belajar

siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis bagi berbagai pihak yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kajian-kajian selanjutnya yang relevan khususnya pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga perkembangan Pendidikan Agama Islam akan didukung dengan semakin banyaknya kajian-kajian tentang pengembangan baik dari media, metode, bahan, perangkat, dan lain sebagainya.

2. Manfaat praktis

Secara garis besar penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru bagi para guru untuk lebih kreatif dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Di samping itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan semangat belajar bagi para siswa dengan adanya media yang baru.
- 2) Dapat mempermudah siswa dalam mengulang kembali pelajaran yang telah dipelajari.

3) Membantu mempermudah dalam memahami materi pelajaran.

b. Bagi sekolah

1) Dapat meningkatkan dukungan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran.

2) Dapat menunjang efektivitas pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

1) Dapat memperluas khazanah keilmuan khususnya dalam bidang media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian lanjutan.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Dapat diterapkan pada semua jenis perangkat laptop maupun komputer yang berbasis windows sesuai dengan spesifikasi perangkat yang dimiliki siswa.
2. Mudah digunakan tanpa membutuhkan buku manual atau petunjuk penggunaan aplikasi.
3. Dapat dilampirkan link vidio dan catatan sehingga memuat lebih banyak keterangan.
4. Dapat menampilkan mode presentasi.

5. Aplikasi dapat disebar luaskan tanpa mengeluarkan banyak biaya.
6. Desain sederhana, menarik, dan dapat menampilkan gambar 3 dimensi maupun 2 dimensi.
7. Memuat materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesuai dengan KI dan KD yang dibutuhkan.
8. Dapat dicetak dalam bentuk lembaran sebagai media untuk mengulang pelajaran di luar kelas tanpa harus menggunakan komputer atau laptop.
9. Dapat diterapkan pada judul atau bab lain, bahkan diterapkan pada pelajaran lain.

G. Kerangka Teoretik

1. Konsep Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.³ Media secara istilah menurut beberapa ahli yaitu, Wilbur Schram mengatakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) mengatakan bahwa media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari

³ Tatang S., *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 98.

sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.⁴

Sejalan dengan itu, Zainiyati menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima yang berfungsi sebagai perangsang bagi siswa untuk menumbuhkan perhatian, perasaan, dan pikiran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.⁵

2. *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah metode untuk mengelola informasi yang dituangkan ke dalam pemetaan pikiran berbentuk cabang-cabang bagan dari informasi yang akan dikelola.⁶ Metode ini dapat dituangkan dalam bentuk tulisan baik itu secara manual ataupun secara digital dengan memanfaatkan media elektronik sehingga mempunyai tampilan yang lebih menarik.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam atau biasa disingkat SKT adalah salah satu kelompok dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan dalam kurikulum di madrasah. Adapun pengertian Sejarah Kebudayaan Islam sebagaimana yang tercantum di dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 000912 tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 mata

⁴ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1 (Januari-Juni, 2012), 27.

⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Plikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017), 63.

⁶ Ibnu Aji Setyawan, "Pengertian Jenis Contoh dan Cara Membuat Mind Mapping Unik Kreatif", dalam <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-cara-membuat-mind-mapping-unik-kreatif/> (22 November 2018).

pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab BAB III nomor 1 poin e adalah sebagai berikut:

“Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah”.⁷

4. Efektivitas Belajar

Menurut Kamus Ilmiah Populer, efektif memiliki arti “ada efeknya; dapat membawa hasil”. Sedangkan efektivitas memiliki arti keberhasilan tentang usaha atau tindakan.⁸ Komaruddin dalam bukunya Ensiklopedia Manajemen menyatakan “efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan tingkatan keberhasilan (atau kegagalan) kegiatan manajemen dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan lebih dahulu”.⁹

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa efektivitas belajar adalah peningkatan yang diperoleh dari proses belajar yang dilakukan sebelumnya. Sehingga proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan yang baik dilihat dari hasil belajarnya.

H. Penelitian Terdahulu

Telaah penelitian terdahulu adalah cara untuk melihat kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan sehingga ada suatu keunikan yang belum dibahas dalam penelitian sebelumnya. Hal ini merupakan upaya untuk mengembangkan topik yang dikaji menggunakan penelitian yang saling melengkapi dan berkesinambungan. Adapun uraian penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

⁷ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.

⁸ Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 162.

⁹ Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 269.

Pertama, Pengembangan bahan ajar mind map berbasis multimedia aurora 3d pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas vii di SMP unggulan Al-Yasini Pasuruan yang ditulis oleh Akhmad Sirojuddin.¹⁰ Dalam penelitian ini diperoleh hasil pengembangan *mind map* memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi mencapai 84,61% melalui tanggapan dari guru. Sedangkan dari tanggapan siswa, tingkat kemenarikan mencapai 92,92%. Dari hasil capaian belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan dengan skor $0,000 < 0,05$.

Penelitian tersebut memiliki persamaan fokus bahasan dalam pengembangan media pembelajaran multimedia elektronik. Di samping itu, penelitian tersebut juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu media yang digunakan berbasis aurora 3d sedangkan dalam penelitian ini akan dikembangkan berbasis iMindMap. Perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Meskipun demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang baik untuk perkembangan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya dan Pendidikan Agama Islam pada umumnya.

Kedua, Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas xi MA Bilingual Batu Malang yang ditulis oleh Rumainur.¹¹ Dari hasil penelitian ini diketahui

¹⁰ Akhmad Sirojuddin, "Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan" (Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014)

¹¹ Rumainur, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang" (Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016)

pengembangan media yang dilakukan menghasilkan peningkatan yang baik yaitu sebesar 18,49% yang diukur dari *pre-test* dan *post-test* yang sebelumnya 69,96% naik menjadi 82,90%.

Penelitian ini memiliki kesamaan di bidang media pembelajaran dan juga mata pelajaran yang menjadi topik pembahasan dan pengembangan media. Namun yang menjadi perbedaan atau keunikan tersendiri adalah terletak pada media aplikasi yang dikembangkan, jika pada penelitian tersebut media yang dikembangkan berupa media autoplay 8, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan fokus untuk mengembangkan media berbasis *mind mapping*.

I. Sistematika Pembahasan

1. BAB I: Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, kerangka teoritik, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II: Kajian Teori

Bab ini berisikan deskripsi kajian teoretis tentang konsep dasar media pembelajaran, *mind mapping*, Sejarah Kebudayaan Islam, dan efektivitas media dalam pembelajaran.

3. BAB III: Metode Penelitian

Bab ini menjabarkan tentang jenis penelitian, subyek penelitian, waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV: Hasil Penelitian dan Analisis Pembahasan

Pada bab ini berisikan deskripsi penerapan media pembelajaran yang telah berjalan dilengkapi dengan analisis kebutuhan, analisis pengembangan dan validasi media, serta analisis efektivitas media pembelajaran.

5. BAB V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian.

J. Outline

- | | | |
|-----|----|---|
| BAB | I | <p>PENDAHULUAN</p> <p>A. Latar Belakang Masalah</p> <p>B. Identifikasi dan Batasan Masalah</p> <p>C. Rumusan Masalah</p> <p>D. Tujuan Penelitian</p> <p>E. Kegunaan Penelitian</p> <p>F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan</p> <p>G. Kerangka Teoretik</p> <p>H. Penelitian Terdahulu</p> <p>I. Sistematika Pembahasan</p> |
| BAB | II | <p>KAJIAN TEORI</p> <p>A. Konsep Media Pembelajaran</p> <p>B. <i>Mind Mapping</i></p> <p>C. Sejarah Kebudayaan Islam</p> <p>D. Efektivitas Belajar</p> |

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.¹ Selain itu, media juga berasal dari kata Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar.²

Ada beberapa pengertian oleh beberapa tokoh yang disebutkan oleh Rohani dalam Evi sebagai berikut:³

- a. Menurut Santoso, media adalah semua bentuk perantara yang digunakan seseorang untuk menyebarkan ide atau gagasan sehingga sampai kepada penerima dengan baik.
- b. Menurut Mc Luahan, media adalah *channel* (saluran) karena media mampu menyamarkan bahkan menghilangkan batasan-batasan kemampuan manusia untuk mendengar, melihat, dan merasakan yang sebelumnya terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu.
- c. Menurut Blake dan Haralsen, media adalah *medium* yang merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dan komunikan.

¹ Tatang S., *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), 98.

² Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), 6.

³ Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran.*, 7-8.

- d. Menurut *Association for Educational Communication and Tecnology* (AECT), media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.
- e. Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.
- f. Menurut Brigg, media adalah segala alat yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang pembelajaran.
- g. Menurut Donald dan Vernon, pengertian media memiliki arti sempit dan arti luas. Pada artian sempit, media merupakan alat yang berwujud grafik, foto, mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses, dan menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas, media merupakan kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi dalam diri manusia, sedangkan mengajar adalah proses yang disengaja dan terencana untuk membimbing dan mengawasi proses belajar siswa dalam menempuh tujuan yang telah ditetapkan.⁴

Proses terjadinya belajar dan mengajar biasa disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terdiri atas

⁴ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media.*, 1-2.

penyampaian pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan menggunakan perantara atau media yang dapat mempermudah penyampaian ataupun penerimaan pesan tersebut.⁵

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan adanya faktor eksternal yang bersifat intervensi agar terjadi proses belajar. Sehingga pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada seorang yang belajar.⁶

Menurut Gagne dkk. dalam Karwono menerangkan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk menumbuhkan proses belajar pada siswa.⁷ Sedangkan pengertian pembelajaran yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁸

Jika media adalah alat perantara dan pembelajaran adalah proses interaksi, maka media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang didesain secara terencana digunakan pendidik untuk penyajian pesan, menyampaikan informasi, membangun interaksi, dan memfasilitasi siswa mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Menurut Webcrawler dkk. dalam Yaumi mengemukakan

⁵ Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 6.

⁶ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2018), 19-20.

⁷ Ibid., 23.

⁸ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20.

⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), 7.

bahwa media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran.¹⁰

Dalam membatasi pengertian media pembelajaran, maka menurut Sanjaya ada dua hal yang perlu diberikan garis besar. *Pertama*, media pembelajaran memiliki arti yang cukup luas sehingga tidak terbatas pada alat saja, seperti contohnya pemanfaatan lingkungan dan kegiatan yang dirancang untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. *Kedua*, alat, lingkungan, dan kegiatan yang dirancang harus mengandung pesan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seperti menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan tertentu.¹¹

2. Peran dan fungsi media pembelajaran

Pada sistem pembelajaran, media memiliki peran yang penting dalam menentukan tercapainya transformasi keilmuan. Ketika pembelajaran atau proses belajar terpusat pada guru, maka media berperan sebagai pendukung penyajian materi pembelajaran. Di sisi lain, ketika pembelajaran terpusat pada siswa, maka siswa merupakan pengguna utama media pembelajaran yang dapat menunjang efektivitas belajar siswa.¹²

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa

¹⁰ Ibid.

¹¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 61.

¹² Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russel, *Instruksional Technology & Media For Learning*, terj. Arif Rahman, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2012), 14.

belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yaitu:¹³

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Sering kali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

¹³ Apri Nuryanto, *Materi Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, tt), 3-4.

e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru.

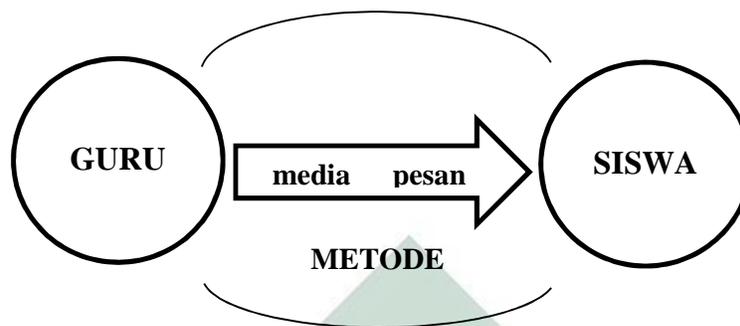
g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar yaitu guru menuju penerima yaitu siswa. Proses tersebut dapat ditunjukkan pada gambar berikut:



Bagan 2.1 **Proses penyampaian pesan dalam pembelajaran**

Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Levie dan Lentz dalam Zainiyati mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:¹⁴

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual, dapat terlihat dari kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual, terlihat dari temuan visual atau gambar yang dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran, terlihat dari temuan media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

¹⁴ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media*, 67-68.

membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Sanjaya, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:¹⁵

- a. Fungsi komunikatif, yaitu memudahkan penyampaian pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, melainkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga motivasi belajar mereka akan meningkat.
- c. Fungsi kebermaknaan, melalui media pembelajaran baik berupa alat, lingkungan, dan program yang dirancang secara baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Di samping itu juga dapat meningkatkan sikap dan keterampilan mereka.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat menyamakan berbagai macam persepsi siswa yang berbeda-beda menjadi satu pemahaman.
- e. Fungsi individualitas, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan tiap individu siswa yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi*, 73-75.

Adapun kegunaan media pembelajaran telah dibahas oleh para ahli. Salah satunya Arief S. Sadiman yang mengemukakan kegunaan media pembelajaran secara umum, yaitu:¹⁶

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, seperti:
 - 1) Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, film, atau model.
 - 2) Obyek yang terlalu kecil diganti dengan mikroskop, proyektor, atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu cepat atau terlalu lambat dapat dibantu dengan *timelapse*.
 - 4) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu, dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, maupun secara verbal.
 - 5) Objek atau konsep yang terlalu rumit seperti proses penciptaan manusia dapat ditampilkan melalui film, slide, atau stimulasi computer.
 - 6) Konsep yang terlalu luas seperti bencana alam, dapat divisualkan dalam bentuk film dan lain sebagainya.
- c. Penggunaan media pelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, yakni media pembelajaran berguna

¹⁶ Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan*, 16-17.

untuk meningkatkan kegairahan belajar dan memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Pendapat lain disampaikan oleh Sudjana dan Rifai dalam Zainiyati terkait kegunaan media pembelajaran, khususnya dalam proses belajar siswa, yaitu:¹⁷

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, guru tidak semata-mata menyampaikan pelajaran melalui komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, , menemukan, dan mendemonstrasikan.

