

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AKIDAH AKHLAK BERBASIS  
*MIND MAPPING* BERBANTU APLIKASI DESAIN CANVA  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

**SKRIPSI**



Oleh

**FAJAR RAHAYU**  
NIM. 203190238

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2023**

## ABSTRAK

**Rahayu, Fajar.** 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Berbantu Aplikasi Desain Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Arif Rahman Hakim, M.Pd.  
**Kata Kunci : Akidah Akhlak, Mind Mapping, Pemahaman Konsep.**

Keberadaan bahan ajar yang minim dalam menunjang proses pembelajaran menyebabkan pengetahuan siswa kurang tereksplor dan kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran, maka dari itu diperlukan adanya pengembangan bahan ajar sehingga mampu menyediakan bahan ajar yang maksimal.

Kegiatan pengembangan ini mempunyai tujuan: 1) Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. 2) Untuk mendeskripsikan validasi bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. 3) Untuk mendeskripsikan efektivitas bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pengembangan bahan ajar menggunakan jenis pengembangan *Four-D*, meliputi: *Define, Design, Develop, and Disseminate*, namun pengembangan terbatas pada tahap *Develop*. Setelah produk bahan ajar selesai, selanjutnya akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli desain dan ahli isi sebelum diuji cobakan terbatas kepada siswa. Pengambilan data penelitian ini menggunakan angket dan tes yang selanjutnya akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Adapun hasil kegiatan pengembangan yang dilakukan, yaitu: 1) Pengembangan bahan ajar tahap *define*, meliputi: analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design*, meliputi: rancangan awal, pemilihan media, pemilihan format, dan penyusunan standar tes. Tahap *develop*, meliputi: pembuatan bahan ajar, validasi, revisi, dan uji coba terbatas bahan ajar. 2) Bahan ajar berdasarkan hasil validasi ahli diperoleh skor pada aspek desain tampilan 4.4, penyajian materi 4.5, *mind mapping* 4.4, kelayakan isi 4.5, kebahasaan 4.5, dan evaluasi pembelajaran 4.6 dengan kriteria sangat layak. 3) Hasil uji coba terbatas bahan ajar diperoleh rata-rata *pretest* 70.44 dan rata-rata *posttest* 84.68. Sedangkan, hasil Uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai Signifikansi 0.000, dan hasil Uji Efektivitas bahan ajar menggunakan *gain* ternormalisasi diperoleh nilai *N-gain* 0.49. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## ABSTRACT

**Rahayu, Fajar.** 2023. *Development of Mind Mapping Based Aqidah Akhlak Teaching Materials Assisted by the Canva Design Application to Improve Students' Understanding of Concepts.* **Thesis.** Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Ponorogo State Islamic Institute. Advisor: Arif Rahman Hakim, M.Pd.

**Keywords:** Akhlak Aqidah, *Mind Mapping*, Understanding Concepts.

The existence of teaching materials that are minimal in supporting the learning process causes students' knowledge to be less explored and students' lack of conceptual understanding of the subject matter, therefore it is necessary to develop teaching materials so as to be able to provide maximum teaching materials.

This development activity has the following objectives: 1) To describe the development of *mind mapping* based Aqidah Akhlak teaching materials assisted by the *Canva* design application to improve students' understanding of concepts. 2) To describe the validation of *mind mapping* based Aqidah Akhlak teaching materials assisted by the *Canva* design application to increase students' understanding of concepts. 3) To describe the effectiveness of *mind mapping* based Aqidah Akhlak teaching materials assisted by the *Canva* design application to improve student understanding of concepts.

The development of teaching materials uses the Four-D type of development, including: Define, Design, Develop, and Disseminate, but development is limited to the Develop stage. After the teaching material product is finished, it will be validated first by design expert validators and content experts before being tested limited to students. Retrieval of research data using questionnaires and tests which will then be analyzed qualitatively and quantitatively.

As for the results of the development activities carried out, namely: 1) The development of teaching materials at the define stage, includes: front-end analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, and specifying instructional objectives. The design stage includes: initial design, media selection, format selection, and constructing criterion - Referenced test. The develop stage includes: making teaching materials, validating, revising, and limited trials of teaching materials. 2) Teaching materials based on the results of expert validation obtained a score on the aspect of display design 4.4, presentation of material 4.5, mind mapping 4.4, content feasibility 4.5, linguistics 4.5, and learning evaluation 4.6 with very feasible criteria. 3) The results of limited trials of teaching materials obtained an average pretest of 70.44 and an average of 84.68 posttest. Meanwhile, the results of the Paired Sample t-Test obtained a Significance value of 0.000, and the results of the Effectiveness Test of teaching materials using normalized gain obtained an N-gain value of 0.49. Based on these results, it can be concluded that mind mapping-based teaching materials for aqidah morals can improve students' understanding of concepts and are used effectively in the learning process.



## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN

Skripsi atas nama saudara

Nama Fajar Rahayu  
NIM 203190238  
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

(Arif Khatuman Hakim, M.Pd.)  
NIP. 198401292015031002

Ponorogo, 11 Mei 2023

Mengetahui,

Ketua  
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Islam Negeri Ponorogo



(Jum Lutfahanik, M.Pd.)  
NIP. 198512032015032003





**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Fajar Rahayu  
NIM : 203190238  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping*  
Berbantu Aplikasi Desain *Canva* untuk Meningkatkan Pemahaman  
Konsep Siswa

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 06 Juni 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Senin

Tanggal : 12 Juni 2023

Ponorogo, 12 Juni 2023

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

  
**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Dhinuk Puspita Kirana, M.Pd.

Penguji I : Ulum Fatmahanik, M.Pd.

Penguji II : Arif Rahman Hakim, M.Pd.



 Diizinkan dengan Catatan

  
**P O N O R O G O**

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Rahayu

NIM : 203190238

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping*  
Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman  
Konsep Siswa

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan diserahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di <https://etheses.iainponorogo.ac.id/>. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ponorogo, 21 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan



**Fajar Rahayu**

NIM. 203190238

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fajar Rahayu

NIM : 203190238

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 11 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan



**Fajar Rahayu**

NIM. 203190238

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....                              | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                     | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....                                    | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN</b> . | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN</b> .....         | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....                | <b>vi</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....           | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                  | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                               | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                             | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....                         | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                           | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                            | 6           |
| C. Kebaharuan Produk .....                               | 6           |
| D. Rumusan Masalah .....                                 | 8           |
| E. Tujuan Penelitian.....                                | 9           |
| F. Manfaat Penelitian.....                               | 10          |
| G. Definisi Operasional.....                             | 11          |
| H. Keterbatasan Pengembangan.....                        | 12          |



|   |           |
|---|-----------|
| I. Spesifikasi Produk.....                            | 13        |
| J. Sistematika Pembahasan .....                       | 14        |
| <b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>                   | <b>17</b> |
| A. Kajian Teori .....                                 | 17        |
| 1. Pengembangan Bahan Ajar .....                      | 17        |
| a. Konsep Penelitian Pengembangan .....               | 17        |
| 1.) Pengertian Penelitian Pengembangan .....          | 17        |
| 2.) Model-model Pengembangan .....                    | 19        |
| b. Bahan Ajar .....                                   | 21        |
| 1.) Pengertian Bahan Ajar .....                       | 21        |
| 2.) Bentuk Bahan Ajar .....                           | 23        |
| 3.) Prinsip-prinsip Bahan Ajar.....                   | 24        |
| 4.) Elemen Bahan Ajar .....                           | 26        |
| 5.) Fungsi Bahan Ajar .....                           | 27        |
| 2. Bahan Ajar <i>Mind Mapping</i> .....               | 28        |
| a. Pengertian <i>Mind Mapping</i> .....               | 28        |
| b. Langkah-langkah Membuat <i>Mind Mapping</i> .....  | 31        |
| c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Mind Mapping</i> ..... | 32        |
| 3. Pelajaran Akidah Akhlak .....                      | 33        |
| a. Pengertian Pelajaran Akidah Akhlak .....           | 33        |
| b. Tujuan Pelajaran Akidah Akhlak .....               | 35        |
| c. Ruang Lingkup Pelajaran Akidah Akhlak.....         | 36        |
| d. Kompetensi Pelajaran Akidah Akhlak .....           | 37        |

|   |           |
|---|-----------|
| 1. Aplikasi <i>Canva</i> .....                                | 40        |
| a. Pengertian <i>Canva</i> .....                              | 40        |
| b. Langkah-langkah Membuka <i>Canva</i> .....                 | 42        |
| c. Fitur-fitur <i>Canva</i> .....                             | 43        |
| d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Canva</i> .....                | 46        |
| 2. Pemahaman Konsep Akhlak .....                              | 47        |
| a. Pemahaman Konsep .....                                     | 47        |
| 1.) Pengertian Pemahaman Konsep .....                         | 47        |
| 2.) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman<br>Konsep ..... | 49        |
| 3.) Tingkatan Pemahaman.....                                  | 50        |
| b. Pemahaman Konsep Akhlak .....                              | 51        |
| B. Telaah Penelitian Terdahulu .....                          | 53        |
| C. Kerangka Berpikir.....                                     | 57        |
| D. Pengajuan Hipotesis Tindakan.....                          | 59        |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>                       | <b>60</b> |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....                       | 60        |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....                           | 61        |
| C. Subjek Penelitian .....                                    | 61        |
| D. Prosedur Penelitian.....                                   | 63        |
| E. Tahapan Pengembangan.....                                  | 65        |
| F. Instrumen Penelitian.....                                  | 69        |
| G. Teknik Pengumpulan Data .....                              | 74        |
| H. Teknik Analisis Data .....                                 | 76        |