¹⁷ Ibid., 71.

3. Karakteristik media pembelajaran

Secara garis besar, menurut Gerlach dan Ely dalam Santyasa menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik memiliki tiga ciri sebagai berikut:¹⁸

- a. Fiksatif, berarti media dapat merekam, menyimpan, dan menyajikan kembali suatu obyek. Dengan demikian, semua materi yang diperlukan dalam pembelajaran dapat ditangkap dengan cara direkam, difilmkan dan lain sebagainya, kemudian disimpan dengan baik sehingga dapat disajikan kembali apabila dibutuhkan.
- b. Manipulatif, berarti media dapat menyajikan kembali obyek yang telah disimpan dengan tampilan yang berbeda bentuk sesuai keperluan, seperti dirubah warnanya, ukurannya, dan lain sebagainya, serta dapat disajikan secara berulang-ulang.
- c. Distributif, berarti media dapat menjangkau seluruh audien secara serentak. Sehingga audien dapat menangkap materi dalam satu kali penyampaian tanpa harus bergantian dengan yang lain. Contohnya siaran tv, radio, dan lain sebagainya.

4. Klasifikasi, prinsip, dan pemilihan media pembelajaran

Para ahli mengklasifikasikan media berdasarkan perspektifnya masing-masing, diantaranya berdasarkan teknologi yang digunakan dan

¹⁸ I Wayan Santyasa, "Landasan Konseptual Media Pembelajaran", disajikan dalam *Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMAN Banjarangkan* (Klungkung: Universitas Pendidikan Ganesha, 2007), 4.

berdasarkan format atau bentuk fisik media. Berikut ini merupakan klasifikasi media berdasarkan teknologi yang digunakan:¹⁹

a. Media cetak

Ada beberapa jenis media cetak yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media cetak lepas seperti buku, modul, jurnal, majalah, handout, leaflet, gambar, dan foto-foto.
- 2) Media cetak yang dipajang seperti poster, papan planel, peta, dan majalah dinding.
- 3) Media cetak yang diproyeksikan seperti slide proyektor, OHP, dan film strip.

b. Media audio

Media ini sangatlah cocok bagi siswa yang memiliki model belajar auditory. Adapun jenis-jenis media audio adalah sebagai berikut:

- 1) Media audio siar seperti radio
- 2) Media audio rekam/siar seperti piringan hitam, tape recorder, CD, VCD dan DVD player, MP3 dan sebagainya.
- 3) Media audio interaktif seperti telepon kabel dan game interaktif

c. Media audio visual

Media ini dapat menyampaikan gambar maupun audio yang terintegrasi menjadi satu seperti film ataupun tayangan yang berada di televisi

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=D29JISh89Tk&t=498s> (diakses pada 2-10-2018)

d. Media komputer

Seiring perkembangan teknologi, maka media yang tadinya hanya satu arah, kini telah berkembang menjadi media multi arah yang biasa disebut dengan media interaktif. Multimedia adalah integrasi berbagai bentuk media yang di dalamnya terdapat teks, gambar, audio, video, dan animasi. Multimedia interaktif adalah multimedia yang memerlukan respon dari pengguna berupa tindakan untuk mempresentasikan isi media. Secara umum terdapat empat jenis multimedia interaktif, yaitu tutorial, simulasi, drill and practice, dan game.

e. Media internet

Dengan teknologi berbasis internet, pelajar dapat berinteraksi satu sama lain tanpa terhalang oleh satu lokasi. Mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran kapanpun dan di manapun selama masih dapat terkoneksi dengan internet (melalui media Wifi) yang bisa memanfaatkan forum-forum diskusi online, kursus online, dan lain sebagainya.

f. Media handphone

Melalui media ini, seorang siswa dapat melakukan *long life education*. Mereka bisa mengumpulkan tugas, mencari bahan pembelajaran, dan lain sebagainya dengan menggunakan media handphone.

Demikian pula yang disebutkan oleh Heinich dkk dalam Pribadi, bahwa klasifikasi media yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran adalah media cetak, media pameran, media audio, gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis internet.²⁰

Dalam penggunaan media pembelajaran, perlu kiranya memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut:²¹

- a. Media digunakan berdasarkan kebutuhan siswa, bukan kepentingan guru. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah.
- b. Media yang digunakan harus terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan sekedar sebagai hiburan atau mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- c. Kesesuaian media dengan materi pelajaran harus benar-benar diperhatikan, hal ini dikarenakan setiap materi pelajaran mempunyai kompleksitas muatan materi yang berbeda. Maka guru harus bisa menyesuaikan antara kompleksitas materi dengan media yang dibutuhkan.
- d. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kondisi atau tipe belajar siswa.
- e. Guru harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi penggunaan media, sehingga antara biaya yang digunakan, kemudahan penggunaan, dan hasil yang didapatkan akan seimbang.

²⁰ Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 18.

²¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi*, 75-77.

- f. Guru harus menyesuaikan kemampuannya dalam mengoperasikan media yang akan digunakan

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediasi, akan membawa akibat panjang yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu. Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:²²

a. Tujuan Penggunaan.

Apa tujuan pembelajaran (kompetensi inti dan kompetensi dasar) yang ingin dicapai? Apakah tujuan itu masuk ranah kognitif, afektif, psikomotor, atau kombinasinya? Jenis rangsangan indera apa yang ditekankan: apakah penglihatan, pendengaran, atau kombinasinya? Jika visual, apakah perlu gerakan atau cukup visual diam? Jawaban atas pertanyaan itu akan mengarahkan kita pada jenis media tertentu, apakah media realia, audio, visual diam, visual gerak, audio visual gerak dan seterusnya.

b. Sasaran pengguna media.

Siapakah sasaran didik yang akan menggunakan media? bagaimana karakteristik mereka, berapa jumlahnya, bagaimana latar belakang sosialnya, bagaimana motivasi dan minat belajarnya? dan

²² Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, Vol. 1, No. 4 (Oktober-Desember, 2014), 112-113.

seterusnya. Apabila kita mengabaikan kriteria ini, maka media yang kita pilih atau kita buat tentu tak akan banyak gunanya. Mengapa? Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan kita itu. Oleh karena itu, media harus sesuai benar dengan kondisi mereka.

c. Karakteristik media.

Harus diketahui karakteristik media tersebut, apa kelebihan dan kelemahannya? Sesuikah media yang akan kita pilih itu dengan tujuan yang akan dicapai? Kita tidak akan dapat memilih media dengan baik jika kita tidak mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media. Karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, mana yang lebih baik dan lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karena itu, sebelum menentukan jenis media tertentu, perlu memahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut.

d. Waktu.

Yang dimaksud dengan waktu di sini adalah berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan dipilih, serta berapa lama waktu yang tersedia, apakah sudah proporsional? Pertanyaan lain adalah, berapa lama waktu yang diperlukan untuk menyajikan media tersebut dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran? Tak ada gunanya kita memilih media yang baik, tetapi kita tidak cukup waktu untuk

mengadakannya. Pembuatan media yang menyita cukup banyak waktu akan kurang efektif apabila kekurangan waktu penggunaannya dalam pembelajaran.

e. Biaya.

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Apakah artinya kita menggunakan media, jika akibatnya justru pemborosan?. Oleh sebab itu, faktor biaya menjadi kriteria yang harus kita pertimbangkan. Berapa biaya yang kita perlukan untuk membuat, membeli atau menyewa media tersebut? Bisakah kita mengusahakan biaya tersebut atau apakah besarnya biaya seimbang dengan tujuan belajar yang hendak dicapai? Tidak mungkinkah tujuan belajar itu tetap dapat dicapai tanpa menggunakan media itu, adakah alternatif media lain yang lebih murah namun tetap dapat mencapai tujuan belajar? Media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah.

f. Ketersediaan.

Media yang kita butuhkan itu ada di sekitar kita, di sekolah atau di pasaran? Kalau kita harus membuatnya sendiri, adakah kemampuan, waktu tenaga dan sarana untuk membuatnya? Kalau semua itu ada, pertanyaan berikutnya adalah tersediakah sarana yang diperlukan untuk menyajikannya di kelas? Misalnya, untuk menjelaskan tentang proses terjadinya gerhana matahari memang

lebih efektif disajikan melalui media video. Namun karena di sekolah tidak ada video player, maka sudah cukup bila digunakan alat peraga gerhana matahari.

Sanjaya dalam Tatang meringkas pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat menggunakan kata ACTION (*access, cost, technology, interactivity, organization, novelty*).²³

- a. *Access*, artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan? Akses juga menyangkut kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan?
- b. *Cost*, artinya pertimbangan biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu *media* harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Tecnology*, artinya *pertimbangan* ketersediaan teknologi dan kemudahan penggunaannya.
- d. *Interactivity*, artinya media yang *baik*, yaitu media yang mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. *Organization*, artinya *pertimbangan* dukungan organisasi atau lembaga dan pengorganisasiannya.
- f. *Novelty*, aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

²³ Tatang S., *Ilmu Pendidikan*, 112-113.

B. *Mind Mapping*

Mapping adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. *Mapping* tidak hanya cocok bagi siswa yang cenderung terhadap visual saja, karena pada praktiknya proses belajar selalu melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik. Hanya saja dengan *mapping*, segala ide, gagasan, atau pokok pikiran apapun yang dianggap sulit untuk direkam akan menjadi mudah untuk dituangkan ke dalam pemetaan *mapping* ini.²⁴

Mind map adalah cara mencatat yang efektif dan kreatif dengan tujuan untuk memetakan informasi dan menempatkannya ke dalam otak dengan mudah serta untuk mengambil informasi dari otak secara sistematis dan sederhana.²⁵ *Mind map* dipopulerkan oleh Tony Buzan pada tahun 1960-an dengan mengaitkan teknik peta konsep dengan *radiant thinking* pada otak manusia.²⁶

Fungsi *mind mapping* adalah sebagai berikut:²⁷

1. Memberikan pandangan yang menyeluruh tentang pokok bahasan yang luas, sehingga dengan adanya *mind mapping* ini semua topik yang dianggap luas dan sulit untuk disimpan di dalam otak, dapat disederhanakan sehingga mudah untuk disimpan dan digunakan kembali ketika membutuhkan.
2. Mempermudah seseorang untuk merencanakan dan menentukan tujuan.

²⁴ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran* (Jakarta: Elex Media Komputindo), 2.

²⁵ Tony Buzan, *The Ultimate Book Of Mind Maps*, terj. Susi Purwoko, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), 4.

²⁶ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping*, 5.

²⁷ Tony Buzan, *The Ultimate Book*, 5.

3. Mengumpulkan berbagai macam data dalam jumlah besar di satu tempat.
4. Menumbuhkan motivasi seseorang dalam memecahkan masalah secara kreatif dengan cara melihat jalan-jalan terobosan yang baru.
5. Menjadikan segala hal yang dianggap rumit atau susah menjadi lebih menyenangkan untuk dilihat, dicerna, dan diingat.
6. Mempermudah seseorang dalam mengingat informasi dibandingkan dengan cara catatan tradisional.

Di samping kegunaan *mind mapping* yang cukup beragam, berikut ini merupakan beberapa keunggulan *mind mapping*:²⁸

1. Meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan.
2. Memaksimalkan sistem kerja otak.
3. Saling berhubungan satu sama lain sehingga semakin banyak ide dan informasi yang dapat disajikan.
4. Memacu kreatifitas, sederhana, dan mudah untuk dikerjakan.
5. Sekompleks apapun data yang ada, dapat diakses kembali dengan mudah.
6. Memiliki tampilan yang menarik dan mudah untuk memfokuskan perhatian mata.
7. Dapat menyajikan data dalam jumlah besar dengan sederhana dan mudah.

²⁸ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping*, 9.

Dalam proses pembelajaran, *mind map* atau peta pikiran dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat proses belajar yang menarik bagi siswa. Maka *mind map* dapat membantu guru dalam mengajar pada hal-hal berikut:²⁹

1. Meyiapkan catatan untuk mengajar

Menyiapkan pelajaran dalam bentuk peta konsep lebih mudah untuk diaplikasikan daripada ditungkan dalam bentuk catatan manual. Sehingga dengan menggunakan peta konsep, seorang pengajar dan pelajar dapat menelaah keseluruhan subjek pelajaran sewaktu-waktu.

Pemutakhiran materi yang dilakukan tiap tahun juga dapat diterapkan melalui peta konsep ini tanpa mengalami kericuhan materi, karena materi sebelumnya telah tertata dengan rapi dan sistematis.

2. Perencanaan program tahunan

Melalui peta pikiran, guru dapat melihat subjek materi pelajaran secara menyeluruh dalam satu tahun. Sehingga dengan telaah tersebut, guru dapat dengan mudah untuk menentukan serta membagi materi per semester dan tipe pembelajaran yang akan diterapkan.

3. Perencanaan program semester

Perencanaan ini adalah sub bagian dari perencanaan program tahunan. Sehingga dengan peta konsep, seorang guru dapat menetapkan metode-metode serta pengembangannya dalam menentukan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

²⁹ Tony dan Barry Buzan, *The Mind Map Book*, terj. Alexander Sindoro, *Memahami Peta Pemikiran* (Batam: Interaksara, 2004), 261-266.

4. Perencanaan harian

Peta konsep mempermudah guru dalam menentukan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam satu hari, seperti cakupan materi, pembagian waktu, pembagian tugas, dan lain sebagainya.

5. Pelajaran dan presentasi

Untuk menunjang pemaparan materi pelajaran yang menarik, maka peta konsep baik yang berupa gambar manual maupun yang diproyeksikan dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Di samping itu, materi yang telah di paparkan melalui peta konsep digital juga dapat diperbanyak dan dibagikan kepada siswa untuk dikembangkan ataupun sebagai rujukan dalam telaah pelajaran.

6. Ujian

Karena fungsi peta konsep dapat menyajikan subjek pelajaran secara menyeluruh dan ringkas, maka hal ini dapat dijadikan oleh guru untuk mengadakan tes kepada siswa dalam mengukur kemampuan akademiknya. Jawaban yang diberikan oleh siswa dapat disesuaikan keakuratan, kebenaran, runtutan, dan kompleksitas pemahamannya melalui telaah peta konsep yang ada.

7. Proyek

Banyak informasi yang diperoleh oleh guru maupun siswa selama menempuh pembelajaran pada kurun waktu tertentu. Maka untuk menghimpun segala informasi kompleks yang diperoleh, baik guru maupun siswa dapat menuangkan informasinya ke dalam proyek yang

dapat dipresentasikan melalui peta konsep. Sehingga kompleksitas informasi dapat disajikan secara fokus dan runtut.

Peta pikiran dapat meringankan kesusahan belajar pada seseorang yang cenderung untuk terus mencatat secara manual, maka dari itu seorang guru dianjurkan untuk menggunakan metode *mind mapping*. Adapun manfaat mengajar menggunakan peta pikiran adalah sebagai berikut:³⁰

1. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar di kelas.
2. Meningkatkan antusias guru dan siswa dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menyenangkan.
3. Catatan guru lebih mudah berkembang sesuai dengan arus perkembangan informasi. Sehingga dalam menghimpun perkembangan yang ada, guru tidak lagi kaku dan dengan mudah untuk menambah atau memperbarui catatan pelajarannya.
4. Meningkatkan prestasi belajar siswa, karena peta pikiran dapat menyajikan himpunan materi yang relevan dan mudah diingat.
5. Peta konsep tidak hanya dapat menyajikan data, melainkan juga dapat menyajikan hubungan antar data-data tersebut sehingga memudahkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa.
6. Mengurangi volume catatan fisik yang biasa dilakukan secara manual.
7. Peta pikiran memiliki peran yang besar dalam membantu anak-anak yang mengalami disleksia atau kesulitan belajar dengan cara alami,

³⁰ Ibid., 270-271.

lengkap, dan mempercepat ekspresi diri sehingga anak terbebas dari tirani semantik yang mengandung 90% kesulitan.

Setelah mengetahui makna peta konsep beserta kelebihan-kelebihannya, berikut adalah unsur-unsur yang terdapat dalam bentuk peta konsep.³¹

1. Tema besar (*central image*), adalah topik yang digunakan sebagai pokok bahasan. Tema besar terletak di bagian tengah peta konsep.
2. Sub tema, cabang dari tema besar yang disusun secara sistematis berdasarkan kategori tertentu. Sub tema bisa dikembangkan lagi menjadi sub-subtema, sehingga pembahasan akan lebih spesifik.
3. Urutan, hubungan antara tema, sub tema, dan sub-subtema harus berurutan sesuai dengan analisis yang dilakukan.
4. Garis hirarki, adalah garis yang menandakan hubungan sebab-akibat, waktu, tempat, peristiwa, dan lain sebagainya.

Peta konsep harus dibuat semenarik mungkin agar dapat menumbuhkan kembangkan cara berpikir seseorang dari hal yang kompleks menjadi lebih sederhana. Oleh karena itu dalam menyusun peta konsep yang baik, setidaknya harus memperhatikan langkah-langkah berikut.³²

1. Dimulai dari bagian tengah, hal ini dilakukan untuk menumbuhkan kebebasan pada otak agar dapat mengungkapkan idenya kepada banyak hal yang berkaitan.

³¹ Doni Swadarma, *Penerapan Mind Mapping*, 9.

³² Tony Buzan, *The Ultimate Book*, 15-16.

2. Menggunakan gambar atau foto pada setiap ide sentral, karena gambar dapat memunculkan banyak makna. Dengan gambar yang menarik, maka fokus pikiran seseorang juga akan tetap terjaga.
3. Menggunakan warna yang variatif dan konsisten, hal ini dikarenakan penggunaan warna memiliki fungsi yang sama dengan gambar. Dengan adanya warna, maka peta konsep yang dibuat juga akan terlihat lebih hidup.
4. Setiap cabang harus saling berhubungan, dalam arti kompleksitas cabang yang lebih detil, harus berhubungan dengan cabang yang lebih umum, begitu seterusnya hingga sampai kepada ide sentral.
5. Garis yang digunakan dibuat melengkung atau berveriasi, bukan garis lurus. Hal ini dikarenakan garis yang lurus akan lebih membosankan dibandingkan dengan garis melengkung seperti cabang-cabang pohon.
6. Menggunakan kata kunci pada tiap cabang, karena dengan adanya kata kunci dapat menumbuhkan fleksibilitas berpikir seseorang.
7. Menggunakan banyak gambar pada setiap cabang, karena gambar dapat menumbuhkan kreatifitas berpikir untuk memberikan banyak makna. Sehingga semakin banyak gambar yang dimuat, maka semakin banyak pula ide-ide yang muncul dari gambar tersebut.

C. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian mata pelajaran SKI

Tertuang di dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 912 Tahun 2013 tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab menyebutkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.³³

2. Ruang lingkup mata pelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah (MA) mencakup telaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan / peradaban Islam di masa lampau yang terdiri dari:³⁴

- a. Dakwah Nabi Muhammad SAW pada periode Makkah dan periode Madinah.
- b. Kepemimpinan umat setelah Rasulullah SAW wafat.
- c. Perkembangan Islam periode klasik (zaman keemasan) pada tahun 650 masehi hingga 1250 masehi.
- d. Islam pada abad pertengahan (zaman kemunduran) pada tahun 1250 masehi hingga 1800 masehi.
- e. Islam pada masa modern (zaman kebangkitan) pada tahun 1800 masehi hingga sekarang.
- f. Perkembangan Islam di Indonesia dan dunia.

³³ Menteri Agama Republik Indonesia, Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*, 35.

³⁴ *Ibid.*, 49.

3. Tujuan pembelajaran SKI

Secara substansial mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

Adapun tujuan mata pelajaran SKI adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:³⁵

- a. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- b. Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- e. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh

³⁵ Ibid.

berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

D. Efektivitas Belajar

1. Pengertian efektivitas

Menurut Kamus Ilmiah Populer, efektif memiliki arti “ada efeknya; dapat membawa hasil”. Sedangkan efektivitas memiliki arti keberhasilan tentang usaha atau tindakan.³⁶ Komaruddin menyatakan efektivitas adalah gambaran keadaan yang menunjukkan tingkat ketercapaian suatu kegiatan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.³⁷

Menurut Moore D. Kenneth dalam Sumantri menyatakan bahwa efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana tujuan atau target ditinjau dari kuantitas, kualitas, dan waktu yang telah tercapai. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin besar prosentase ketercapaian target maka semakin tinggi pula tingkat efektivitasnya.³⁸

Sejalan dengan pengertian di atas, beberapa tokoh dalam Aan menyebutkan beberapa pengertian tentang efektivitas seperti yang dinyatakan oleh Etzioni bahwa keefektifan adalah posisi di mana sesuatu telah mencapai tujuannya. Strees menyatakan bahwa keefektifan fokus memperhatikan kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan tujuan yang telah dirancang

³⁶ Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 162.

³⁷ Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 269.

³⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran; Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 1.

sebelumnya. Sedangkan Sergovani menyatakan bahwa keefektifan adalah kesesuaian hasil yang diperoleh dengan tujuan yang telah ditentukan.³⁹

2. Konsep belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui kegiatan membaca, menulis, mendengar, mengamati, meniru, dan lain sebagainya. Dalam arti luas, belajar merupakan kegiatan yang melibatkan psikologi dan fisik seseorang untuk memperoleh perkembangan pada diri secara utuh. Adapun secara lebih sempit, belajar diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk memahami materi pelajaran dalam rangka perkembangan kepribadian secara utuh.⁴⁰

Di samping itu Rusman dkk. mengemukakan bahwa belajar dapat dilakukan baik secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis merupakan proses yang berkaitan dengan mental, hal ini dapat berupa aktivitas berpikir, memahami, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, dan lain sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis merupakan proses aplikasi atau penerapan, seperti kegiatan praktik, membuat produk, melakukan percobaan atau eksperimen, dan lain sebagainya.⁴¹

Menurut Mouly dalam Sudjana, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh berkat adanya pengalaman. Sejalan dengan pengertian tersebut, Sudjana mengemukakan bahwa belajar adalah

³⁹ Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 7.

⁴⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada: 2014), 20.

⁴¹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 7.

proses terarah yang dilakukan oleh individu secara aktif berupa melihat, memahami, mengamati, dan lain sebagainya sehingga memperoleh pengalaman yang dapat membentuk tingkah laku seseorang.⁴²

Untuk memahami berbagai macam definisi tentang belajar, maka ada beberapa hal yang perlu dicermati sebagai berikut:⁴³

- a. Belajar merupakan proses berubah, sehingga produk yang dihasilkan adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang serta dapat diamati baik positif maupun negatif.
- b. Perubahan perilaku pada diri seseorang akan terjadi dalam waktu yang cukup lama, bahkan cenderung bersifat permanen apabila seseorang terus mengasah kemampuannya. Perubahan ini juga dapat hilang ataupun berubah seiring dengan pengalamannya dalam menggunakan kemampuan tersebut.
- c. Perubahan perilaku yang terjadi bukanlah dengan cara instan, melainkan membutuhkan waktu dan proses untuk terjadinya perubahan sikap pada diri seorang pelajar.
- d. Perubahan bersifat *behavioral* berasal dari pengalaman dan latihan.

Lain halnya dengan perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan kematangan atau insting manusia, seperti contoh seorang bayi yang sebelumnya tidak bisa mengambil benda di atas meja dikarenakan tubuhnya yang masih pendek, kemudian berubah menjadi bisa seiring dengan pertumbuhan tulang. Hal tersebut bukan perubahan

⁴² Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), 5-6.

⁴³ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, 13-14.

yang diakibatkan dari hasil belajar, melainkan kematangan pertumbuhan atau insting.

- e. Untuk menjaga agar perubahan yang terjadi terus menetap pada diri seseorang, maka pengalaman atau latihan harus diperkuat. Dengan terus melatih sesuatu yang dipelajari, maka perubahan akan terus menetap bahkan meningkat. Sebaliknya jika jarang atau bahkan tidak dilatih, seiring berjalannya waktu perubahan yang sebelumnya terjadi akan melemah bahkan hilang, karena manusia mempunyai daya ingat dan lupa.

Seseorang dapat dikatakan belajar apabila memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu dilakukan secara sadar, bersifat fungsional, positif dan aktif, bersifat tetap dan tidak sementara, memiliki tujuan yang jelas, terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku.⁴⁴

3. Jenis-jenis aktivitas belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Untuk memperoleh perubahan tersebut, dapat dilakukan dengan berbagai jenis aktivitas yang sesuai dengan ciri-ciri belajar. Adapun jenis-jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut:⁴⁵

- a. Belajar arti kata

Yaitu memahami arti kata secara spesifik, mulai dari pengertian, ciri-ciri, hingga mengetahui bentuk kongkrit suatu benda (jika yang dipelajari adalah arti kata dari sebuah benda).

⁴⁴ Rusman dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 19.

⁴⁵ *Ibid.*, 19-22.

b. Belajar kognitif

Yaitu proses yang melibatkan masaah mental. Proses ini dilakukan lebih dari sekedar memahami arti, namun seseorang dapat menghayati, mengorganisasi, dan menelaah kembali sehingga dapat memunculkan argumentasi dalam bentuk tulisan, lambang, ataupun gagasan yang dihasilkan dari proses pengolahan informasi.

c. Belajar menghafal

Yaitu proses penyimpanan materi verbal ke dalam memori pikiran melalui proses mental sehingga dapat diambil kembali ketika dibutuhkan.

d. Belajar teoretis

Yaitu penyusunan kerangka pikiran tentang fenomena berupa data dan fakta yang dapat diolah, dipahami, dan dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah.

e. Belajar konsep

Yaitu proses merumuskan lambang, benda, serta peristiwa melalui proses mental dengan mengamati ciri-cirinya. Konsep merupakan arti dari sesuatu yang memiliki ciri yang sama, sehingga orang yang memiliki konsep akan mudah untuk mengabstraksi dan menggolongkan objek-objek yang dihadapi.

f. Belajar kaidah

Yaitu menghubungkan antara dua konsep atau lebih sehingga dapat memunculkan ketentuan baru. Sejumlah teori biasanya dirumuskan dalam bentuk kaidah.

g. Belajar berpikir

Yaitu kegiatan kognitif untuk memecahkan suatu masalah melalui proses yang abstrak. Sehingga dalam proses ini seseorang dihadapkan dalam satu masalah untuk dipecahkan melalui berpikir mencari kebenaran baik secara konvergen (berpikir menuju satu jawaban yang paling tepat atau benar) maupun divergen (berpikir menuju banyak jawaban namun tetap dalam kebenaran).

h. Belajar keterampilan motorik

Yaitu belajar melakukan pergerakan motorik seperti otot, urat, dan sendi secara terpadu, terkendali, dapat dipelajari, serta dapat diulang-ulang.

i. Belajar estetis

Yaitu proses menciptakan sesuatu berdasarkan penghayatan atas nilai-nilai kesenian.

4. Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar

Di dalam proses belajar terdapat faktor internal dan eksternal yang berpengaruh terhadap kesuksesan belajar seseorang. Faktor internal berfungsi untuk mengolah dan memproses lingkungan yang dapat menghasilkan

perubahan tingkah laku pada individu. Sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan di luar individu itu sendiri.