|   |            |
|---|------------|
| <b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>  | <b>80</b>  |
| A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian .....  | 80         |
| 1. Profil Singkat Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mayak<br>Ponorogo .....                       | 80         |
| 2. Visi, Misi, Moto, dan Tujuan Lembaga Madrasah Ibtidaiyah<br>Ma'arif Mayak Ponorogo ..... | 82         |
| B. Hasil Pengembangan Bahan Ajar .....  | 83         |
| 1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....   | 84         |
| 2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....  | 90         |
| 3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....  | 93         |
| C. Pembahasan .....   | 126        |
| 1. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar .....  | 126        |
| 2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan .....                                       | 127        |
| 3. Kekuatan dan Kelemahan Produk yang di Kembangkan.....                                    | 128        |
| 4. Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Validator Ahli.....                                       | 129        |
| 5. Hasil Uji Coba Terbatas Bahan Ajar.....  | 131        |
| 6. Hasil Uji Coba Efektivitas Bahan Ajar .....  | 132        |
| 7. Desiminasi Produk .....  | 132        |
| <b>BAB V : PENUTUP .....</b>  | <b>134</b> |
| A. Simpulan .....   | 134        |
| B. Saran .....  | 135        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>137</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 1.1 Kebaharuan Produk.....  | 7   |
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Bahan Ajar. ....                            | 70  |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Tes.....                                    | 71  |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)..... | 72  |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Tes.....   | 73  |
| Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Bahan Ajar oleh Validator Ahli.....                | 77  |
| Tabel 3.6 Kriteria Skor <i>N-gain</i> .....                                     | 79  |
| Tabel 4.1 Revisi Bahan Ajar oleh Validator Ahli Desain.....                     | 111 |
| Tabel 4.2 Revisi Bahan Ajar oleh Validator Ahli Isi.....                        | 115 |
| Tabel 4.3 Nilai <i>Pretest</i> Siswa.....                                       | 119 |
| Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....                                      | 120 |
| Tabel 4.5 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....                               | 121 |
| Tabel 4.6 Paired Samples Statistics.....  | 122 |
| Tabel 4.7 Paired Samples Correlations.....                                      | 123 |
| Tabel 4.8 Paired Sample Test.....   | 123 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 2.1 Tampilan Beranda <i>Canva</i> .....                              | 44  |
| Gambar 2.2 Tampilan Desain <i>Canva</i> .....                               | 44  |
| Gambar 2.3 Tampilan Bentuk Kata di <i>Canva</i> .....                       | 44  |
| Gambar 2.4 Tampilan Pilihan Warna di <i>Canva</i> .....                     | 44  |
| Gambar 2.5 Tampilan Elemen di <i>Canva</i> .....                            | 45  |
| Gambar 2.6 Tampilan Menu <i>Save</i> dan <i>Unduh</i> di <i>Canva</i> ..... | 45  |
| Gambar 2.7 Hasil Desain Bahan Ajar di <i>Canva</i> .....                    | 46  |
| Gambar 2.8 Kerangka Berpikir.....   | 59  |
| Gambar 4.1 Sampul Bahan Ajar.....   | 95  |
| Gambar 4.2 Daftar Isi Bahan Ajar.....                                       | 96  |
| Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar.....                              | 97  |
| Gambar 4.4 Peta Konsep Materi Ajar.....                                     | 99  |
| Gambar 4.5 Aktivitas Ayo Mengamati dan Ayo Bertanya.....                    | 100 |
| Gambar 4.6 Aktivitas Ayo Belajar Materi Santun.....                         | 102 |
| Gambar 4.7 Aktivitas Ayo Belajar Materi Menghargai Teman.....               | 103 |
| Gambar 4.8 Aktivitas Ayo Belajar Materi Santun dan Menghargai Teman....     | 104 |
| Gambar 4.9 Aktivitas Ayo Berlatih.....                                      | 105 |
| Gambar 4.10 Validasi Bahan Ajar Ahli Desain.....                            | 107 |
| Gambar 4.11 Validasi Bahan Ajar Ahli Isi.....                               | 109 |
| Gambar 4.12 Validasi Bahan Ajar.....  | 110 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran: 1 Instrumen Validasi (Bahan Ajar, Tes, dan RPP).....             | 142 |
| Lampiran: 2 Angket Hasil Validasi Produk Bahan Ajar (Desain dan Isi) ..... | 143 |
| Lampiran: 3 Angket Hasil Validasi Instrumen (Tes dan RPP).....             | 144 |
| Lampiran: 4 Hasil Hasil Uji Normalitas .....                               | 145 |
| Lampiran: 5 Hasil Uji Paired Samplet-Test.....                             | 146 |
| Lampiran: 7 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....                    | 147 |
| Lampiran: 8 Foto Pelaksanaan Penelitian .....                              | 148 |
| Lampiran: 9 Surat Izin Penelitian .....                                    | 149 |
| Lampiran: 10 Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian .....            | 150 |
| Lampiran: 11 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan.....                        | 151 |
| Lampiran: 12 Surat Pernyataan Lulus Semua Mata Kuliah.....                 | 152 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran sebagai salah satu peran penting dalam memberikan pengetahuan juga pemahaman kepada siswa akan sesuatu hal yang belum diketahui dan siswa dapat memiliki pengetahuan akan hal tersebut serta mampu mengaplikasikan pengetahuannya itu dengan adanya proses pembelajaran ini. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat proses interaksi-komunikasi secara edukatif yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, selain itu dalam proses pembelajaran juga terdapat kegiatan guru untuk memajemen proses pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut sehingga berjalan dengan baik dan lancar.

Terselenggaranya proses pembelajaran yang baik perlu adanya dukungan maksimal dari keberadaan bahan ajar, di mana bahan ajar mampu memberikan manfaat bagi penggunanya sendiri yaitu guru dan siswa. Manfaat bahan ajar bagi guru: membantu guru dalam memperlancar proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, membantu untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, mengubah peran guru menjadi fasilitator dan sebagainya. Sedangkan manfaat bahan ajar bagi siswa: membuat siswa bisa melakukan kegiatan belajar di mana dan kapan saja, memudahkan siswa untuk lebih memahami materi, menjadikan siswa sebagai pelajar yang mandiri tanpa bergantung kepada guru maupun teman dan lainnya. Di sini

sudah jelas bahwa keberadaan bahan ajar berguna untuk mendukung dan membantu dalam menyampaikan materi pelajaran serta menanamkan konsep materi yang telah dipelajari kepada siswa sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami dan melekat pada pikiran siswa.

Keberadaan bahan ajar ini nyatanya sangat dianggap efektif dan efisien untuk mendukung penyelenggaraan proses pembelajaran. Namun, keberadaan bahan ajar sendiri dalam mendukung, memperlancar, dan menyelenggarakan proses pembelajaran belum dilakukan secara maksimal karena bahan ajar yang tersedia masih minim sehingga menyebabkan sumber belajar yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran terbatas. Akibatnya pembelajaran yang dilakukan kurang memberikan pemahaman konsep yang lebih berarti bagi siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dan keadaan tersebut tentunya juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

Di mana pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk dikuasai siswa, karena dengan dikuasainya pemahaman konsep ini maka siswa tidak hanya memiliki pengetahuan dan pemahaman akan teori saja, melainkan juga mampu mengkomunikasikan dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya tersebut.

Sehingga di sini capaian pemahaman konsep siswa berkaitan dengan pengetahuan yang diperoleh sesudah melaksanakan proses pembelajaran. Adapun pengetahuan tersebut, yaitu: menafsirkan, menjelaskan, menyimpulkan, merangkum, membandingkan, mengklasifikasikan, dan mencontohkan terhadap materi pelajaran.



Berdasarkan wawancara dari seorang guru pengampu pelajaran akidah akhlak di madrasah, guru saat melakukan proses pembelajaran hanya menggunakan pedoman berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) dan mengembangkannya sendiri serta tidak didukung dengan sumber belajar lain untuk menunjang proses pembelajaran akidah akhlak sehingga pengetahuan siswa kurang tereksplor, mengingat bahwa kegiatan pertemuan pada proses pembelajaran akidah akhlak ini hanya dilakukan setiap satu pekan sekali. Adanya keadaan tersebut memungkinkan bagi guru akidah akhlak ini harus benar-benar mampu mempersiapkan proses pembelajaran yang dilakukan sebaik mungkin dan memberikan pembelajaran yang maksimal kepada siswa.<sup>1</sup>

Serta berdasarkan observasi yang dilakukan disalah satu madrasah di ponorogo peneliti menemukan suatu permasalahan bahwa siswa kurang memiliki pemahaman konsep terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru, sehingga kemampuan siswa dalam memahami konsep materi kurang mengena dan melekat pada pikiran serta dalam penggunaan sumber belajar sendiripun hanya berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) saja yang disediakan madrasah. Di mana saat proses pembelajaran berlangsung pun siswa terkadang merasa bosan dan jenuh, siswa aktif dalam kegiatannya sendiri (berbicara dengan teman, bermain di dalam kelas, keluar-masuk kelas dan lainnya) saat guru memberikan penjelasan materi di dalam kelas.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Bapak Anton, Guru Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 2 B MI Ma'arif Mayak Ponorogo, Ponorogo, tanggal 01 Oktober 2022.

<sup>2</sup> Observasi Proses Pembelajaran di Kelas 2 B MI Ma'arif Mayak Ponorogo, Ponorogo, 01 Oktober 2022.

Adanya permasalahan di atas pemecahan masalah yang dapat dijadikan solusi pada proses pembelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah yang dilakukan agar lebih baik lagi kedepannya, peneliti akan melakukan kegiatan penelitian pengembangan (*Research and Developmen/ RnD*). Di mana kegiatan pengembangan yang dilakukan peneliti akan menghasilkan sebuah produk bahan ajar yang keberadaannya diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam kelancaran proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil produk dari kegiatan pengembangan ini adalah bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dengan berbantu aplikasi desain *canva* yang nantinya ketika diaplikasikan dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan guru.

Bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* merupakan bahan ajar dalam bentuk cetak yang berisi materi akidah akhlak yaitu akhlak terpuji yang dikemas lebih menarik sehingga efektif untuk proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat digunakan sebagai sumber belajar pendukung bagi pelajaran akidah akhlak untuk tingkat madrasah ibtidaiyah. Di mana pelajaran akidah akhlak ini sangat penting diajarkan sejak dini untuk memberikan pengetahuan mengenai lingkup materi dari akidah dan akhlak itu sendiri yang diajarkan, bagaimana cara penerapannya dalam kehidupan serta membantu dalam penanaman pendidikan karakter Islami kepada siswa sehingga menjadikan siswa yang bertaqwa kepada Allah Subhanahu wa ta'ala dan berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-harinya.

Penyajian bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dalam bentuk konsep-konsep materi yang lebih mudah, singkat, jelas, dan langsung pada inti

materi dengan harapan dapat dipahami siswa dengan baik. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk *mind mapping* ini dilakukan harapannya dapat membantu untuk menyeimbangkan cara bekerja otak kiri dan otak kanan sehingga dalam kerjanya dapat dimanfaatkan secara maksimal. Maksudnya di sini menyeimbangkan cara kerja otak kiri dan kanan adalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak hanya mampu menempatkan informasi ke dalam otaknya saja (siswa mampu memahami konsep materi yang diajarkan kepadanya dengan baik dalam bentuk *mind mapping*), tetapi siswa juga mampu mengambil kembali informasi keluar dari otak (siswa bisa mengaplikasikan pemahaman konsep yang telah diterimanya dari proses pembelajaran yang dilakukan).

Selain penyajian bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping*, bahan ajar ini didesain menggunakan bantuan aplikasi *canva*. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah dalam mendesain bahan ajar karena memiliki berbagai macam fitur yang menarik dan dapat dipilih sesuai dengan keinginan peneliti sendiri daripada menggunakan aplikasi desain yang lainnya serta hasil desain bahan ajar dengan *canva* sangat memuaskan dan lebih menarik tentunya.

Pengembangan bahan ajar akidah akhlak yang dilakukan ini untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan dengan harapan siswa dapat memperoleh pemahaman konsep dan hasil belajarnya lebih baik serta mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan (*Research and*

*Develpoment/ RnD*) yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada penelitian Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang beragam, sehingga menyebabkan pengetahuan siswa kurang tereksplor.
2. Belum memanfaatkan bahan ajar secara maksimal dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran di madrasah.

## **C. Kebaharuan Produk**

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang dilakukannya penelitian pengembangan ini, bahwa terdapat kebaruan produk bahan ajar dalam pengembangan yang dilakukan peneliti dengan penelitian pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Di mana untuk mengetahui suatu kebaruan produk yang dibuat tersebut telah disajikan beberapa penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan pengembangan bahan ajar ini serta akan dibahas perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan peneliti untuk dapat menemukan kebaruan produk

yang telah dibuat. Berikut disajikan beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* sebagai berikut:

**Tabel 1.1. Kebaharuan Produk**

| No. | Peneliti, Judul Penelitian, Tahun Terbit, Jenis Pengembangan   | Penelitian yang dilakukan  | Relevansi   | Perbedaan  |
|-----|--|--|---|--|
| 1.  | Masriani dan Farida Mayar, Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode <i>Mind Mapping</i> di Sekolah Dasar, 2021, <i>Four-D (4D)</i> . | Penelitian ini memfokuskan <i>mind mapping</i> sebagai treatment dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.                                | Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai perlakuan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar yaitu <i>mind mapping</i> .          | Pada penelitian ini <i>mind mapping</i> digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti <i>mind mapping</i> digunakan dalam penyajian materi dalam bahan ajar.   |
| 2.  | Nurul Huda Pangabean, Amir Danis dan Nadriyah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>Mind Mapping</i> Pada Pembelajaran Tema IPA Sahabat Kita, 2020, <i>Four-D (4D)</i> .  | Jurnal penelitian yang ditulis Nurul Huda Pangabean, Amir Danis dan Nadriyah ini menggunakan penyajian materi berbasis <i>mind mapping</i> . | Jurnal ini sangat relevan dalam penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai perlakuan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis <i>mind mapping</i> . | Pada penelitian ini materi ajar yang dikembangkan terfokus pada mata pelajaran umum yaitu IPA dengan materi ajar pada tema lingkungan sahabat kita, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti materi ajar yang dikembangkan terfokus pada mata pelajaran keagamaan yaitu akidah akhlak dengan materi ajar akhlak terpuji. |
| 3.  | Nurun Nadzlifah, Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Bani Abbasiyah Pada Siswa Kelas XI MAN Sidoarjo, | Penelitian ini membahas <i>mind mapping</i> sebagai treatment untuk meningkatkan kemampuan pemahaman.  | Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni <i>mind mapping</i> sebagai treatment untuk meningkatkan kemampuan pemahaman.                        | Pada penelitian ini memiliki fokus subjek penelitian pada siswa tingkat atas yaitu kelas XI MAN, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti memiliki fokus subjek penelitian pada siswa tingkat dasar yaitu kelas 2 MI.   |

| No. | Peneliti, Judul Penelitian, Tahun Terbit, Jenis Pengembangan  | Penelitian yang dilakukan   | Relevansi   | Perbedaan  |
|-----|---|---|---|--|
|     | 2020, <i>ADDIE</i> .  |   |   |  |
| 4.  | Syifaiyah, Khirjan Nahdi dan Mohzana, Pengembangan Bahan Ajar Model <i>Mind Mapping</i> Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SDN Kelas 1 Setangor Selatan, 2022, <i>Dick and Carry</i> .                       | Penelitian ini memfokuskan <i>mind mapping</i> sebagai treatment dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. | Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan kajian yakni mengenai perlakuan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar yaitu <i>mind mapping</i> .  | Pada penelitian ini <i>mind mapping</i> digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti <i>mind mapping</i> digunakan dalam penyajian materi dalam bahan ajar.   |
| 5.  | Vera Kumala Sari, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas 1 SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang, 2015, <i>Dick and Carry</i> . | Penelitian ini membahas cerita bergambar sebagai treatment untuk meningkatkan pemahaman konsep.                 | Jurnal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, di mana dalam melakukan pengembangan bahan ajar baik penelitian yang telah dan akan dilakukan mempunyai treatment tersendiri dalam menyajikan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman konsep. | Pada penelitian ini menjadikan penyajian materi berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menjadikan penyajian materi berbasis <i>mind mapping</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. |

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan peneliti di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa?

2. Bagaimana validasi pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Untuk mendeskripsikan validasi pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan pada bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini harapannya dapat menambah ilmu pengetahuan, konsep dan teori tentang pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* serta penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya lebih baik lagi yang berhubungan dengan pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* dalam proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi madrasah

Manfaat dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* harapannya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas ketersediaan bahan ajar sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran dan dijadikan acuan untuk melakukan inovasi bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran yang dilakukan sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

#### b. Manfaat bagi guru

Manfaat dilakukan penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* harapannya dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk melakukan pengembangan bahan ajar sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa serta membantu guru dalam memperlancar proses pembelajaran yang dilakukan.



c. Manfaat bagi siswa

Manfaat dilakukan pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* harapannya dapat digunakan sebagai salah satu pilihan sumber belajar yang efektif dan mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa lebih aktif, kreatif dan terampil dalam proses pembelajaran.

### G. Definisi Operasional

Penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* memiliki definisi operasional penelitian sebagai berikut:

1. Bahan Ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis dan menarik, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak yang dapat digunakan guru dan siswa untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran.
2. Akidah Akhlak merupakan salah satu pelajaran dalam lingkup PAI (Pendidikan Agama Islam) yang mengajarkan agar berpegang teguh pada keyakinan yang dimiliki dan mampu mengaplikasikannya dalam bentuk akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
3. *Mind Mapping* merupakan peta pikiran dari suatu materi ajar yang dikemas dalam bentuk konsep-konsep, sehingga mampu menyajikan materi secara singkat, jelas, dan langsung ke inti materinya sehingga mudah dipahami.
4. *Canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis (baik poster, infografik,

banner, kartu undangan, presentasi dan lainnya) sesuai keinginan dan kebutuhan.

5. Pemahaman Konsep merupakan kemampuan siswa terhadap penguasaan materi serta mampu mengkomunikasikan dan mengaplikasikan kembali secara luwes.

## **H. Keterbatasan Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan yang dilakukan ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, keterbatasan ruang lingkup kajian yang dilakukan karena alasan-alasan prosedural, teknik penelitian maupun karena faktor logistik, finansial, keterbatasan penelitian berupa kendala yang bersumber dari adat tradisi, etika dan kepercayaan yang tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mencari yang diinginkan sehingga peneliti melakukan keterbatasan pengembangan produk sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan pada bahan ajar ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan).
2. Pengembangan bahan ajar pada pelajaran akidah akhlak.
3. Pengembangan bahan ajar pada materi akhlak terpuji.
4. Materi ajar akhlak terpuji berbasis *mind mapping* (peta pikiran).
5. Pengembangan bahan ajar akidah akhlak ditujukan untuk siswa kelas 2 madrasah ibtidaiyah Semester II.
6. Uji coba produk bahan ajar dilakukan dengan cara uji coba terbatas pada kelompok kecil, di mana subjek penelitiannya adalah siswa Kelas 2 B yang berjumlah 25 siswa dan siswi.

7. Validasi bahan ajar untuk mengetahui kelayakan bahan ajar akan dilakukan oleh validator ahli yaitu dua dosen sebagai validator ahli desain, satu dosen dan satu guru akidah akhlak sebagai validator isi. Di mana validator ahli desain akan menilai dari aspek desain tampilan, penyajian materi dan *mind mapping* dan dua validator ahli isi akan menilai dari aspek kelayakan isi, kebahasaan dan evaluasi pembelajaran.
8. Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini bersifat subjektif sehingga hasilnya bergantung pada penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan berdasarkan hasil tes yang dilakukan kepada siswa Kelas 2 B tersebut.

### **I. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini terdiri dari sampul depan, identitas bahan ajar, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan bahan ajar, peta konsep materi ajar, materi ajar (ayo mengamati, ayo bertanya, ayo belajar, ayo berlatih), latihan soal, daftar pustaka, biodata penulis dan sampul belakang.
2. Bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* terdiri dari 32 lembar sebagaimana isi bahan ajar ini yang telah dipaparkan pada no 1.

3. Bahasa yang digunakan pada bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* disesuaikan dengan tingkat siswa kelas 2 madrasah ibtidaiyah agar mudah untuk dipahami.
4. Bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* didesain dengan menggunakan ukuran kertas A4, tipe huruf yang digunakan dengan memadukan font (Bebas Neue, Open Sans Extra Bold dan Arimo), ukuran huruf mulai dari 6 sampai 20.
5. Bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* akan dicetak dan dijilid dengan softcover.

#### **J. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Dalam rangka memperoleh hasil paparan penelitian yang mudah dibaca dan dimengerti oleh pembaca, peneliti merencanakan sistematika pembahasan laporan penelitiannya sebagai berikut:

BAB I merupakan bab Pendahuluan. Pada bab ini berisi Latar Belakang Masalah memaparkan permasalahan penelitian yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan terkait pengembangan produk bahan ajar, Identifikasi Masalah memaparkan penemuan permasalahan dalam kegiatan penelitian pengembangan, Kebaharuan Produk memaparkan terkait produk yang dikembangkan memiliki ciri khas tertentu sehingga tidak dapat disamakan dengan produk yang sudah ada atau hasil karya orang lain, Rumusan Masalah memaparkan pertanyaan-pertanyaan yang muncul terkait kegiatan penelitian pengembangan, Tujuan Penelitian memaparkan hal-hal yang ingin dicapai dan diperoleh peneliti dalam kegiatan pengembangan yang dilakukan, Manfaat

Penelitian memaparkan manfaat penelitian secara teoritis (dilihat dari sisi keilmuannya) dan praktis (dilihat dari sisi kegunaan penelitian yang dilakukan), Definisi Operasional memaparkan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan agar meminimalisir ditafsirkan berbeda oleh pembaca, Keterbatasan Pengembangan memaparkan batasan-batasan terkait dengan produk yang telah dikembangkan agar mampu disikapi oleh pengguna, Spesifikasi Produk memaparkan gambaran karakteristik produk yang didesain dalam penelitian pengembangan, Sistematika Pembahasan memaparkan alur pembahasan hasil penelitian pengembangan secara deskriptif sehingga tergambar jelas hubungan setiap babnya dan Jadwal Penelitian memaparkan terkait waktu penelitian yang dilakukan.