Faktor yang pertama adalah faktor internal. Faktor internal memiliki dua komponen yang saling berkaitan, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi keadaan jasmani. Jasmani yang sehat akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor kelelahan dan gizi yang kurang tercukupi akan memberikan hasil yang berbeda dengan kondisi jasmani yang sehat. Walaupun demikian tidak menjadi jaminan bahwa keberhasilan belajar hanya ditentukan oleh faktor fisiologis saja. Karena masih ada faktor psikologis yang berkaitan dengan faktor fisiologis.⁴⁶

Faktor psikologis adalah kondisi internal individu yang dapat merespon stimulus dari luar. Perbedaan karakteristik psikologis antar individu menimbulkan perbedaan pula dalam proses merespon stimulus. Faktor psikologis ini meliputi:⁴⁷

a. Inteligensi

Inteligensi merupakan potensi yang dibawa individu dari lahir. Hal ini dapat berupa kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan belajar. Sehingga individu yang memiliki inteligensi tinggi akan mendapatkan kesempatan lebih besar untuk berhasil dalam belajar.

⁴⁶ Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran*, 47.

⁴⁷ *Ibid.*, 48-49.

b. Emosi

Emosional individu dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Kegiatan yang dilakukan dengan kondisi emosional yang positif akan menghasilkan sesuatu yang lebih baik, begitu pula sebaliknya.

c. Bakat

Bakat merupakan kemampuan untuk belajar, sehingga bakat dapat direalisasikan menjadi kecakapan setelah melalui proses belajar dan latihan. Dikarenakan bakat dapat memberikan pengaruh besar pada keberhasilan belajar individu, maka guru hendaknya mengenali bakat masing-masing siswanya sehingga mudah untuk diarahkan dan ditumbuhkembangkan.

d. Motivasi

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *intrinsic motive* atau motivasi yang datang dari dalam diri dan *extrinsic motive* atau motivasi yang datang dari luar. Untuk menumbuhkan motivasi diri, maka guru dapat memberikan stimulus untuk menumbuhkannya, karena individu yang memiliki motivasi dalam belajar akan meraih keberhasilan walaupun inteligensi yang dimiliki biasa saja.

e. Perhatian

Untuk memperoleh keberhasilan belajar yang optimal, maka individu pelajar harus memusatkan perhatiannya kepada objek yang sedang dipelajari. Perhatian muncul dari dalam individu

seseorang sebagai faktor internal, namun perhatian ini juga dapat dimunculkan dengan cara guru menyajikan objek yang menarik, baru, berbeda dengan yang lain, berhubungan dengan kebutuhan individu, dan dapat memberikan manfaat.

Faktor yang kedua adalah faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang memiliki pengaruh pada proses belajar seseorang sehingga keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor internal saja, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal berupa segala sesuatu atau bisa disebut dengan lingkungan yang dapat diklasifikasikan ke dalam bentuk-bentuk sebagai berikut:⁴⁸

- a. Lingkungan fisik yang meliputi geografis, rumah, sekolah, pasar, tempat bermain, dan lain sebagainya.
- b. Lingkungan psikis yang terdiri dari harapan, aspirasi, cita-cita, permasalahan yang dihadapi, dan lain sebagainya.
- c. Lingkungan personal yang meliputi orang tua, guru, teman, masyarakat, dan lainnya.
- d. Lingkungan nonpersonal diantaranya pepohonan, peralatan, lautan, pegunungan, dan sebagainya.
- e. Lingkungan yang dilihat dari sudut pandang kelembagaan dan pengaruhnya terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

⁴⁸ Ibid., 50.

Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar juga dapat dikategorikan ke dalam faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar individu. Jika pembahasan sebelumnya menyebutkan adanya keseimbangan antara faktor internal dan eksternal, namun ada pandangan lain yang menyatakan bahwa faktor internal lebih berpengaruh besar terhadap hasil belajar individu.

Seperti yang diungkapkan oleh Caroll dalam Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar (khusus seorang pelajar di sekolah / kelas) yang dicapai individu dipengaruhi oleh lima faktor, empat faktor internal dan satu faktor eksternal. Adapun faktor internal meliputi bakat, waktu untuk belajar, waktu untuk memahami pelajaran, dan kemampuan individu. Adapun faktor eksternalnya terdapat dalam kualitas pengajaran.⁴⁹

5. Belajar yang efektif

Belajar bukanlah konsep independen yang dapat dilakukan secara sepihak, melainkan melibatkan interaksi dengan lingkungan dan komponen lain. Sehingga efektivitas belajar tidak hanya dinilai melalui hasil belajar saja, melainkan segala upaya yang membuat seseorang belajar.⁵⁰

Belajar merupakan proses yang kompleks, maka seseorang dapat melakukan proses belajar yang efektif apabila telah dapat mencapai beberapa aspek seperti bertambahnya jumlah pengetahuan, meningkatnya kemampuan untuk mengingat dan memproduksi, mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki ke dalam berbagai persoalan yang terjadi di sekitar, dapat

⁴⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), 40.

⁵⁰ Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leadership*, 33.

menyimpulkan makna yang terkandung dalam simbol, kata verbal dan lain sebagainya, serta mampu membuat penafsiran atas teori yang ada kemudian mengaitkannya dengan realitas yang ada.⁵¹

Berkaitan dengan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, maka beberapa aspek berikut ini perlu diperhatikan agar efektivitas belajar dapat tercapai, yaitu:⁵²

- a. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, maka guru harus membuat persiapan yang sistematis dalam rangka menciptakan kondisi belajar yang efektif.
- b. Penyampaian materi yang tersusun secara sistematis dan menarik, sehingga guru harus dapat mengoptimalkan sistem pembelajaran yang meliputi metode, media, bahan ajar, dan kreatifitas mengajar yang lain.
- c. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin, sehingga antara materi yang dipelajari dengan waktu yang dialokasikan mendapatkan porsi yang proporsional.
- d. Antara guru dan siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi.
- e. Membangun interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dengan baik. Dengan demikian, jika ada kesulitan dalam belajar yang dialami oleh siswa akan dapat segera teratasi.

⁵¹ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, 2.

⁵² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), 54-55.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan tergolong dalam kategori *research and development*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Fokus penelitian ini adalah kepada media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an, maka secara garis besar penelitian ini dilakukan dengan proses analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi produk, serta pengujian produk.²

Terdapat banyak langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli, namun kesemuanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan perspektif Sugiyono, maka penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan level 3. Pada level ini penelitian dilakukan untuk mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, bisa menambahkan fitur, memperbaiki produk, atau juga menambahkan produk pendukung sebagai penunjang efektivitas produk yang telah ada.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik* (Bandung: Alfabeta, 2017), 30.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur-an yang terletak di jl. Bancang gang 2 nomor 28A, kelurahan Wates, kecamatan Magersari, kota Mojokerto.

2. Waktu

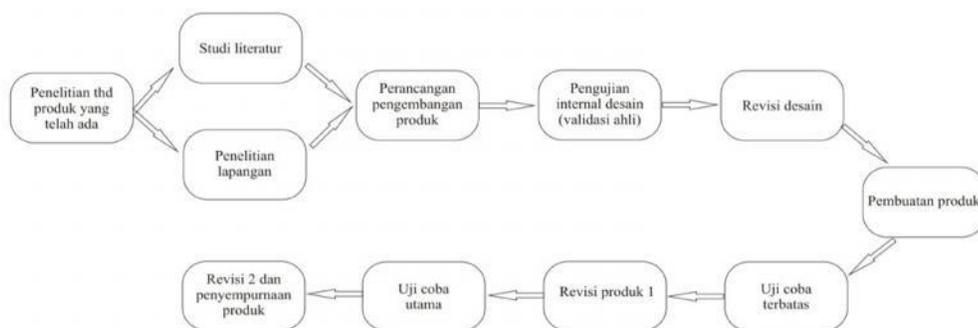
Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada pertengahan bulan Desember atau pada awal semester genap tahun ajaran 2018/2019.

C. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur-an yang berjumlah 21 siswa. Sementara mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah Sejarah Kebudayaan Islam semester 2 kelas x.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan level 3 yang dikembangkan oleh Sugiyono. Namun dengan keterbatasan biaya, waktu, tenaga, dan sumber daya, maka alur penelitian yang dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.1
Alur pengembangan media pembelajaran

1. Penelitian produk yang telah ada

Tahap ini dilakukan dalam rangka untuk mengetahui spesifikasi, kelebihan, dan kelemahan media pembelajaran yang ada.³ Dalam hal ini peneliti menganalisis media yang ada berupa buku, perangkat elektronik berupa proyektor dan laptop, video, serta aplikasi *mind map* berbasis perangkat lunak yang dikembangkan.

2. Studi literatur dan penelitian lapangan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di lapangan sekaligus menganalisis hasil penelitian kualitatif ditinjau dari telaah literatur yang relevan dengan topik penelitian.

3. Perencanaan pengembangan produk

Berdasarkan hasil dari studi literatur dan penelitian lapangan, maka peneliti membuat rancangan pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *mind mapping* yang dapat menampilkan gambaran yang menarik ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Perancangan ini melibatkan aplikasi *mind mapping* berbasis perangkat lunak dan tujuan pembelajaran yang tercermin pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang dimasukkan ke dalam pengembangan media dapat dikembangkan melalui telaah pustaka yang relevan dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

³ Ibid., 44.

4. Pengujian internal desain

Setelah perancangan desain dipenuhi, maka desain tersebut harus diuji secara internal. Pengujian ini juga dapat disebut dengan validasi yang dilakukan oleh para ahli dan praktisi. Ahli yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah orang yang bergelar doktor yang sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan. Adapun praktisi adalah orang yang terbiasa menggunakan atau menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian.⁴

Validasi ini akan dilakukan oleh 3 pihak, yaitu oleh ahli teknologi informasi sebagai validator desain aplikasi, ahli Sejarah Kebudayaan Islam sebagai validator konten pembelajaran, dan guru Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan selaku praktisi dan validator kesesuaian media dan konten dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5. Revisi desain

Hasil dari pengujian internal atau validasi ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada desain produk.

6. Pembuatan produk

Jika desain produk sudah cukup baik untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, maka pembuatan produk dapat dimulai dengan cara menerapkan konten Sejarah Kebudayaan Islam sebagai fokus penelitian ke

⁴ Ibid., 45.

dalam aplikasi *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang dapat menampilkan gambar 3 dimensi untuk menunjang kemenarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

7. Uji coba pertama

Uji coba pertama dilakukan kepada siswa dengan jumlah yang terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan kepada 5 orang siswa yang dipilih secara acak untuk mengetahui kelemahan atau kekurangan media tersebut.

8. Revisi pertama

Hasil dari uji coba pertama sering kali masih terdapat beberapa kekurangan. Maka selanjutnya adalah melakukan revisi produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya agar produk tersebut lebih sempurna.

9. Uji coba kedua

Setelah penyempurnaan media, kemudian dilakukan uji coba kedua. Dalam uji coba ini, objek yang diikuti sertakan adalah seluruh siswa kelas x di Madrasah Aliyah Manba'ul Qur-an. Uji coba kedua ini diharapkan sudah tidak ada lagi kekurangan mada media tersebut, jika masih ada kekurangan, maka kekurangan tersebut hanya berskala kecil saja. Uji coba ini ditujukan untuk mengukur kemenarikan dan keefektivan media pembelajaran dalam skala lebih besar.

10. Revisi dan penyempurnaan produk

Hasil uji coba kedua dijadikan bahan untuk memperbaiki dan menyempurnaan media yang telah dikembangkan. Tahap ini merupakan

tahap akhir pengembangan media, maka diharapkan tidak ada kekurangan yang berarti dari media tersebut sehingga dapat dijadikan solusi sebagai media penunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang efektif.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berbeda dengan metode penelitian. Jika metode adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, sedangkan instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.⁵ Contoh instrumen penelitian adalah pedoman wawancara, pedoman observasi, kuesioner, dan tes.⁶ Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Untuk penelitian terhadap produk yang telah ada, menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan atau pedoman observasi.
2. Untuk penelitian lapangan, menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara.
3. Untuk pengujian internal produk atau validasi ahli, menggunakan instrumen berupa kuesioner.
4. Untuk uji coba terbatas, menggunakan instrumen berupa lembar kuesioner.
5. Untuk uji coba utama, menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner.
6. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, menggunakan instrumen berupa tes prestasi berupa soal-soal yang bersifat kognitif.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 203.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian.*, 156.

Tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah dilakukan proses pembelajaran.⁷

F. Teknik Pengumpulan Data

Seperti halnya instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini juga disesuaikan dengan langkah-langkah penelitian yang telah disebutkan di atas. Namun secara garis besar, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi atau pengamatan merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan kejadian yang sedang berlangsung.⁸
2. Wawancara, metode ini dilakukan secara terstruktur, sehingga memerlukan pedoman wawancara yang valid.
3. Angket, metode ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner guna mendapatkan data kuantitatif sebagai bahan analisis data kuantitatif.
4. Tes, teknik ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran setelah dilakukannya penerapan media yang telah dikembangkan.

⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 139.

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 220.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis data validator

Fungsi analisis ini adalah untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan. Dikarenakan dalam media ini juga melibatkan materi pelajaran, maka validasi melibatkan validator media sebagai ahli bidang teknologi informasi dan validator materi sebagai ahli bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Di samping itu, untuk memvalidasi kesesuaian media dengan cakupan materi dan juga kepraktisan penggunaan media, maka validasi juga melibatkan guru mata pelajaran SKI di MA Manba'ul Qur-an.

Validitas ini dapat dihitung dengan cara berikut:

$$P = \frac{\sum S_R}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase kevalidan

S_R = Jumlah skor responden

N = Jumlah skor tertinggi dalam angket

Hasil analisis kevalidan akan dilihat dalam bentuk interval kategori berdasarkan prosentase skor sebagai berikut:⁹

⁹ Riduwan dan Akdom, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2013), 18.

Tabel 3.1
Kategori kelayakan media

Interval prosentase skor	Kategori kelayakan
0% - 20 %	Tidak layak
21% - 40 %	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

2. Analisis data terhadap respon siswa

Analisis ini dilakukan pada kelompok uji coba terbatas sebagai kelayakan media dalam pembelajaran yang mengacu pada rumus berikut:

$$P = \frac{\sum A}{\sum B} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase dari respon siswa

$\sum A$ = Jumlah respon yang diperoleh dari siswa

$\sum B$ = Jumlah pertanyaan

Efektivitas dapat diukur dari data hasil *pre-test* dan *post-test* berupa (N-Gain atau *gain score*) selisih nilai antara kedua tes tersebut yang dinormalisasi. Adapun rumus untuk menganalisis seberapa besar peningkatan yang terjadi adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{100 - Sp_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = Nilai *post-test*

S_{pre} = Nilai *pre-test*

S_{max}(100)= Nilai maksimal

g = Nilai gain (selisih nilai)

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka *gain score* dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kategori nilai gain

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$-1,00 < g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Dengan demikian, media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang termasuk dalam kategori berkualitas adalah yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Valid, diukur dari penilaian para ahli.
- b. Praktis, dilihat dari penilaian guru sebagai praktisi.
- c. Efektif, diukur dari penilaian terhadap respon dan peningkatan hasil belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Perangkat Lunak

1. Studi Lapangan

Media merupakan perantara yang sangat penting dalam menunjang tercapainya penyampaian pesan terhadap penerima. Ilmu pengetahuan berperan sebagai pesan yang perlu disampaikan oleh pendidik kepada siswa membutuhkan kesesuaian antara ilmu pengetahuan tersebut dengan metode pengajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pembelajaran juga dapat disebut dengan sebuah sistem yang meliputi beberapa komponen seperti materi, pendidik, siswa, media, metode, dan perangkat lainnya yang saling berkaitan antara satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X semester genap di MA Manba'ul Qur-an kota Mojokerto. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah. Di mana pada tingkat madrasah baik madrasah tsanawiyah maupun madrasah aliyah, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lebih diperinci daripada yang ada di sekolah umum. Adapun rinciannya adalah dibagi dalam empat mata pelajaran, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits, Akidah Akhlaq, Fiqh, serta Sejarah Kebudayaan Islam.

Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa Sejarah Kebudayaan Islam menjadi mata pelajaran yang menarik untuk dikembangkan daripada cabang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya, baik dari aspek metode, media, sarpras, dan lain sebagainya:

- a. Sejarah Kebudayaan Islam mengandung unsur cerita di masa lampau, sehingga membutuhkan lebih banyak inovasi dalam menyampaikan materi agar siswa lebih cepat menyerap pelajaran.
- b. Media yang digunakan tidak cukup dengan buku teks saja, melainkan perlu adanya kombinasi dengan media lain seperti video, gambar, ataupun peta konsep.
- c. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan berbagai macam media pembelajaran tentu membutuhkan dukungan sarana dan prasarana sekolah yang memadai.
- d. Sejarah Kebudayaan Islam kiranya tidak membutuhkan praktik seperti halnya mata pelajaran fiqh, namun siswa harus bisa menyerap materi yang meliputi kejadian yang telah lampau, tanggal terjadinya, tokoh-tokohnya, serta tempat kejadiannya. Sehingga pembelajaran SKI membutuhkan media yang dapat mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran.

Dari pengamatan proses pembelajaran SKI di kelas, media yang digunakan selama ini didominasi dengan penggunaan buku teks, sesekali menggunakan media video yang diambil dari internet berkaitan dengan tema

tertentu. Meskipun demikian, tidak jarang ada siswa yang mengantuk ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an kota Mojokerto memiliki kesempatan untuk menggunakan laptop masing-masing individu dalam pembelajaran. Pihak madrasah juga menyediakan dua unit proyektor yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Hal ini merupakan sisi positif yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Namun fasilitas yang tersedia saat ini belum sepenuhnya digunakan dengan baik. Seperti contohnya penggunaan proyektor sebatas untuk menonton video yang berkaitan dengan materi tertentu.

Video yang diperlihatkan ke siswa merupakan video yang beredar secara umum dan tidak sepenuhnya fokus terhadap materi yang diajarkan di kelas. Sehingga dengan melihat video tersebut, siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang alur cerita sejarah yang lebih luas dibandingkan dengan materi yang harus dikuasai.

Dengan demikian, siswa masih perlu menyaring dan memilah kembali bagian-bagian dari video tersebut yang berkaitan dengan materi yang harus dikuasai. Hal ini tentu akan memakan waktu lebih lama dan tidak sepenuhnya efektif, karena di samping panjangnya video yang dilihat, siswa juga perlu menelaah kembali materi yang ada di buku sehingga terjadi proses pengulangan telaah yang mengakibatkan kurangnya efisiensi waktu.

Buku yang digunakan sebagai rujukan merupakan kumpulan dari inti sari sejarah panjang yang tercantum di dalam buku-buku sejarah Islam secara

umum. Materi tersusun berdasarkan urutan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum pemerintah. Meskipun demikian, buku yang digunakan memiliki beberapa kelemahan, seperti adanya beberapa pembahasan yang kurang lengkap dan juga banyaknya sub bab yang kurang sistematis sehingga mengakibatkan siswa akan merasa kebingungan jika hanya membaca buku tersebut secara mandiri.

Maka dari itu, agar siswa dapat menguasai materi secara efektif, guru perlu menerapkan metode yang baik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Di samping metode yang baik, dalam proses pembelajaran juga perlu adanya media yang baik untuk mempermudah siswa dalam menerima dan menghafal materi. Media juga diharapkan bisa mempermudah siswa dalam meninjau ulang materi di luar jam pelajaran secara lebih ringkas namun memuat materi yang detail.

2. Pengembangan Produk

Sebagaimana pengamatan di lapangan yang dipadukan dengan studi literatur sebelumnya, maka pembelajaran SKI kelas X di MA Manba'ul Qur-an kota Mojokerto memerlukan media yang dapat menyajikan materi secara detail, menarik, mudah dipahami, serta mudah untuk dipelajari kembali dan dihafalkan oleh siswa. Berdasarkan studi lapangan dan literatur yang telah dilakukan, maka media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran SKI bagi siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an kota Mojokerto adalah *mind mapping* berbasis perangkat lunak.

Rancangan produk diawali dengan menghimpun materi berdasarkan kompetensi dasar yang tercakup pada mata pelajaran SKI kelas X semester genap. Adapun materi SKI kelas X semester genap mencakup pembahasan tentang Khulafaur Rasyidin dengan sub bab meliputi biografi, proses menjadi khalifah, strategi dakwah, prestasi yang dicapai selama menjabat sebagai khalifah, kebijakan pemerintahan, dan faktor penghambat dalam dakwah para Khulafaur Rasyidin. Materi dikembangkan dengan merujuk kepada 3 buku panduan, yaitu buku pelajaran yang digunakan oleh siswa di sekolah, buku siswa yang diterbitkan oleh Kementerian Agama RI, dan ditunjang dengan buku ensiklopedia sejarah Islam.

Langkah selanjutnya adalah mengambil poin-poin penting dari tiap cakupan materi, baik secara umum yang berisi sub bab pada tiap materi maupun secara khusus dan lebih terperinci yang berupa poin-poin materi secara detail. Setelah terkumpulnya semua materi, maka dilakukan penyederhanaan kalimat dan bahasa, sehingga poin-poin penting yang dimuat dalam media *mind mapping* dapat dibaca dan dipahami dengan mudah. Tampilan media *mind mapping* juga tidak memuat tulisan yang terlalu banyak, sehingga penggunaan kata yang sederhana dapat menumbuhkan cara berpikir siswa dari umum ke khusus.

Produk *mind mapping* berbasis perangkat lunak yang dikembangkan membutuhkan aplikasi perangkat lunak pendukung yang dapat membuka *file* dalam bentuk (.IMX), sehingga setelah *install* perangkat lunak pendukung,

barulah materi yang telah dihimpun dapat dikembangkan dengan cara memasukkannya satu per satu ke dalam perangkat lunak pendukung tersebut.

Rancangan awal media *mind mapping* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Media *mind map* mencakup seluruh materi semester genap mata pelajaran SKI kelas X
- b. Judul utama adalah Khulafaur Rasyidin, berada di tengah *mind map* dengan dilanjutan oleh empat cabang yang terdiri dari Abu Bakar ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib dengan menyertakan tahun lahir dan tahun wafat masing-masing khalifah.



Gambar 4.1
Halaman depan media pembelajaran *mind mapping*

- c. Tiap cabang dari masing-masing nama khalifah memiliki enam cabang yang meliputi biografi, proses menjadi khalifah, strategi dakwah, prestasi yang dicapai selama menjabat sebagai khalifah, kebijakan pemerintahan, dan hambatan dawah.

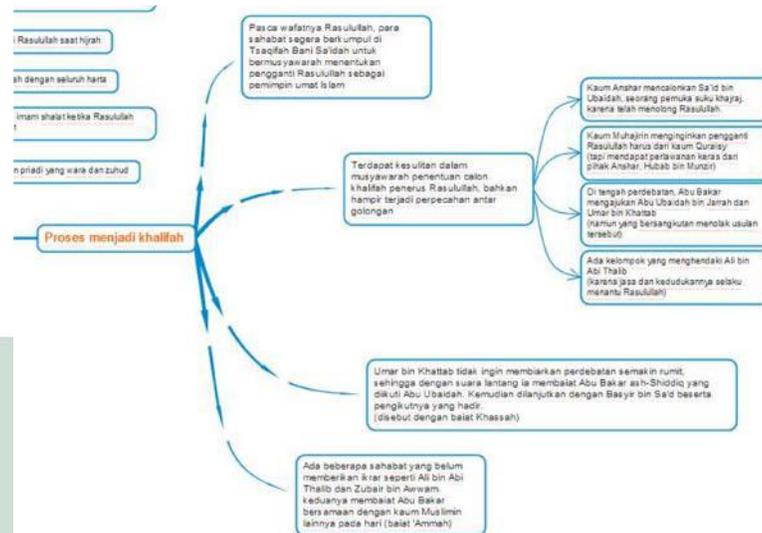


Gambar 4.2
Topik bahasan masing-masing khalifah

- d. Penggunaan warna tiap cabang disesuaikan dengan cakupan materi pada cabang pertama, dalam hal ini adalah nama-nama para Khulafaur Rasyidin. Sehingga jika cabang pertama berwarna biru, maka seluruh warna anak cabang berikutnya dalam pembahasan materi tersebut memiliki warna yang sama. Hal ini dilakukan agar mempermudah untuk membedakan antara cakupan materi satu dengan yang lainnya.
- e. Dapat menampilkan tampilan presentasi 3 dimensi.



Gambar 4.3
Media pembelajaran *mind mapping* dalam tampilan 3D



Gambar 4.5
Proses menjadi khalifah Abu Bakar ash Shiddiq

- c) Strategi dakwah, terdiri dari pidato politik, pelurusan aqidah akibat murtad, menumpas nabi-nabi palsu, memerangi pembelot zakat, dan kebijakan pengumpulan al-Qur'an untuk yang pertama kali.



Gambar 4.6
Strategi dakwah Abu Bakar ash Shiddiq

- d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, terdiri dari penghimpunan al-Qur'an pertama, fase awal

penyebar luasan daulah Islamiyah, memerangi kemunafikan, kemurtadan, dan dabi-nabi palsu, serta penunjukan Umar bin Khattab sebagai khalifah penerusnya



Gambar 4.7
Prestasi Abu Bakar ash Shiddiq

e) Kebijakan pemerintahan, meliputi menumpas pemberontak, kebijakan ekonomi, kebijakan kenegaraan, kebijakan penunjukan penerus khalifah, dan kebijakan perluasan wilayah Islam.



Gambar 4.8
Kebijakan pemerintahan Abu Bakar ash Shiddiq

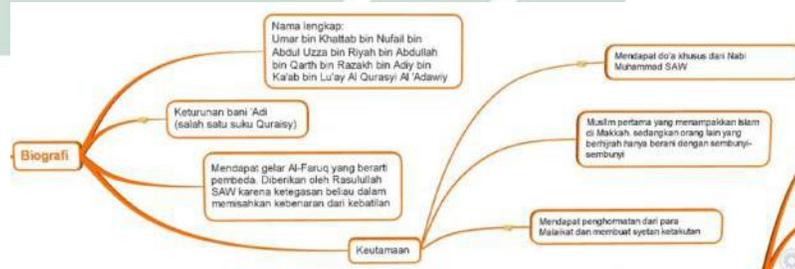
- f) Hambatan dakwah, meliputi munculnya kelompok murtad, terjadi penolakan pembayaran zakat, munculnya nabi-nabi palsu, dan terjadinya perang riddah.



Gambar 4.9
Hambatan dakwah Abu Bakar ash Shiddiq

2) Uraian materi Umar bin Khattab

- a) Biografi, terdiri dari nama lengkap, asal keturunan, gelar yang diperoleh, dan keutamaan-keutamaannya.



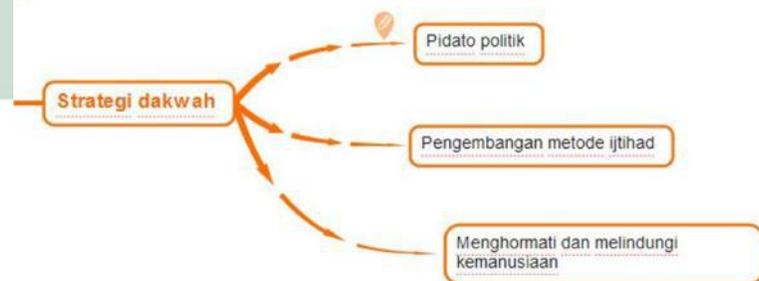
Gambar 4.10
Biografi Umar bin Khattab

- b) Proses menjadi khalifah, meliputi penyebab terpilihnya menjadi khalifah, musyawarah penetapan khalifah, penulisan surat perintah penunjukan khalifah, hingga pembaiatan Umar bin Khattab sebagai khalifah penerus Abu Bakar ash Shiddiq.