BAB II merupakan bab Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi Kajian Teori memaparkan teori-teori yang akan dibahas dalam penelitian pengembangan, Telaah Penelitian Terdahulu memaparkan terkait penelitian terdahulu yang mendukung pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, Kerangka Berpikir memaparkan alur pemikiran dari seorang peneliti sehingga melakukan kegiatan pengembangan dan Pengajuan Hipotesis Tindakan memaparkan hasil dugaan sementara peneliti terkait penelitian yang dilakukan.

BAB III merupakan bab Metode Penelitian. Pada bab ini berisi Pendekatan dan Jenis Penelitian memaparkan metode dan jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam kegiatan penelitian pengembangan, Lokasi dan Waktu Penelitian memaparkan dimana peneliti melakukan kegiatan penelitian pengembangan dan dilakukan pada waktu kapan, Subjek Penelitian memaparkan komunitas atau kelompok yang akan menjadi sasaran peneliti

dalam penelitian pengembangan, Prosedur Penelitian memaparkan cara yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan produk bahan ajar, Tahap Pengembangan memaparkan apa-apa saja yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk bahan ajar, Instrumen Penelitian memaparkan alat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan, Teknik Pengumpulan Data memaparkan teknik yang dipilih oleh peneliti untuk memperoleh data terkait penelitian yang dilakukan, Validitas dan Reliabilitas memaparkan terkait penilaian terhadap produk bahan ajar yang telah didesain dan Teknik Analisis Data memaparkan cara yang dilakukan peneliti untuk mengolah data hasil penelitian dengan baik sehingga nantinya mudah dipahami oleh pembaca.

BAB IV merupakan bab Hasil dan Pembahasan. Pada bab ini berisi Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian memaparkan di mana lokasi penelitian pengembangan ini dilakukan, Hasil Penelitian memaparkan kegiatan pengembangan produk bahan ajar, melakukan uji produk bahan ajar serta uji efektivitas produk bahan ajar dan Pembahasan memaparkan pembahasan dan analisis hasil penelitian dari kegiatan pengembangan.

BAB V merupakan bab Penutup. Pada bab ini berisi Simpulan memaparkan secara jelas dan singkat terkait hasil penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan dan Saran memaparkan pernyataan terkait penelitian pengembangan yang dilakukan agar kedepannya bisa lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Bahan Ajar**

###### **a. Konsep Penelitian Pengembangan**

###### **1.) Pengertian Penelitian Pengembangan**

Kegiatan penelitian pengembangan yang dilakukan di sini berkaitan dengan bidang pendidikan berupa pengembangan bahan ajar. Pengembangan ini dilakukan tidak hanya untuk menghasilkan suatu produk baru saja, melainkan di dalamnya juga terdapat proses mengembangkan, memperbaiki produk yang sudah ada agar lebih baik, dan memvalidasi produk baru tersebut agar layak untuk digunakan sehingga adanya produk baru ini nantinya dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran yang dilakukan.

Adanya bahan ajar atau produk baru dari hasil pengembangan ini diharapkan tidak mengabaikan sumber belajar yang sudah digunakan sebelumnya sehingga produk hasil pengembangan ini bisa dijadikan sebagai sumber belajar tambahan yang lebih banyak dan bervariasi dalam proses pembelajaran agar lebih baik dan pengetahuan siswa akan tereksplor.

Beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai penelitian pengembangan antara lain menurut *Sugiyono* dalam *Sri Sumarni* “penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut”.<sup>3</sup> Menurut *Sukmadinata* dalam Indah Agustina Wynarti “penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada”.<sup>4</sup> Menurut *Borg and Gall* dalam Sigit Purnama yang dimaksud dengan “model penelitian dan pengembangan adalah *a process used develop and validete educational product*, sehingga yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan di sini merupakan kegiatan mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan saat proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Adapun dari pengertian penelitian pengembangan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan sendiri merupakan suatu proses untuk mengembangkan, memperbaiki produk yang sudah ada serta memvalidasi produk hasil pengembangan tersebut sehingga dapat dihasilkan produk yang lebih baik serta efektif untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan lancar.

Adapun penelitian pengembangan ini dapat dilakukan tidak hanya pada lingkup pendidikan saja, seperti pengembangan bahan ajar, buku ajar, modul, lembar kerja siswa, media pembelajaran dan

---

<sup>3</sup> Sri Sumarni, *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap Mantap*, (Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019), hlm. 3.

<sup>4</sup> Indah Agustina Wynarti, *Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 3 Buduran*, Jurnal Pendidikan Tata Niaga, Vol.06 No.03, 2018, hlm. 65.

<sup>5</sup> Sigit Purnama, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*, Literasi, Vol.IV No.1, 2013, hlm. 20.



lainnya tetapi juga mempunyai cakupan yang lebih luas sesuai dengan bidang atau lingkupnya tersebut. Selain itu, penelitian pengembangan ini juga dapat dilakukan untuk memperluas ilmu pengetahuan mengenai pengembangan dan cara melakukannya sehingga mampu melakukan inovasi dan pembaharuan dalam bidang yang digelutinya. Penelitian pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai model atau variasi pilihan pengembangan sesuai dengan yang diinginkan.

## 2.) Model-model Pengembangan

Suatu pengembangan dapat dilakukan dengan berbagai model sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Adapun model pengembangan yang dimaksud menurut *Ricky* dalam Muh. Fahrurrozi dan Mohzana secara umum dibedakan menjadi tiga jenis model sebagai berikut:

### a.) Model Konseptual

Model Konseptual merupakan model yang bersifat analitis deskriptif terhadap komponen-komponen produk yang dikembangkan serta keterkaitan antar komponennya. Sebagaimana dijelaskan di atas bahwa pengembangan model ini bersifat analitis deskriptif dengan menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisa komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang dikembangkan, misalnya hubungan antar komponen kurikulum secara sistematis. Sehingga model konseptual di sini lebih menunjukkan adanya hubungan tanpa

memperhatikan tahapan-tahapan kegiatan pengembangan yang dilakukan serta model ini bersifat konstruktif dan fleksibel.

#### b.) Model Prosedural

Model Prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif. Model ini menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, misal penggunaan model-model pengembangan *Four-D (4D)* meliputi: *Define, Design, Develop and Disseminate, Dick and Carry* meliputi: Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, Melakukan analisis pembelajaran, Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik, Merumuskan tujuan khusus pembelajaran, Menggambarkan butir tes acuan kriteria, Mengembangkan strategi pembelajaran, Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, Merevisi bahan ajar, Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif, *ADDIE* meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation, Borg and Gall* meliputi: Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain Produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk dan Produksi awal dan lainnya.

Pengembangan dengan menggunakan model prosedural ini paling banyak digunakan dalam aktivitas penelitian dan pengembangan jika dibandingkan dengan model pengembangan lainnya, karena model ini memiliki prosedur kerja yang sistematis dan rinci pada tahap perencanaan, pelaksanaan sampai pada tahap

hasil produk yang dikembangkan. Selain prosedur tersebut juga akan dilakukan validasi oleh ahli serta uji lapangan secara bertahap mulai dari uji kelompok kecil hingga kelompok besar serta bisa juga sampai pada sosialisasi dan desiminasi produk hasil pengembangan.

### c.) Model Teoritik

Model Teoritik merupakan model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa. Di mana model pengembangan ini menggambarkan kerangka pikir yang didasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung oleh banyaknya masalah penerapan teori dalam praktiknya, misalnya penggunaan teori pembelajaran konstruktivisme yang menghendaki pembelajaran berpusat pada siswa dengan menemukan fakta-fakta atau konsep-konsep dalam pembelajaran, namun penggunaan teori ini amat sulit direalisasikan sehingga banyak yang terjebak kembali pada model-model pembelajaran konvensional.<sup>6</sup>

## b. Bahan Ajar

### 1.) Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian terpenting yang berguna untuk memperlancar pelaksanaan proses pembelajaran di madrasah, melalui bahan ajar ini dapat membantu dan mempermudah guru saat melaksanakan proses pembelajaran dan siswa saat proses belajarnya.

---

<sup>6</sup> Muh. Fahrurrozi dan Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik*, (Nusa Tenggara Barat : Universitas Hamzanwadi Press, 2020), hlm. 12-18.

Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran ini memiliki berbagai macam bentuk serta dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disampaikan sehingga lebih menarik, membuat siswa tertarik untuk belajar, menyajikan materi yang mudah dipahami dan lainnya.

Beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai bahan ajar antara lain menurut *Pannen* dalam Ina Magdalena et al. bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut *Widodo dan Jasmadi* dalam Ina Magdalena et al. bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.<sup>7</sup> Sedangkan menurut *Sudrajat* dalam Kasina dan Ika bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.<sup>8</sup>

Dilihat dari pengertian bahan ajar di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang telah disusun secara sistematis dan menarik, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak yang dapat digunakan oleh guru dan siswa guna menunjang kelancaran proses pembelajaran, memberikan pemahaman konsep kepada siswa, membantu siswa untuk lebih mudah mempelajari materi pelajaran serta mencapai tujuan kegiatan pembelajaran secara maksimal.

---

<sup>7</sup> Ina Magdalena, et al., *Analisis Bahan Ajar*, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol.2 No.2, 2020, hlm. 312.

<sup>8</sup> Kasina Ahmad dan Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa*, Perspektif Ilmu Pendidikan, Vol.22 No.XIII, 2010, hlm. 184.

Bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran itu memiliki berbagai macam bentuk dan jenis yang dapat dipilih untuk mendukung proses pembelajaran sehingga menjadi lancar, membantu dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa mudah memahaminya, membantu menyajikan materi ajar yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran dan untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran.