Gambar 4.11
Proses menjadi khalifah Umar bin Khattab

c) Strategi dakwah, meliputi pidato politik, pengembangan metode ijtihad, dan melindungi serta melindungi kemanusiaan.



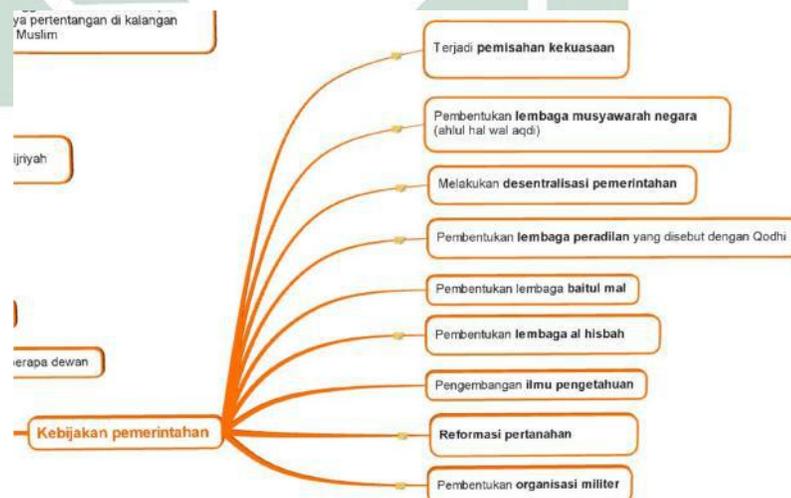
Gambar 4.12
Strategi dakwah Umar bin Khattab

d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, terdiri dari penetapan kalender hijriyah, pengembangan wilayah Islam, mengeluarkan undang-undang, pembagian wilayah pemerintahan, dan pembentukan beberapa dewan.



Gambar 4.13
Prestasi Umar bin Khattab

- e) Kebijakan pemerintahan, meliputi pemisahan kekuasaan, pembentukan *ahlul hal wal 'aqdi*, desentralisasi pemerintahan, pembentukan lembaga peradilan, pembentukan lembaga *baitul mal*, pembentukan lembaga *al hisbah*, pengembangan ilmu pengetahuan, reformasi pertanian, dan pembentukan organisasi militer.



Gambar 4.14
Kebijakan pemerintahan Umar bin Khattab

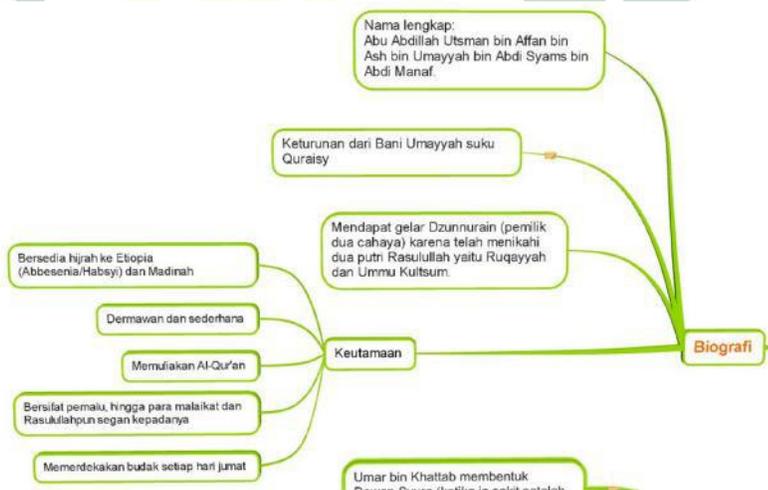
- f) Hambatan dakwah, yaitu terjadinya paceklik dan kelaparan yang mengakibatkan tidak dapat diterapkannya hukum potong tangan.



Gambar 4.15
Hambatan dakwah Umar bin Khattab

3) Uraian materi Usman bin Affan

- a) Biografi, terdiri dari nama lengkap, asal keturunan, gelar yang diperoleh, dan keutamaan-keutamaannya.



Gambar 4.16
Biografi Usman bin Affan

- b) Proses menjadi khalifah, diawali dengan pembentukan dewan syura oleh Umar bin Khattab, dilanjutkan dengan musyawarah oleh dewan syura, dan terpilihnya Usman bin

Affan karena faktor umur yang lebih tua dibandingkan kandidat lain yaitu Ali bin Abi Thalib.



Gambar 4.17
Proses menjadi khalifah Usman bin Affan

c) Strategi dakwah, meliputi pidato politik dan perluasan Islam yang mendorong pertumbuhan Fiqh Islam dengan cara *ijtihad* jama'iy.



Gambar 4.18
Strategi dakwah Usman bin Affan

d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, terdiri dari perluasan wilayah, standarisasi al-Qur'an, dan pembangunan.

d) Prestasi yang diperoleh selama menjabat sebagai khalifah, yaitu pembenahan sistem keuangan negara, menghadapi pemberontakan, dan memperthankan wilayah yang telah ditakhlukkan sebelumnya.



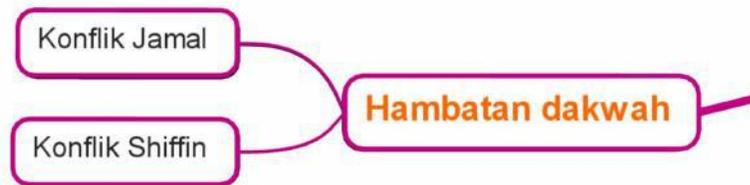
Gambar 4.25
Prestasi Ali bin Abi Thalib

e) Kebijakan pemerintahan, terdiri dari perbaikan aparatur negara, penarikan kembali tanah hadiah, dan meredam fitnah.



Gambar 4.26
Kebijakan pemerintahan Ali bin Abi Thalib

f) Hambatan dakwah, terjadi fitnah yang mengakibatkan terjadinya konflik *Jamal* dan konflik *Shiffin*.



Gambar 4.27
Hambatan dakwah Ali bin Abi Thalib

3. Validasi Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Sebelum dipraktekkan dalam pembelajaran di kelas baik skala kecil maupun skala besar, media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam, ahli media dalam hal ini ahli bidang teknologi informasi dan komunikasi, dan guru pengajar SKI di MA Manba'ul Qur-an.

Aspek yang dinilai dari masing-masing ahli memuat indikator yang berbeda, namun demikian juga ada beberapa indikator yang sama, seperti aspek kebahasaan. Berikut ini adalah uraian hasil validasi ahli materi, ahli media, dan guru SKI beserta penyempurnaan media berdasarkan penilaian dan catatan dari para ahli:

a. Validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam

Ahli materi SKI melakukan validasi berdasarkan tiga aspek, yaitu isi materi, konstruk materi dalam media, dan unsur kebahasaan. Secara rinci, pembahasan hasil tiap-tiap aspek dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Aspek isi kandungan materi SKI diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Isi materi SKI untuk validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Isi Materi Sejarah Kebu- dayaan Islam	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai	4
2.		Kelengkapan materi	3
3.		Kesinambungan urutan cabang peta konsep dengan urutan materi yang tercantum pada KD	4
4.		Kompleksitas poin, catatan, dan lampiran pada peta konsep	4
5.		Kelengkapan cabang peta konsep	4
6.		Kesesuaian cabang peta konsep dengan cakupan materi	4
7.		Kesesuaian lampiran dengan topik bahasan	3
8.		Kesesuaian catatan dengan poin pada cabang peta konsep	3

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam aspek isi materi yang terkandung dalam media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum S_R}{\sum N} \times 100\% \qquad \frac{26}{32} \times 100\% = 81\%$$

Keterangan:

P = Prosentase kevalidan

S_R = Jumlah skor responden

N = Jumlah skor tertinggi dalam angket

Dengan demikian, maka hasil yang diperoleh pada aspek isi materi Sejarah Kebudayaan Islam adalah 81%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun kategori tersebut didapat berdasarkan instrumen validasi dengan keterangan sebagai berikut:

a) 90% – 100% = A = Dapat digunakan tanpa revisi

b) 70% – 89% = B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

c) 40% – 69% = C = Dapat digunakan dengan banyak revisi

d) 0% – 39% = D = Belum dapat digunakan

2) Aspek konstruk materi SKI yang termuat dalam media *mind mapping* berbasis perangkat lunak diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Konstruk materi SKI untuk validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Skor
----	-------	-----------	------

Berdasarkan hasil di atas, maka nilai yang diperoleh adalah 82%. Hal ini termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3) Aspek kebahasaan yang termuat dalam media pembelajaran SKI diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Kebahasaan dalam media *mind mapping* untuk validasi ahli materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Keefektifan kalimat yang digunakan	3
2.		Keterbacaan peta konsep dalam mode tampilan presentasi	2
3.		Kejelasan bahasa yang digunakan	3
4.		Kebakuan kata yang digunakan	3
5.		Memberikan keterangan dan gambaran secara ringkas, sederhana, dan detil tentang materi yang dibahas	3

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil validasi ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam aspek bahasa yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$$

b. Validasi ahli media / ahli teknologi informasi dan komunikasi

Validasi dilakukan berdasarkan tiga aspek, yaitu konstruk atau spesifikasi perangkat lunak pendukung pengembangan media, isi yang dalam hal ini merupakan produk *mind map* yang telah dikembangkan, dan aspek bahasa yang digunakan. Secara rinci, hasil validasi yang dilakukan kepada ahli media atau ahli bidang teknologi informasi dan komunikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek konstruk, atau spesifikasi perangkat lunak pendukung yang digunakan untuk mengembangkan media. Aspek ini terdiri dari 9 indikator. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Konstruk perangkat lunak pendukung untuk validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Konstruksi atau spesifik	Perangkat lunak mudah dicari, dimanfaatkan, dan disebar luaskan tanpa memerlukan banyak biaya	4
2.	aspek perangkat lunak	Kemudahan dalam mengaplikasikan perangkat lunak pada semua jenis laptop maupun komputer	4
3.	pendukung	Kemudahan dalam menggunakan dan mengembangkan perangkat lunak tanpa membutuhkan buku	4

pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Aspek ini terdiri dari 5 indikator. Secara jelas dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Muatan bahasa pada media *mind mapping* untuk validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
2.		Keterbacaan peta konsep dalam mode tampilan presentasi	4
3.		Kejelasan bahasa yang digunakan	4
4.		Kebakuan kata yang digunakan	3
5.		Memberikan keterangan dan gambaran secara ringkas, sederhana, dan detil tentang materi yang dibahas	4

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui bahwa total skor indikator yang diperoleh untuk aspek bahasa yang termuat dalam media *mind map* yang dikembangkan adalah 19 dari total skor seluruh indikator pada aspek ini 20. Maka untuk mengetahui prosentase kevalidan media dalam aspek tersebut adalah sebagai berikut:

$$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

c. Validasi guru Sejarah Kebudayaan Islam di MA Manba'ul Qur-an

Untuk memperkuat validitas media yang telah dikembangkan, maka validasi juga dilakukan oleh guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Manba'ul Qur-an sebagai aplikator media pada proses pembelajaran selanjutnya. Dalam hal ini, validasi terbagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Untuk lebih jelasnya, hasil validasi guru mata pelajaran SKI di MA Manba'ul Qur-an adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek materi, terdiri dari 8 indikator. Lebih jelas akan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Aspek materi untuk validasi guru SKI

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang akan dicapai	4
2.		Kelengkapan materi	4
3.		Kesinambungan urutan cabang peta konsep dengan urutan materi yang tercantum pada KD	4
4.		Kompleksitas poin, catatan, dan gambar pada peta konsep	4
5.		Kelengkapan cabang peta konsep	4
6.		Kesesuaian cabang peta konsep	4

		dengan cakupan materi	
7.		Kesesuaian gambar dengan topik bahasan	4
8.		Kesesuaian catatan dengan poin pada cabang peta konsep	4

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui bahwa total skor indikator yang diperoleh untuk aspek materi yang termuat dalam media *mind map* yang dikembangkan adalah skor maksimal yaitu 32. Maka prosentase kevalidan media dalam aspek tersebut adalah sebagai berikut:

$$\frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka hasil validasi guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Manba'ul Qur-an pada aspek materi yang digunakan dalam produk *mind map* tergolong valid, serta produk *mind map* dapat digunakan tanpa revisi.

2) Aspek media, merupakan rangkuman dari indikator yang telah divalidasi oleh ahli media. Aspek ini terdiri dari 16 indikator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Aspek media untuk validasi guru SKI

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Media	Memiliki tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan antusias belajar siswa	4
2.		Konsistensi penentuan warna berdasarkan cakupan materi	4
3.		Kesesuaian gambar dengan topik bahasan	4
4.		Kejelasan cabang peta konsep	4
5.		Kesesuaian jenis panah pada peta konsep dengan sub bab yang dibahas	4
6.		Kesesuaian tampilan dengan karakteristik dan tingkat kedewasaan siswa kelas X	4
7.		Dapat menampilkan tampilan 3 dimensi dan 2 dimensi baik dalam mode presentasi maupaun mode peta konsep	4
8.		Kemudahan dalam memahami peta konsep yang disajikan	4
9.		Kemudahan dalam menggunakan	4

$$\frac{64}{64} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka hasil validasi guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Manba'ul Qur-an pada aspek media tergolong valid, serta produk *mind map* dapat digunakan tanpa revisi.

3) Aspek bahasa, memiliki indikator yang sama dengan indikator pada aspek bahasa yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Memiliki jumlah yang sama yaitu 5 indikator. Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Aspek bahasa pada validasi guru SKI

No	Aspek	Indikator	Skor
1.	Bahasa	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
2.		Keterbacaan peta konsep dalam mode tampilan presentasi	4
3.		Kejelasan bahasa yang digunakan	4
4.		Kebakuan kata yang digunakan	4
5.		Memberikan keterangan dan gambaran secara ringkas, sederhana, dan detil tentang materi yang dibahas	4

d. Hasil validasi seluruh validator

Validasi produk media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator ahli materi Sejarah Kebudayaan Islam, ahli media atau ahli teknologi informasi dan komunikasi, serta guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Manba'ul Qur-an. Validasi yang dilakukan memperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Validasi ahli materi SKI = 82%
- 2) Validasi ahli media atau TIK = 98%
- 3) Validasi guru mata pelajaran SKI = 100%

Melihat perolehan skor dari masing-masing validator, maka secara keseluruhan skor yang diperoleh untuk seluruh validator yang melakukan validasi baik ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran adalah sebagai berikut:

$$\frac{82\% + 98\% + 100\%}{3} = 93,3\%$$

Skor tersebut di atas adalah hasil rata-rata dari seluruh skor validasi yang diperoleh. Maka secara keseluruhan validasi yang dilakukan oleh ketiga validator memperoleh nilai kevalidan sebesar 93,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan.

4. Perbaiki Produk

Produk yang telah divalidasi tentu terdapat banyak kekurangan. Berdasarkan catatan penting dari validator, maka perbaikan produk yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Menambah gambar

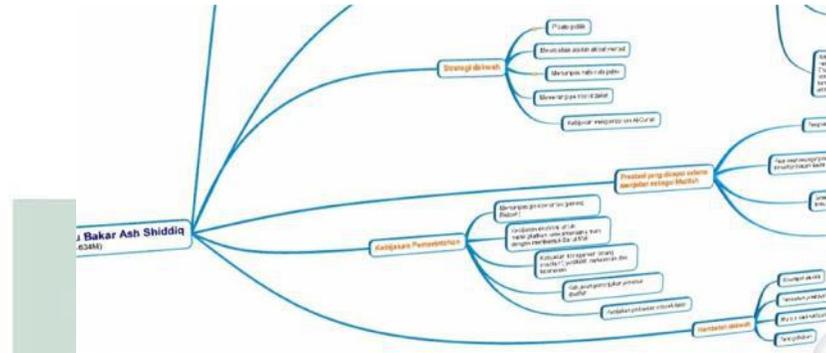
Konsep produk yang diajukan kepada validator dinilai masih monoton dan kurang menarik tanpa adanya gambar, karena sejatinya arti dari *mind map* adalah peta pikiran. Maka peta pikiran yang dibuat harus benar-benar menumbuhkan keseimbangan berpikir siswa dari otak kiri dan otak kanan. Oleh karena itu perlu adanya simbol atau gambar yang berkaitan dengan bahasan pada semua cabang.

Perbaikan produk dimulai dengan mengumpulkan gambar-gambar menarik yang sesuai dengan topik bahasan. Gambar diunduh melalui internet dan dikumpulkan pada folder khusus sesuai dengan topik bahasan tiap cabang pertama.

Setelah seluruh gambar terkumpul, maka harus dilakukan pengecekan ulang kesesuaian antara gambar dengan cabang materi. Barulah setelah itu, gambar yang telah terkumpul dimasukkan ke dalam cabang dan anak cabang bahasan satu per satu hingga seluruh cabang materi memiliki gambar menarik yang dapat menumbuhkan keseimbangan berpikir siswa.

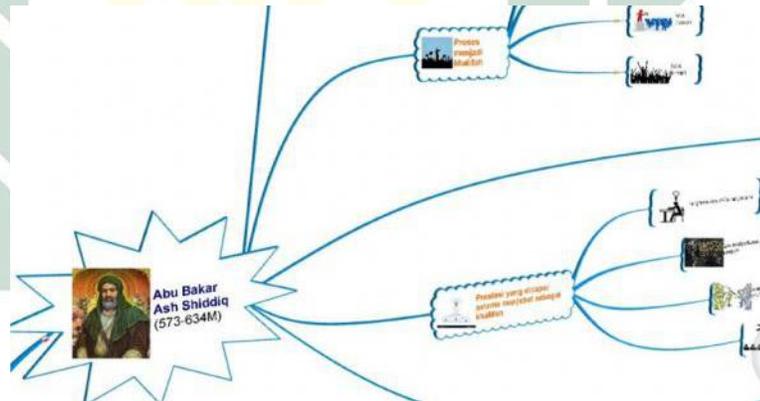
Berikut ini adalah contoh perbaikan yang telah dilakukan:

1) Sebelum



Gambar 4.28
Sebelum perbaikan dalam hal penambahan gambar

2) Sesudah



Gambar 4.29
Sesudah perbaikan dalam hal penambahan gambar

b. Memperbesar ukuran huruf

Pada konsep produk yang telah divalidasi, tulisan yang tertera pada hasil cetakan dirasa terlalu kecil, sehingga sulit untuk dibaca. Meskipun demikian, ketika produk digunakan dalam proses pembelajaran baik menggunakan tampilan presentasi maupun

tampilan peta konsep dalam bentuk 2D ataupun 3D, tulisan yang ada tetap terlihat besar dan dapat dibaca dengan mudah.

Proses perbaikan dilakukan secara manual, dengan cara mengklik kalimat pada tiap cabang peta, kemudian diperbesar ukuran tulisannya. Memperbesar ukuran tulisan juga harus mempertimbangkan kesesuaian dan keseimbangan ukuran tulisan tersebut dengan ukuran gambar yang dimuat agar keduanya dapat terbaca dengan mudah.

c. Menyederhanakan kalimat

Beberapa kalimat yang termuat dalam *mind map* masih sama dengan apa yang ada di dalam buku, sehingga perlu adanya penyederhanaan kalimat. Hal ini juga bertujuan agar dapat menumbuhkan proses berpikir siswa dari hal yang umum menuju hal yang khusus, sehingga dengan melihat gambar dan tulisan yang sederhana, siswa akan didorong untuk bisa berpikir menjabarkan apa yang telah mereka lihat pada media pembelajaran tersebut.

Penyederhanaan kalimat dilakukan dengan cara memotong sebagian atau mengambil inti sari dari sebuah kalimat yang panjang, sehingga kalimat yang ditampilkan pada media pembelajaran bukan merupakan kalimat yang panjang.

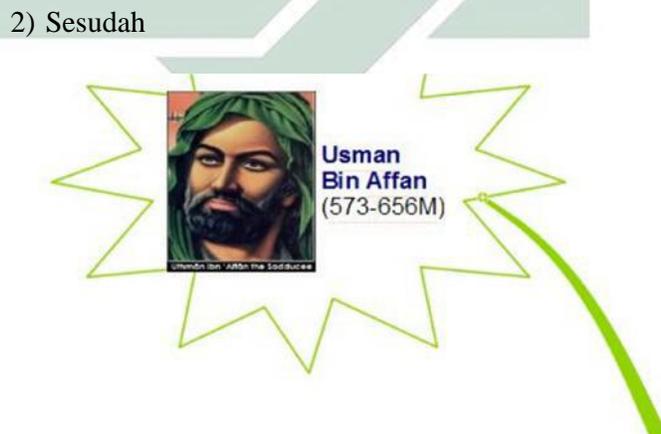
Berikut ini adalah contoh penyederhanaan kalimat yang dilakukan:

dalam hal ini transliterasi disesuaikan dengan buku rujukan yang digunakan siswa dalam belajar.

Setelah dilakukan pengecekan, maka temuan ketidak sesuaian penulisan dengan sumber belajar harus dikoreksi. Berikut ini adalah contoh perbaikan yang telah dilakukan:



Gambar 4.32
Sebelum perbaikan transliterasi



Gambar 4.33
Sesudah perbaikan transliterasi

B. Implementasi Media Pembelajaran *Mind Mapping* yang Telah Dikembangkan

Setelah melalui proses pengembangan media hingga mencapai tahap perbaikan, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *mind map* selanjutnya diimplementasikan kepada siswa dengan cara diuji cobakan dalam pembelajaran di kelas. uji coba meliputi dua tahapan, yaitu uji coba terbatas dan uji coba dalam skala lebih besar. Adapun uraian dari kedua uji coba tersebut adalah sebagai berikut:

1. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 4 orang siswa dari 20 siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an. Uji coba media pembelajaran dilakukan dengan cara melakukan proses pembelajaran terbatas, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi berupa pengisian angket sebagai bahan pertimbangan kelayakan produk.

Instrumen yang digunakan berupa angket yang terdiri dari 3 aspek yaitu, aspek pembelajaran, aspek media, dan aspek bahasa yang dimuat dalam produk. Ketiga aspek tersebut memuat 18 indikator dengan rincian 7 indikator aspek pembelajaran, 7 indikator aspek media, dan 4 indikator aspek bahasa. Adapun hasil dari uji coba terbatas media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA Manba'ul Qur-an adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Respon siswa pada uji coba terbatas

No. Indikator	Nama Siswa			
	A	B	C	D
1.	1	1	1	1
2.	1	1	1	1
3.	1	1	1	1
4.	1	1	1	1
5.	1	1	1	1
6.	1	1	1	1
7.	1	1	1	1
8.	1	1	1	1
9.	1	1	1	1
10.	1	1	1	1
11.	0	1	1	1
12.	1	1	1	1
13.	0	1	1	1
14.	0	1	1	1
15.	1	1	1	1
16.	1	1	1	1
17.	1	1	1	1
18.	0	0	1	1
Prosentase	77%	94%	100%	100%
Rata-rata	92,75%			

Berdasarkan perhitungan dari angket respon siswa terhadap uji coba produk secara terbatas di atas, maka ada dampak positif dari penerapan media pembelajaran *mind map* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada aspek pembelajaran, keempat siswa tersebut memberikan nilai 100%, sehingga penerapan media pembelajaran *mind map* dapat memberikan implikasi pada hal-hal berikut:

- a. Pembelajaran menggunakan media *mind map* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Dengan adanya *print out* dari media *mind map*, siswa sangat terbantu dalam melakukan telaah kembali atau pengulangan materi di luar kegiatan belajar mengajar di kelas tanpa harus membuka laptop maupun buku.
- c. Materi Sejarah Kebudayaan Islam mengandung banyak nama, tanggal, dan kejadian yang perlu dihafalkan. Maka dengan adanya media *mind map* ini siswa sangat terbantu dalam menghafal materi pelajaran.
- d. Sebagaimana penjelasan dari guru SKI di MA Manba'ul Qur-an, bahwa sering kali siswa mengantuk pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di dalam kelas, maka dengan menggunakan media *mind map* ini dapat menghilangkan rasa mengantuk dikarenakan perhatian siswa terfokuskan dengan kemenarikan media pembelajaran.

- e. Ketika guru menjelaskan atau bercerita tentang Sejarah Kebudayaan Islam yang didukung dengan pemaparan media pembelajaran *mind map*, maka pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan penjelasan materi yang didasarkan pada membaca buku saja.
- f. Seperti yang telah berjalan sebelumnya, bahwa pembelajaran SKI di kelas juga didukung dengan dipertontonkannya video pendukung dari internet, maka dengan adanya media *mind map* justru lebih menarik dari pada sekedar menonton video saja. Dikarenakan media *mind map* tidak hanya memuat materi, foto, dan catatan saja, namun juga terdapat *link* yang mengarahkan kepada laman video di internet yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

Uji coba terbatas yang dilakukan juga mendapat beberapa catatan dari para siswa agar media *mind map* menjadi lebih menarik. Adapun poin-poin catatan yang disampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Ketelitian dalam penulisan kalimat pada media *mind map*
- b. Bentuk *mind map* supaya lebih bervariasi
- c. Variasi bentuk *font*

Beberapa catatan di atas dapat dijadikan pedoman sebagai perbaikan dan penyempurnaan produk yang ada. Maka perbaikan produk dilakukan dengan cara pengecekan ulang tiap kalimat yang ada pada *mind map* sehingga terhindar dari salah penulisan, merubah bingkai tulisan sehingga lebih variatif namun tetap konsisten berdasarkan pokok bahasan pada cabang inti, dan

merubah bentuk *font* supaya lebih menarik namun tetap konsisten berdasarkan topik bahasan pada suatu cabang ini.

2. Uji coba inti

Tahap ini merupakan penerapan media pembelajaran *mind map* pada pembelajaran skala besar. Dalam hal ini praktek dilakukan kepada seluruh siswa kelas X di MA Manba'ul Qur-an yang terdiri dari 20 orang siswa. Praktek dilakukan di dalam kelas dengan didampingi oleh guru mata pelajaran SKI.

Sebelum pemaparan materi menggunakan media yang telah dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* sebagai acuan awal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki.

Setelah *pre-test*, maka mulailah penjelasan materi menggunakan media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak yang ditampilkan di depan kelas menggunakan proyektor. Pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu apa saja kompetensi yang akan dicapai dan dilanjutkan dengan penjelasan materi inti.

Materi yang dipaparkan dibatasi sampai tiga cabang materi saja, yaitu bigrafi khalifah, proses menjadi khalifah, dan strategi dakwah. Hal ini dikarenakan cakupan materi SKI kelas X hanya terdiri dari 2 bab, dan juga keterbatasan waktu praktik sehingga materi tidak dijelaskan seuruhnya.

Pasca penjelasan materi, maka dilakukan evaluasi pembelajaran dengan cara meminta siswa untuk mengerjakan soal *post-test*. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi

yang telah dijelaskan menggunakan media pembelajaran *mind map* berbasis perangkat lunak yang telah dikembangkan.

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, siswa diberi lampiran yang merupakan *print out* dari media *mind map* yang telah dikembangkan. Dibagikannya lampiran tersebut bertujuan agar siswa dapat dengan mudah menelaah kembali pelajaran di luar kelas walaupun tanpa buku dan media lain. Hal ini juga merupakan proses dari uji coba penerapan media yang telah dikembangkan, namun dalam bentuk yang berbeda yaitu lembaran *print out*.