## 2.) Bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar sebagai pendukung proses pembelajaran ini memiliki berbagai macam bentuk dengan berbagai karakteristiknya masing-masing yang dapat dijadikan pilihan untuk menyediakan bahan ajar yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun bentuk bahan ajar yang dimaksud tersebut dalam Hidayatullah dibedakan menjadi empat sebagai berikut:<sup>9</sup>

- a.) Bahan ajar visual merupakan bahan ajar yang dapat digunakan dengan memanfaatkan indra penglihatan, bahan ajar visual terdiri bahan cetak (printed) dan non cetak (non printed). Adapun bahan ajar visual ini yaitu : handout, bahan ajar, buku ajar, modul, lembar kerja siswa, brosur, lembar kerja siswa, dan sebagainya.
- b.) Bahan ajar audio merupakan bahan ajar yang dapat digunakan dengan indra pendengaran, yaitu ditangkap dalam bentuk suara.

---

<sup>9</sup> Hidayatullah, *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Kvisoft Flipbook Marker Berbasis Problem Based Learning Di Kelas VII MTs Yasrib Batu-Batu*, (Pare-Pare : IAIN Pare-Pare, 2022), hlm. 16-17.

Adapun bahan ajar audio ini yaitu kaset, radio, piringan hitam, compact disk audio dan sebagainya.

c.) Bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang dapat digunakan dengan indra pendengaran dan indra penglihatan. Adapun bahan ajar visual ini yaitu VCD (Video Compact Disk), Film, dan sebagainya.

d.) Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang dibuat dengan mengkombinasikan lebih dari dua media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video). Adapun bahan ajar visual ini yaitu CD Interaktif (Compact Disk Interactive), Powerpoint, Video Interaktif, dan sebagainya.

### 3.) Prinsip-prinsip Bahan Ajar

Prinsip merupakan suatu peraturan yang harus diperhatikan dan dipenuhi dalam bahan ajar, adanya prinsip ini maka akan membuat bahan ajar yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Adapun prinsip-prinsip bahan ajar menurut *Aunurrahman* dalam *Camelia, Hassan dan Wijianto* sebagai berikut:<sup>10</sup>

a.) Prinsip Relevansi artinya keterkaitan. Maksudnya materi pelajaran yang disajikan hendaknya relevan dan saling berkaitan antara materi sehingga terdapat hubungan dengan materi sebelumnya

---

<sup>10</sup> Hanik Camelia Ayu Putri Pertiwi Robin, Hassan Suryono dan Wijianto, *Studi Analisis Konsistensi Dan Kecukupan Bahan Ajar Materi Demokrasi Pada Dikta Pendidikan Kewarganegaraan Kelas X Tunarungu Di SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2016/ 2017*, PKn Progresif, Vol.12 No.2, 2017, hlm. 610-611.

yang telah diajarkan kepada siswa guna pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b.) Prinsip Konsistensi artinya keajegan. Maksudnya di sini dalam penyajian materi ajar harus meliputi kompetensi yang hendak dicapai dan dikuasai siswa dengan diadakan proses pembelajaran dengan materi ajar tersebut.

c.) Prinsip Kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa untuk menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak, jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dasar sebaliknya jika terlalu banyak materi akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk dipelajari.

Adanya prinsip bahan ajar di atas perlu untuk diketahui agar ketika mendesain bahan ajar tidak asal-asalan, melainkan harus memperhatikan tiga prinsip yang terkandung di dalam bahan ajar tersebut sehingga bahan ajar yang akan dihasilkan nantinya dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik dan diharapkan juga dapat memberikan bantuan khususnya bagi guru dan siswa sebagai pengguna utamanya dalam pembelajaran agar tercapai kompetensi belajar serta tujuan pembelajaran. Selain memperhatikan prinsip-prinsip bahan ajar yang tidak kalah pentingnya dalam melakukan pengembangan bahan ajar juga harus memperhatikan elemen apa saja yang termuat dalam dalam bahan ajar, sehingga apa yang ingin

disampaikan oleh penyusun dapat tersampaikan dengan baik, diterima, dan dipahami pembacanya.

#### **4.) Elemen Bahan Ajar**

Di dalam menghasilkan bahan ajar yang dapat memerankan fungsinya dengan baik untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran, maka dari itu penyusunan bahan ajar perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengikuti elemen yang mensyaratkannya. Adapun elemen yang harus termuat pada bahan ajar dalam Ina Magdalina et al., sebagai berikut:

- a.) Konsistensi. Maksudnya di sini dalam melakukan penyusunan dan pengembangan bahan ajar harus memperhatikan konsistensi, misalnya dalam pemakaian font, spasi, penggunaan warna, tata letak, dan lainnya.
- b.) Format. Maksudnya di sini dalam penyajian bahan ajar juga perlu memperhatikan format yang digunakan, misalnya pemilihan format kertas yang digunakan, font, penggunaan gambar pendukung, ukuran font serta gambar, dan lainnya.
- c.) Organisasi. Maksudnya di sini dalam penyusunan materi pada bahan ajar harus terorganisasi dengan baik, sehingga materi yang disajikan tersusun secara sistematis, mudah dipahami, dan tidak membingungkan pembacanya.
- d.) Cover. Di sini dalam pembuatan cover atau sampul pada bahan ajar harus memperhatikan penggunaan gambar, kombinasi warna, font beserta ukurannya, dan lainnya sehingga nanti cover yang



dihasilkan dapat memberikan ketertarikan pada diri siswa untuk belajar serta diharapkan juga tidak mudah bosan dalam menggunakan bahan ajar tersebut.<sup>11</sup>

Setelah memperhatikan prinsip dan elemen pada pengembangan bahan ajar, perlu diketahui bahwa dengan diadakannya kegiatan ini juga harus memberikan fungsi yang utamanya bagi para penggunanya bahan ajar.

### **5.) Fungsi Bahan Ajar**

Adapun fungsi bahan ajar dalam Aryanti Agustina sebagai berikut:

#### **a.) Fungsi bagi guru**

- (1) Menghemat waktu mengajar.
- (2) Mengubah peran guru menjadi seorang fasilitator.
- (3) Proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- (4) Pedoman dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

#### **b.) Fungsi bagi siswa**

- (1) Siswa dapat belajar tanpa ada guru atau teman sejawat.
- (2) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.
- (3) Menumbuhkan potensi pada diri siswa untuk menjadi pelajar mandiri.
- (4) Pedoman bagi siswa untuk mengarahkan semua aktivitas belajarnya serta menjadi substansi kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai siswa.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Ina Magdalena, et al., *Analisis Bahan Ajar*, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol.2 No.2, 2020, hlm.322.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai penelitian pengembangan dan bahan ajar dapat disimpulkan dengan ini bahwa pengembangan bahan ajar di sini merupakan suatu kegiatan dan usaha yang dilakukan guna mengembangkan, memperbaiki produk yang sudah ada serta memvalidasi produk hasil pengembangan sehingga mampu menciptakan produk baru sebagai sumber belajar berkualitas yang efektif dan efisien dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Di mana pengembangan bahan ajar ini perlu dilakukan guna menyediakan bahan ajar yang menarik, kreatif serta mampu mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajarnya dengan baik dan mencapai kompetensi-kompetensi pembelajaran dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

## **2. Bahan Ajar *Mind Mapping***

### **a. Pengertian *Mind Mapping***

*Mind Mapping* (Peta Pikiran) atau biasa orang menyebutnya peta sebuah rute atau jalan, di mana peta pita pikiran ini dibuat untuk menunjukkan suatu rute atau perjalanan yang tercepat dan tepat guna untuk menyelesaikan permasalahan dan mencapai tujuan yang diharapkan. Sama halnya dengan proses pembelajaran *mind mapping* (peta pikiran) ini digunakan dalam menyajikan materi dengan berkonsep peta pikiran sehingga lebih mudah dipahami dan informasi yang ingin

---

<sup>12</sup> Aryanti Agustina, *Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar Di SMA Negeri 3 Ogan Komering Hulu*, Jurnal Educative : Journal of Educational Studies, Vol.3 No.1, 2018, hlm. 19-20.

disampaikan bisa langsung pada pokok bahasan materi pelajarannya untuk dapat memberikan pemahaman konsep terhadap materi kepada siswa dengan baik dan tidak berbelit-belit.

*Mind Mapping* dikembangkan pertama kali oleh *Tony Buzan* seorang ahli psikologis dari Inggris. *Tony Buzan* merupakan penemu *mind mapping* (peta pikiran), ketua yayasan otak, pendiri klup pakar (*Brain Trust*) dan pencipta konsep melek mental.

Beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai *mind mapping* antara lain *Mind mapping* dalam Iis Aprinawati merupakan proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf sehingga membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman yang mana hasilnya dituangkan secara langsung dalam bentuk *mind mapping* (peta pikiran) dengan dilengkapi berbagai elemen pendukung, seperti: gambar, tulisan, dan sebagainya, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami baik oleh pembuat maupun pembaca. Serta peta pikiran yang dihasilkan tersebut merupakan hasil dari pemahaman yang dimiliki siswa terhadap mataeri pelajaran yang diajarkan.<sup>13</sup>

Menurut *Shoimin* dalam Natriani dan Ramlah *Mind Mapping* (Peta Pikiran) merupakan teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Di mana peta pikiran yang dibuat ini dapat membangkitkan ide-ide orisinil dan memicu ingatan yang lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional karena *mind mapping* mengaktifkan kedua belahan otak, sehingga cara ini lebih menyenangkan, menenangkan, dan kreatif.<sup>14</sup>

Menurut *Putra* dalam Nina Gantina Kustian *mind map* merupakan salah satu cara mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide atau informasi baik dalam bentuk diagram radial-hierarki non-linear yang melibatkan bentuk pencatatan dengan bentuk dua dimensi yang dapat mencakup semua isi pembahasan. Sedangkan dengan pencatatan biasa, *mind map* ini dapat membantu mengaktifkan

<sup>13</sup> Iis Aprinawati, *Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol.2 No.1, 2018, hlm. 140.