Dari uji coba tersebut maka siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun angket yang diberikan memuat indikator yang sama dengan angket pada uji coba terbatas, karena pada dasarnya uji coba yang dilakukan memiliki tujuan yang sama, namun dengan skala yang berbeda. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Respon siswa terhadap penerapan media pada uji coba inti

Siswa	Indikator																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
K	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
O	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Q	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
T	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	100%	100%	100%	100%	95%	95%	90%	100%	100%	100%	100%	100%	90%	100%	95%	100%	95%	95%

Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh adalah $1.755/18 = 97,5\%$.

Berdasarkan hasil tersebut, maka respon siswa terhadap pembelajaran SKI menggunakan media *mind mapping* sangat baik. Dengan prosentase tiap indikator yang menunjukkan nilai terkecil 90%, maka media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak sangat sesuai untuk

diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran untuk menunjang efektivitas belajar baik di dalam kelas maupun sebagai media untuk menelaah ulang materi pelajaran di luar kelas.

Di samping itu, ada catatan dari siswa yang menyarankan agar guru dalam menjelaskan materi menggunakan metode yang lebih variatif agar siswa tidak bosan. Dalam hal ini berkaitan dengan kompetensi guru, bukan dengan media pembelajaran, maka secara garis besar media pembelajaran tetap dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan cara berpikir mereka. Namun jika media yang baik didukung dengan metode pengajaran yang lebih variatif, maka pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

C. Efektivitas Media Pembelajaran yang Telah Dikembangkan untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa

Efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan tergolong dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa apabila hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan tersebut mengalami peningkatan. Dalam hal ini dapat ditinjau dari capaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan juga perhitungan nilai gain dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berikut ini adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan:

Tabel 4.11
Perolehan nilai *pre-test*

Siswa	No. Soal <i>pre-test</i>										Jumlah yang benar	Nilai	
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.			

A	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	3	30
B	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	40
C	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	40
D	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60
E	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30
F	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30
G	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20
H	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3	30
I	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20
J	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30
K	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	5	50
L	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	4	40
M	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	20
N	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	5	50
O	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	4	40
P	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	40
Q	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40
R	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20
S	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	20
T	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	40

Sesuai dengan tabel di atas, secara garis besar hasil *pre-test* yang menunjukkan kemampuan dasar siswa pada materi SKI tergolong rendah. Dengan

kriteria ketuntasan minimal 73, maka tidak ada siswa yang mencapai kriteria tersebut. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 60, diraih oleh 1 orang siswa. Sedangkan nilai terendah adalah 20 yang diraih oleh 5 orang siswa. Secara keseluruhan, rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas x MA Manba'ul Qur-an adalah 34,5. Jika diukur melalui KKM yang telah ditentukan oleh guru mata pelajaran SKI, maka nilai tersebut tergolong pada kategori rendah.

Tabel 4.12
Perolehan nilai *post-test*

Siswa	No. Soal <i>post-test</i>										Jumlah yang benar	Nilai
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		
A	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80
B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
D	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80
E	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
F	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
H	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
J	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100

M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
N	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	80
O	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
Q	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
T	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil *post-test* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dengan perolehan nilai maksimal yaitu 100 berjumlah 10 orang siswa dan terendah dengan nilai 80 diraih oleh 5 orang siswa. KKM yang ditetapkan adalah 73, sedangkan nilai *post-test* terendah ada pada angka 80, sehingga pembelajaran yang didukung media *mind map* berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

Untuk mencapai kategori efektif, maka dilakukan dua pengukuran, yaitu selisih skor antara *pre-test* dengan *post-test* dan respon siswa terhadap pembelajaran SKI menggunakan media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak. Adapun rincian perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Nilai gain atau selisih nilai *pre-test* dengan *post-test*.

Nilai gain masing-masing siswa diperoleh dari rumus perhitungan

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

Dengan demikian, maka media pembelajaran yang

K	50	100	$50/50 = 1$	Tinggi
L	40	100	$60/60 = 1$	Tinggi
M	20	100	$80/80 = 1$	Tinggi
N	50	80	$30/50 = 0,6$	Sedang
O	40	100	$60/60 = 1$	Tinggi
P	40	90	$50/60 = 0,83$	Tinggi
Q	40	90	$50/60 = 0,83$	Tinggi
R	20	100	$80/80 = 1$	Tinggi
S	20	100	$80/80 = 1$	Tinggi
T	40	100	$60/60 = 1$	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, nilai gain yang diperoleh adalah tinggi dengan capaian 18 orang dan sedang 2 orang. Secara keseluruhan, nilai gain yang diperoleh adalah $\frac{1.850-690}{2.000-690} = 0,88$. Maka implementasi media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x di MA Manba'ul Qur-an dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata peningkatan yang tinggi.

2. Respon terhadap penerapan media *mind map* pada pembelajaran.

Berdasarkan penilaian *pre-test* dan *post-test* dengan respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *mind mapping* di dalam kelas maupun untuk rujukan belajar di luar kelas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan tergolong dalam kategori efektif. Hal ini

dikarenakan peningkatan nilai gain dari *pre-test* dan *post-test* yang dipadukan dengan prosentase respon siswa terhadap penerapan media dalam pembelajaran menunjukkan nilai yang sangat baik.

D. Penyempurnaan Produk

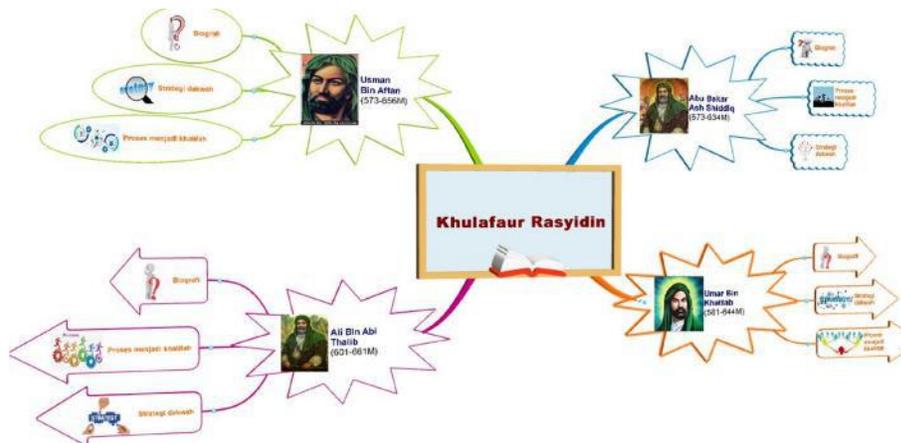
Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba terbatas, dan uji coba skala besar, maka terdapat banyak masukan dan evaluasi sebagai bahan untuk menyempurnakan produk *mind map* yang telah dikembangkan.

Kendala yang dialami ketika berlangsungnya penerapan pembelajaran adalah terjadinya penutupan aplikasi pendukung pada saat akses materi sudah semakin banyak. Setelah dievaluasi, ternyata hal tersebut dikarenakan terlalu besarnya *mind map* yang dibuat, mulai dari cakupan materi, ukuran tulisan, dan gambarnya yang mengakibatkan *mind map* tersebut melebihi beban tampilan yang seharusnya.

Untuk mengatasi kendala yang dialami saat pembelajaran tersebut, maka perlu membuat dua *mind map* secara terpisah sesuai dengan jumlah bab yang dibahas pada buku. Cakupan materi SKI kelas x pada semester dua terbagi menjadi dua bab, yaitu bab pertama yang mencakup biografi khalifah, proses menjadi khalifah, dan strategi dakwah, sedangkan bab kedua mencakup prestasi, kebijakan, dan hambatan dakwah.

Pemisahan materi pada media pembelajaran *mind map* dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah guru dan murid dalam mempelajari materi berdasarkan bab yang ingin dikuasai. Adapun bentuk pemisahan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

1. Bab 1 semester 2, pada bagian ini tiap cabang dari khalifah membahas tiga hal, yaitu biografi, proses menjadi khalifah, dan strategi dakwah.



Gambar 4.34
Bab 1 setelah pemisahan materi pada *mind map*

2. Bab 2 semester 2, pada bagian ini tiap cabang dari materi masing-masing khalifah membahas tentang prestasi, kebijakan pemerintahan, dan hambatan dakwah yang dialami oleh para khalifah.



Gambar 4.35
Bab 2 setelah pemisahan materi pada *mind map*

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipadukan dengan pemaparan hasil penelitian dan analisis di atas, maka pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas x untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa di MA Manba'ul Qur-an Mojokerto dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran *mind mapping* disesuaikan dengan model penelitian dan pengembangan level 3 oleh Sugiyano. Berikut ini adalah proses pengembangan mulai dari awal hingga penyempurnaan produk:

- a. Studi literatur dan lapangan, dalam hal ini juga termasuk meneliti produk yang telah ada ataupun menganalisis penerapan media pembelajaran untuk mata pelajaran SKI pada proses pembelajaran. Dari kegiatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SKI kelas x di MA Manba'ul Qur-an membutuhkan media pembelajaran yang menarik, praktis, lengkap, dan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- b. Pengembangan produk, dalam hal ini terdapat proses sebagai berikut:
 - 1) Penghimpunan materi berdasarkan Kompetensi Dasar (KD)

- 2) Mengambil poin-poin penting dari tiap cakupan materi
- 3) Penyederhanaan kalimat dan bahasa
- 4) Instalasi perangkat lunak pendukung yang dapat membuka berkas berbentuk (.IMX)
- 5) Memasukkan materi ke dalam perangkat lunak
- 6) Mengatur dan menyesuaikan warna dan bentuk cabang

c. Validasi para ahli

Untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan guru pengajar SKI di MA Manba'ul Qur-an. Hasil validasi digunakan untuk menyempurnakan produk yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan hasil validasi dari para ahli:

1) Hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi memperoleh skor 66 dari total skor 80. Sehingga nilai validitas yang diperoleh adalah sebesar 82% yang merupakan hasil validasi dari 3 aspek dengan 20 indikator yang dinilai. Berdasarkan nilai tersebut, maka produk dinyatakan valid dan dapat diterapkan dengan sedikit perbaikan.

2) Hasil validasi ahli media

Skor yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 87 dari skor maksimal 88. Adapun aspek yang divalidasi terdiri dari 3 aspek dengan 22 indikator. Berdasarkan

skor tersebut, maka nilai yang diperoleh adalah 98%. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan masuk ke dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

3) Hasil validasi Guru SKI di MA Manba'ul Qur-an

Validasi yang dilakukan oleh Guru pengajar SKI mendapat nilai maksimal, yaitu 100% dari 3 aspek yang meliputi 29 indikator penilaian. Maka dari itu, produk dapat dikategorikan valid dan dapat diterapkan tanpa perbaikan.

d. Penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk media *mind mapping*. Dari proses ini menghasilkan penyempurnaan berupa:

- 1) Penambahan gambar pada tiap cabang *mind map*
- 2) Penyederhanaan kalimat
- 3) Penyesuaian bentuk cabang *mind map*
- 4) Pemisahan *mind map* antara bab 1 dan bab 2

2. Implementasi media pembelajaran *mind mapping* yang telah dikembangkan

Implementasi atau penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan meliputi dua proses, yaitu uji coba produk skala kecil dan uji coba dalam skala lebih besar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan dan menganalisis data respon siswa terhadap penerapan

media *mind mapping* pada saat pembelajaran di dalam kelas maupun ketika memanfaatkan media *mind mapping* untuk menelaah kembali materi yang telah dipelajari di luar kegiatan pembelajaran dalam kelas.

Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh adalah Hasil analisis respon siswa adalah 97,5% dari total indikator 18. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media yang telah dikembangkan mendapatkan respon sangat baik dari siswa.

3. Efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa

Pengukuran dilihat dari dua hasil pengukuran, yaitu melakukan *pre-test* dan *post-test* yang diukur dengan mencari nilai gain sebagai tolak ukur peningkatan prestasi belajar, serta capaian belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal. Berikut ini adalah hasil perhitungannya:

- a. Nilai gain yang diperoleh adalah 0,88 dengan kriteria $N\text{-gain} \geq 0,71$. Dengan demikian maka kategori peningkatan yang dicapai adalah tinggi.
- b. Berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan, menunjukkan bahwa 100% siswa kelas x di MA Manba'ul Qur-an memperoleh hasil di atas kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Hendaknya melakukan uji coba yang lebih besar dan lebih luas jangkauannya. Sehingga data yang diperoleh akan menjadi data yang valid dan kredibel. Maka akan lebih banyak masukan yang didapatkan untuk menyempurnakan media yang telah ada.

2. Bagi aplikator media pada pembelajaran

Hendaknya menyesuaikan kembali waktu yang tersedia pada satu semester dengan jumlah topik bahasan yang ada pada *mind map*. Dikarenakan sedikitnya bab yang dimuat dengan jumlah waktu yang tersedia pada satu semester, maka pemanfaatan media ini bisa dipadukan dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga capaian materi dapat seimbang dengan banyaknya waktu yang ada.

3. Bagi pengembang media selanjutnya

Alangkah lebih baiknya jika media pembelajaran *mind mapping* ini dikembangkan untuk materi lain ataupun mata pelajaran lain. Sehingga dapat membantu para siswa untuk mengembangkan cara belajar dengan menggunakan peta pikiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Barus, Ulian dan Suratno. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan, 2015.
- Komaruddin. *Ensiklopedia Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, Januari-Juni, 2012.
- Mais, Asrorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi, 2016.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No. 000912 Th. 2013, Tentang *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*.
- Rais, Heppy El. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Riduwan dan Akdon. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rumainur. "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang". Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016.
- S., Tatang. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Setyawan, Ibnu Aji. "Pengertian Jenis Contoh dan Cara Membuat Mind Mapping Unik Kreatif". dalam <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-cara-membuat-mind-mapping-unik-kreatif/> (22 November 2018).
- Sirojuddin, Akhmad. "Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan". Tesis--UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