<sup>14</sup> Natriani Syam dan Ramlah, *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Pare-Pare*, Publikasi Pendidikan, Vol.5 No.3, 2015, hlm. 184-185.

kognisi, fokus dan menunjukkan hubungan antar bagian-bagian terpisah, menggambarkan keseluruhan secara jelas, memerinci materi, dan mengalihkan informasi dari ingatan jangka pendek keingatan jangka panjang.<sup>15</sup>

Dilihat dari pengertian *mind mapping* di atas dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* merupakan penyajian materi pelajaran dalam bentuk konsep-konsep sehingga mampu menyajikan materi secara singkat, jelas, dan langsung pada inti materi sehingga dengan mudah dipahami siswa serta dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitasnya dalam mengikuti proses pembelajaran dengan begitu dapat memaksimalkan cara bekerja otak kiri dan kanannya dengan baik. Sehingga, bahan ajar *mind mapping* di sini merupakan seperangkat materi ajar yang dikemas dan disajikan dengan konsep *mind mapping* (peta pikiran) dengan singkat, padat, jelas, dan langsung keinti materinya agar siswa lebih mudah dalam memahami materi ajarnya.

Pembuatan *mind mapping* (peta pikiran) ini bisa tersajikan dengan berbagai bentuk pilihan sesuai dengan keinginan pembuatnya sendiri agar *mind mapping* yang dibuat itu lebih menarik dan mudah dipahami isinya tidak hanya bagi pembuatnya saja melainkan juga bagi pembacanya, maka disini juga diperlukan pemahaman akan langkah-langkah pembuatan *mind mapping* (peta pikiran) ini.

---

<sup>15</sup> Nina Gantina Kustian, *Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Academia : Jurnal Inovasi Riset Akademik, Vol.1 No.1, 2021 hlm. 31.

## b. Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

Langkah-langkah membuat *mind mapping* dalam Andrika, Hadi dan Ghufran sebagai berikut:<sup>16</sup>

- 1.)Menyiapkan kertas putih dengan posisi horizontal, lalu mulailah dengan membuat pokok masalah atau topik utama di tengah kertas. Hal ini akan memberikan kebebasan otak untuk mengungkapkan pikiran dengan lebih bebas kesegala arah.
- 2.)Menempatkan subtopik yang berkaitan dengan pokok masalah atau topik utama dan buatlah garis penghubung dari gambar inti di tengah-tengah kertas.
- 3.)Dilanjutkan dengan menuliskan kata kunci yang berhubungan dengan cabang sebelumnya, lalu hubungkan menggunakan garis penghubung kembali.
- 4.)Menggambarkan cabang-cabang kecil berikutnya yang keluar dari subtopik.
- 5.)Setelah itu bisa membuat cabang-cabang yang lebih banyak sesuai dengan yang dikehendaki atau penjabarannya disesuaikan dari materi yang akan dibuat.
- 6.)Bisa ditambahkan gambar-gambar pendukung agar *mind mapping* yang dibuat lebih menarik.

Pembuatan *mind mapping* (peta pikiran) ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, mudah dan cepat. Di samping itu

<sup>16</sup> Andrika Maili, Hadi Kurniawan dan Ghufran Ibnu Yasa, *Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Simpang Ulim*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, Vol.5 No.1, 2021, hlm. 61.

dalam penyajian materi dengan konsep *mind mapping* ini selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, namun dengan adanya kekurangan tersebut tidak lantas membuat penyajian materi dengan *mind mapping* ini tidak dilakukan, melainkan penyajian materi dengan *mind mapping* tetap dilakukan agar memudahkan dalam menyajikan dan mengemas materi ajar dengan baik, menarik dan bervariasi karena yang lebih penting adalah bagaimana materi pelajaran yang disampaikan itu dapat diterima siswa dan memudahkannya dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

### c. Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Adapun kelebihan dan kekurangan *mind mapping* (peta pikiran) dalam Nora Lisa sebagai berikut:

#### 1.) Kelebihan dari *mind mapping*

- a.) Memudahkan dalam mengemukakan pendapat secara bebas.
- b.) Pembagian materi lebih fokus pada inti materi.
- c.) Menambahkan pengetahuan baru.
- d.) Materi yang disajikan lebih mudah dan padat.
- e.) *Mind mapping* dapat mengembangkan potensi kerja otak.

#### 2.) Kekurangan dari *mind mapping*

- a.) Memungkinkan hanya siswa yang aktif sehingga lebih mudah berkreasi dalam *mind mapping*.
- b.) Guru kesulitan menilai *mind mapping* siswa, dikarenakan setiap siswa mempunyai tingkat kreativitas serta pemahaman tersendiri

terhadap materi yang dipelajari dan dituangkan dalam pencatatan materi dengan bentuk *mind mapping*.

c.) Memerlukan banyak alat tulis warna dan latihan sehingga siswa terbiasa dan mahir menggambar.

d.) Memerlukan waktu dan teknik mencatat lama bila siswa masih dalam tahap pemula.<sup>17</sup>

### 3. Pelajaran Akidah Akhlak

#### a. Pengertian Pelajaran Akidah Akhlak

Pelajaran akidah akhlak merupakan pelajaran yang diajarkan guna memberikan pengalaman belajar kepada siswa terkait cakupan materi dalam mata pelajaran akidah akhlak ini yaitu akidah dan akhlak sehingga hasil dari proses pembelajaran ini harapannya dapat ditanamkan keyakinan terhadap akidah dan pembiasaan terhadap akhlak kepada siswa agar mampu dan tahu bagaimana caranya bersikap yang mencerminkan sebagai seorang muslim dan muslimah yang baik.

Pelajaran akidah akhlak di tingkat madrasah ibtidaiyah merupakan salah satu pelajaran dalam lingkup PAI (Pendidikan Agama Islam) yang mengajarkan agar berpegang teguh pada keyakinan yang dimiliki dan mampu mengaplikasikan dalam bentuk akhlakul karimah, mempelajari hubungan manusia dengan manusia (*habluminannas*) serta hubungan manusia dengan sang khalik (*habluminallah*).

---

<sup>17</sup> Nora Lisa, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Mind Mapping Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia*, (Riau : UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021), hlm. 23-24.

Diharapkan dengan adanya pembelajaran akidah akhlak ini dapat menanamkan keteladanan dan pembiasaan kepada siswa dalam mengamalkan akhlak terpuji dan adab Islami melalui pemberian contoh-contoh perilaku dan cara mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di sini materi akidah akhlak tidak hanya mengajarkan pengetahuan tentang agama saja melainkan juga membentuk karakter siswa agar memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat serta di dalam kehidupannya selalu dihiasi dengan akhlak.<sup>18</sup>

Akidah Akhlak dalam Laili Hidayatul Munawaroh berasal dari dua kata yaitu Akidah dan Akhlak. Akidah menurut bahasa berasal dari kata *aqoda - ya'qidu - uqdatan - wa aqidatan* artinya ikatan atau perjanjian. Sedangkan, akidah menurut istilah adalah hal-hal yang wajib dibenarkan oleh hati dan jiwa sehingga merasakan tentram kepadanya, dan menjadikan keyakinan itu kukuh dan tidak tercampur oleh keraguan sedikitpun.

Akhlak menurut bahasa berasal dari kata *khuluq*, jamaknya *khuluqun* artinya budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Kata akhlak ini lebih diperluas lagi dari kata moral dan etika sebab akhlak itu meliputi: segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriyah dan batiniyah seseorang.

Berdasarkan penjelasan akidah dan akhlak di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran akidah akhlak adalah proses pembelajaran di dalamnya ada suatu proses mengenal, memahami, menghayati, cara berpegang teguh terhadap keyakinan dan mengimani Allah Subhanahu wa ta'ala, Malaikat-malaikat Allah, Kitab-kitab Allah, Rasul dan Nabi-Nya, Hari kiamat, Qadha' dan Qadar-Nya dengan cara mewujudkan dan mempraktikannya berupa akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur'an dan Hadits.<sup>19</sup>

Dilihat dari penjelasan mengenai pelajaran akidah akhlak di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran akidah akhlak merupakan pelajaran

<sup>18</sup> Zainuddin, *Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah*, Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, Vol.3 No.2, 2019, hlm. 217.

<sup>19</sup> Laili Hidayatul Munawaroh, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dalam Materi Buku Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN Ngasem 03 Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang*, (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), hlm. 28-31.



yang memberikan pengajaran kepada siswa berkaitan dengan dua aspek yaitu akidah dan akhlak. Aspek akidah ini memberikan pengajaran kepada siswa yang berkaitan dengan menjaga dan memegang teguh keyakinan yang dimiliki tanpa adanya keraguan sedikitpun terhadap apa yang telah Allah Subhanu wa ta'ala tetapkan dan gariskan kepada hamba-Nya serta mampu menerimanya dengan lapang dada, sedangkan aspek akhlak ini memberikan pengajaran kepada hambanya berkaitan dengan cara penerapan dari keyakinan yang dimiliki dalam hati berupa akhlakul karimah yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Di mana penyelenggaraan kegiatan proses pembelajaran akidah akhlak ini bukan hanya semata-mata untuk memberikan siswanya itu pengetahuan saja, melainkan juga ada tujuan-tujuan tertentu yang harus dicapai dengan adanya kegiatan proses pembelajaran ini.

#### **b. Tujuan Pelajaran Aqidah Akhlak**

Tujuan dilaksanakannya pembelajaran akidah akhlak ini berdasarkan *Permenag No 2 Tahun 2008* dalam Anasrudin pelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswanya sebagai berikut:

- 1.) Menanamkan pengetahuan dan pembiasaan mengenai akidah akhlak sebagai wujud dari keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Subhanahu wa ta'ala.
- 2.) Menjadikan siswa berakhlakul karimah.

- 3.) Menghindarkan diri dari perilaku tercela dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup>
- 4.) Akidah Akhlak bertujuan untuk membentuk pribadi seorang muslim yang luhur dan mulia.
- 5.) Menghindarkan diri dari perbuatan yang menyesatkan.
- 6.) Menjadikan diri untuk mempunyai keteguhan dalam agama yang dianutnya.

Tujuan dari kegiatan proses pembelajaran tersebut di atas pada pelajaran akidah akhlak ini tidak serta merta hanya berkaitan dengan akidah saja maupun akhlak saja melainkan dalam pembelajaran ini terkandung dua aspek yang saling berkaitan yaitu ada akidah dan juga akhlak.

### c. Ruang Lingkup Pelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup pelajaran akidah akhlak pada kajian materi pembelajaran kelas 2 tingkat madrasah ibtidaiyah mencakup sebagai berikut:

- 1.) Aspek Akidah, di mana akidah adalah suatu keyakinan yang dimiliki oleh seseorang terhadap ajaran agama islam yang dianutnya, materinya meliputi: Kalimat Thayibah Ta'awudz, Asmaul Husnah (Al-Waliy, Al-Hafizh, Al-Alim dan Al-Khabir), Sifat Wajib Allah (Wujud, Qidam, Baqa, Mukhalafatul lilhawadisi, Qiyamuhu binafsihi, Wahdaniyat, Qudrat, Iradat, Ilmu, Hayat, Sama', Basar, Kalam, Qadiran, Muridan, Aliman, Hayyan, Sami'an, Basiran, Mutakaliman).

<sup>20</sup> Anasrudin, *Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Kelas IV MIN Brebes Kabupaten Tulang Bawang Barat*, (Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2017), hlm. 37.

2.)Aspek Akhlak, di mana akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia yang daripadanya lahir perbuatan baik atau perbuatan buruk, materinya meliputi: Akhlak Terpuji : Berterimakasih, Rendah Hati (*Tawadhu'*), Adab Bersin, Adab Menguap, Kisah Teladan Nabi Nuh A.S, Santun dan Menghargai Teman, Adab Makan dan Minum, Gemar Membaca dan Rajin dan Kisah Teladan Nabi Musa A.S), Akhlak Tercela (Sifat Egois, Berkata Kasar dan Berbohong).

Sebagaimana telah dipaparkan di atas mengenai ruang lingkup dari pelajaran akidah akhlak tersebut, maka di dalam kegiatan proses pembelajaran juga harus terpenuhinya kompetensi pencapaian dari proses pembelajaran tersebut sehingga dalam proses pembelajaran ini tidak hanya memberikan bekal pengetahuan saja kepada siswa melainkan juga pengalaman belajar dari pembelajaran yang dilaksanakan tersebut yang kesemuanya itu tercakup dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

#### **d. Kompetensi Pelajaran Akidah Akhlak**

Kompetensi akidah akhlak merupakan suatu kemampuan yang harus dicapai siswa dalam pelajaran ini baik dari aspek spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan terhadap materi yang diajarkan harapannya dapat diterima dan dipahami dengan baik sehingga siswa disini tidak hanya memperoleh pengetahuan saja dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan melainkan juga mampu menerapkan,

mengaplikasikan, dan mengomunikasikan pengetahuan yang telah diterima tersebut.

Adapun kompetensi yang hendak ingin dicapai pada pelaksanaan proses pembelajaran akidah akhlak ditingkat madrasah ibtidaiyah sebagaimana telah disebutkan di atas mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan pada pembelajaran ini sehingga dapat dikuasai secara penuh oleh siswa agar memiliki kemampuan tersebut setelah terlaksananya proses pembelajaran ini. Hal ini didasarkan pada konsep *Taksonomi Bloom* yang dikemukakan oleh *Benjamin S. Bloom* dalam jurnal Ina Magdalina, et al. di mana suatu kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran itu meliputi tiga ranah yang antara satu dengan lainnya saling berkaitan sebagai berikut:<sup>21</sup>

#### 1.)Aspek Afeksi

Penguasaan pada ranah afeksi ini ditinjau dari aspek sikap baik spiritual maupun sosial. Kemampuan ini menjadikan peran penting untuk dilakukan guna memberikan penanaman akhlak kepada siswa agar mampu terbangunnya sikap dan moral yang baik sehingga mampu diaplikasikan dalam kehidupan kesehariannya baik di lingkungan sekolah ataupun masyarakat. Pada ranah ini juga dapat dijadikan cerminan dalam membentuk siswa yang berakhlakul karimah.

---

<sup>21</sup> Ina Magdalina, et al., *Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan*, Jurnal Edukasi dan Sains, Vol.2 No.1, 2020, hlm. 137.

## 2.)Aspek Kognitif

Penguasaan pada ranah kognitif ini ditinjau dari aspek intelektual siswa itu sendiri. Di mana kegiatannya disini siswa mampu menunjukkan pengetahuan dan kemampuan berpikir akan ilmu yang telah diperolehnya setelah mengikuti proses pembelajaran, misal siswa mampu melaksanakan aktivitas-aktivitas belajarnya dengan baik guna mencapai pemahaman terhadap materi yang disampaikan seperti menafsirkan, menjelaskan, menyimpulkan, merangkum, membandingkan, mengklasifikasikan, dan mencontohkan terhadap materi pelajaran yang diperoleh.

## 3.)Aspek Psikomotorik

Penguasaan pada ranah psikomotorik ini ditinjau dari aspek keterampilan dari siswa itu sendiri yang mana merupakan kegiatan dari implementasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakannya. Di sini siswa tidak hanya memiliki pengetahuan akan ilmu yang telah dipelajarinya saja, namun juga mampu mengomunikasikan, mengimplementasikan serta menerapkan dari pengetahuannya itu. Hal tersebut mampu dijadikan sebagai tolak ukur dipahaminya suatu pengetahuan atau tidaknya secara komprehensif oleh siswa, di mana siswa yang mampu memiliki pemahaman yang komprehensif berarti siswa tersebut memiliki daya implementasi yang kuat dalam menerapkan pengetahuan yang dimilikinya.

## 4. Aplikasi *Canva*

### a. Pengertian *Canva*

Seiring berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dari masa kemasa, turut juga menyertai adanya berkembang teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman hingga saat ini teknologi yang berkembang tengah memasuki era serba digital. Pesatnya dunia digital tersebut tentu juga berimbas pada aspek bidang pendidikan yang mana dulu pendidikan dapat dilakukan secara konvensional dan mulai saat ini sudah beralih menjadi digital. Dunia pendidikan sendiri sudah mulai menggunakan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai sarana penunjang kegiatan belajar.

Salah satu teknologi digital yang dimaksud dapat digunakan dalam hal membuat desain atau rancangan produk pembelajaran untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran yaitu *canva*. Sebagaimana telah disebutkan di atas bahwa aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat desain atau rancangan dalam menyusun bahan ajar yang sistematis dan menarik sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam mendukung dan memperlancar proses pembelajaran yang dilakukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan serta pencapaian pada kompetensi mata pelajaran.

Beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai *canva* antara lain *canva* dalam Fenty, Endra dan Ayouvi *canva* merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti: poster, infografik, kartu undangan, presentasi, dan sebagainya. Selain itu, *canva* juga dapat menjadi alat editing foto yang dilengkapi dengan photo

editor, photo filters, photo frame, sticker, icon, dan desain grids yang memudahkan untuk melakukan desain sesuai keinginan dan kebutuhan.<sup>22</sup>

*Canva* dalam Sony Junaedi merupakan “program desain yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografik, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*”.<sup>23</sup> *Canva* dalam Garris Pelangi merupakan “program desain yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografik, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*”.<sup>24</sup>

Dilihat dari pengertian *canva* di atas dapat di simpulkan bahwa *canva* merupakan program aplikasi desain online yang dapat digunakan untuk membuat suatu desain atau rancangan produk dengan berbagai template dan fitur yang telah disediakan untuk dapat dipilih dan digunakan sehingga mempermudah, mempercepat dalam hal mengerjakan desain atau rancangan yang dibuatnya dan hasil desain dapat disesuaikan dengan keinginan serta hasilnya tersebut dapat menjadikan kepuasan tersendiri bagi pendesainnya.

Setelah mengetahui pemahaman mengenai aplikasi *canva* ini tidak hanya terbatas sampai di situ saja, melainkan juga harus mampu mengoperasikan dalam menggunakan aplikasi ini guna untuk melakukan

---

<sup>22</sup> Fenty Fahminnansih, Endra Rahmawati dan Ayouvi Poerna Wardhanie, *Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan*, Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol.2 No.1, 2021, hlm. 52.

<sup>23</sup> Sony Junaedi, *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication and Technology*, Bangun Rekaprima, Vol.07 No.2, 2021, hlm. 82.

<sup>24</sup> Garris Pelangi, *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*, Jurnal Sasindo Unpam, Vol.8 No.2, 2020, hlm. 81-82.

desain atau membuat berbagai rancangan yang diinginkan. Di mana aplikasi ini selain digunakan untuk mendesain produk baik itu bahan ajar, modul, lembar kerja siswa dan lainnya juga bisa digunakan untuk membuat tugas sekolah maupun kuliah misal presentasi, brosur, poster dan lainnya dengan desain sesuai dengan keinginan serta hasilnya juga tidak mengecewakan.

#### **b. Langkah-langkah Membuka *Canva***

Langkah-langkah membuka *canva* sebagai berikut:

- 1.) Buka *canva* dengan google chrome atau mozilla firefox pada laptop atau jika menggunakan smartphone bisa menggunakan google atau google chrome dan pastikan laptop maupun smartphone tersambung dengan paket data atau jaringan WiFi.
- 2.) Sign-up ke *canva* dengan login di <https://www.canva.com> saat akan login ke *canva* ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk sign-up di *canva* yaitu dengan menggunakan facebook, gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *canva*.
- 3.) Pilih Kebutuhan. *Canva* menyediakan berbagai pilihan desain seperti presentation, video, poster, infografik dan lainnya.
- 4.) Pilih lembar kosong (template) untuk memulai mendesain sesuai yang diinginkannya atau jika tidak ingin ribet dapat juga memilih template yang sudah disediakan oleh aplikasi desain *canva* ini.
- 5.) Gunakan fitur-fitur *canva*. *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan untuk mendesain dalam membuat bahan ajar atau desain lainnya.



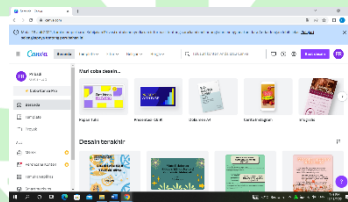
6.)Menyimpan hasil. *Canva* juga memiliki fungsi auto save, sehingga tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah kita kerjakan.

Mendesain menggunakan aplikasi *canva* ini bisa menjadi salah satu andalan dalam melakukan desain karena memiliki berbagai fitur yang dapat dijadikan pilihan bagi pendesain untuk membuat desain baik itu bahan ajar, presentasi, modul dan masih banyak lagi sehingga hasilnya bisa sesuai dengan yang diinginkan.

### c. Fitur-fitur *Canva*

*Canva* memiliki bermacam-macam fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain dan menyusun bahan ajar yang menarik dan kreatif guna mendukung proses pembelajaran yang dilakukan. Berikut fitur-fitur *canva* dalam Amrina, Adam dan Ega yang digunakan untuk mendesain bahan ajar sebagai berikut:<sup>25</sup>

1.)Terdapat template yang siap pakai serta beragam, template yang tersedia sangat menarik tetapi berbayar, namun ada pula template yang disediakan tidak berbayar dan dapat digunakan juga tidak kalah menariknya.

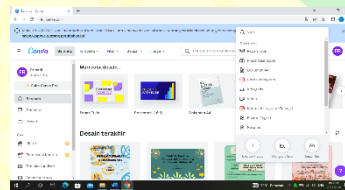


**Gambar 2.1. Tampilan Beranda *Canva***

<sup>25</sup> Amrina, Adam Mudinillah dan Ega Putri Handayani, *Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang*, Tarbiyatuna : Jurnal Pendidikan Ilmiah, Vol.6 No.2, 2021, hlm. 110-113.

## 2.)Bentuk Desain

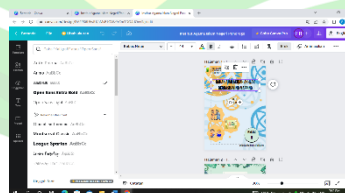
Aplikasi *canva* memungkinkan guru untuk bisa memakai desain dalam bentuk apapun, hal tersebut dilihat pada gambar di bawah ini dijelaskan bahwa aplikasi desain *canva* disediakan berbagai desain dalam bentuk pembuatan video, desain poster, presentasi, daftar riwayat hidup, sertifikat, dan sebagainya.



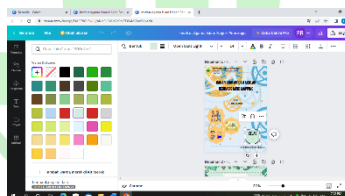
**Gambar 2.2. Tampilan Desain Canva**

## 3.)Terdapat pilihan Bentuk kata dan Warna

Di samping desain bahan ajar terdapat beraneka macam pilihan bentuk kata dan warna yang dapat dijadikan pilihan sehingga menghasilkan panduan dalam desain bahan ajar yang menarik, terlihat pada gambar di bawah ini.



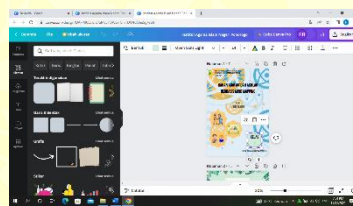
**Gambar 2.3. Tampilan Pilihan Kata di Canva**



**Gambar 2.4. Tampilan Pilihan Warna di Canva**

#### 4.) Elemen

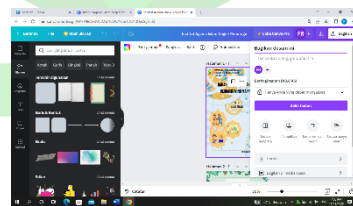
Elemen pada desain aplikasi canva beraneka macam bentuk, yaitu terdapat beraneka macam elemen yang bisa digunakan seperti pada gambar di bawah ini terdapat gambar bentuk bulatan, segitiga, segi lima dan segi enam, ada juga aneka macam bentuk gambar animasi dan masih banyak lagi serta dapat kita cari melalui kolom yang disediakan elemen lainnya yang kita butuhkan.



**Gambar 2.5. Tampilan Elemen di Canva**

#### 5.) Save atau Unduh

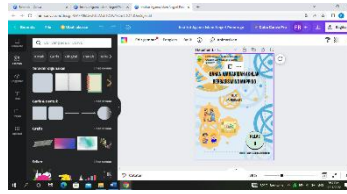
Canva juga menyediakan fitur untuk menyimpan hasil dari bahan ajar yang telah dibuat tersebut, dan penyimpanan dari hasil desain tersebut dapat disimpan dalam bentuk PDF, JPG, PNG, Video MP4 dan Gift, serta dapat mengatur ukurannya serta kualitasnya, terlihat pada Gambar di bawah ini yang menampilkan fitur save atau unduh tersebut.



**Gambar 2.6. Tampilan Menu Save dan Unduh di Canva**

#### 6.) Hasil Desain Bahan Ajar

Terlihat pada gambar di bawah ini yang menampilkan hasil bahan ajar yang telah dibuat dengan memakai aplikasi desain *canva*.



**Gambar 2.7. Tampilan Hasil Desain Bahan Ajar di Canva**

*Canva* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain dengan bantuan berbagai fitur yang disediakan sehingga hasil desainnya jauh lebih menarik dan berbeda. Namun, *canva* sebagai salah satu aplikasi desain sama seperti aplikasi desain-desain lainnya yang tentunya di samping memiliki kelebihan juga pasti terdapat kekurangannya masing-masing dari aplikasi *canva* ini.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan *Canva***

Berikut kelebihan dan kekurangan aplikasi *canva* dalam Setya dan Intan sebagai berikut:

##### 1.) Kelebihan yang dimiliki oleh *canva* sebagai berikut:

- a.) Memiliki beragam desain menarik.
- b.) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam hal mendesain.
- c.) Menghemat waktu dalam melakukan desain.
- d.) Mendesain tidak harus memakai laptop tetapi juga bisa melalui smartphone.
- e.) Terdapat template gratis yang bisa digunakan untuk mendesain.

##### 2.) Kekurangan yang dimiliki oleh *canva* sebagai berikut:

- a.) Penggunaan *canva* smartphone atau laptop harus selalu terhubung dengan internet.
- b.) *Canva* tidak bisa diakses secara offline.

- c.) Bagi pengguna *canva* smartphone atau laptop harus tersambung ke jaringan internet, paket data atau wifi.
- d.) *Canva* memiliki banyak template desain berbayar.<sup>26</sup>

## 5. Pemahaman Konsep Akhlak

### a. Pemahaman Konsep

#### 1.) Pengertian Pemahaman Konsep

Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran perlu adanya pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang disampaikan sehingga adanya pemahaman tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi. Pemahaman yang dimaksud tersebut yaitu mengenai pemahaman konsep terhadap suatu materi pelajaran pada mata pelajaran, dimana pemahaman konsep ini sangat penting untuk dikuasai oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung karena dengan penguasaan konsep akan lebih memudahkan bagi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Di setiap melakukan kegiatan pembelajaran diusahakan lebih menekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti: penalaran, komunikasi, koneksi, dan pemecahan masalah. Penguasaan konsep yang dimaksud merupakan tingkatan hasil belajar siswa sehingga dapat mendefinisikan atau menjelaskan suatu materi yang telah dipelajarinya dengan menggunakan kalimat sendiri. Kemampuan

---

<sup>26</sup> Setya Resmi dan Intan Satriani, *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*, Abdimas Siliwangi, Vol.4 No.2, 2021, hlm. 337.

siswa dalam mendefinisikan atau menjelaskan tersebut maka siswa tersebut telah memahami konsep atau prinsip dari suatu pelajaran meskipun penjelasan yang diberikan mempunyai susunan kalimat yang tidak sama dengan konsep yang diberikan tetapi maksudnya adalah sama.

Beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pemahaman konsep antara lain menurut *Sanjaya* dalam Nuhyal Ulia pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam penguasaan sejumlah materi pelajaran, di mana siswa tidak hanya sekedar mengetahui dan memahami materi yang dipelajari, tetapi juga mampu menyampaikannya kembali dalam bentuk yang lebih singkat, padat, dan jelas menggunakan bahasanya sendiri yang mudah dipahaminya sendiri dan pembaca.<sup>27</sup>

Menurut *Depdiknas* dalam Ihwan dan Hadi pemahaman konsep merupakan suatu kompetensi yang ditunjukkan oleh siswa saat melakukan proses belajar secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dengan pemahaman konsep tersebut akan membantu siswa dalam mengembangkan penalarannya.<sup>28</sup>

Menurut *Duffin & Simpson* dalam Nila Kesumawati “pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk menjelaskan dan mengungkapkan kembali informasi yang telah di sampaikan kepadanya”.<sup>29</sup>

Dilihat dari pengertian pemahaman konsep di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki siswa terhadap penguasaan materi pelajaran serta siswa dapat mengkomunikasikannya kembali secara luwes dan tepat dalam bentuk

<sup>27</sup> Nuhyal Ulia, *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dengan Pendekatan Sainifik Di SD*, Jurnal Tunas Bangsa, hlm. 57-58.

<sup>28</sup> Ihwan Zulkarnain dan Hadi Budiman, *Pengaruh Pemahaman Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*, Research and Development Journal of Education, Vol.6 No.1, 2019, hlm. 20.

<sup>29</sup> Nila Kesumawati, *Pemahaman Konsep Matematis dalam Pembelajaran Matematika*, Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika, 2008, hlm. 230.

yang mudah dipahaminya sesuai dengan apa yang telah diperolehnya sehingga dengan begitu juga diharapkan dengan adanya pemahaman konsep dalam proses pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan penalarannya.

Ketercapaian suatu pemahaman konsep oleh siswa pastinya terdapat faktor-faktor penting yang dapat mempengaruhi diterimanya suatu pemahaman konsep itu.

## **2.) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman**

Suatu kepeahaman dapat diterima siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan itu terdapat dua faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal merupakan faktor dapat diterimanya suatu pemahaman berdasarkan dari dukungan dalam diri siswa itu sendiri, misal: perilaku yang dilakukan saat pembelajaran, dorongan yang ada dirinya untuk mau mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan kondusif, situasi dan emosi dalam diri siswa dan lainnya.

Sedangkan, faktor eksternal merupakan faktor yang dapat diterimannya pemahaman oleh siswa berdasarkan dukungan yang berasal dari luar diri siswa yaitu bisa berasal dari guru maupun lingkungan belajarnya, misal: alat dan bahan yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, manajemen yang dilakukan guru saat proses pembelajaran di kelas, mengorganisasi lingkungan belajar untuk siswa, kinerja guru dalam menyelenggarakan

pembelajaran, bagaimana peran teman sejawat dalam membantu memberikan pemahaman materi kepada siswa dan lainnya.<sup>30</sup>

Selain terdapat faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa tersebut, di sini tentunya setiap siswa pasti akan memiliki pemahaman konsep terhadap materi pelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dirinya dalam menerima pemahaman itu.

### 3.) Tingkatan Pemahaman

Tingkatan pemahaman dalam suatu materi pelajaran bagi siswa terdapat tiga tingkatan dalam Nurun Nadzifah sebagai berikut:

- 1.) Menerjemahkan (*translation*), yaitu menjelaskan suatu pemahaman atau informasi yang diterima menggunakan bahasa sendiri sehingga orang lebih mudah memahami atau menerjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model.
- 2.) Menginterpretasi (*interpretation*), kemampuan ini lebih luas dari hanya sekedar menerjemahkan karena kemampuan ini tidak hanya menjelaskan apa yang diketahui saja tetapi juga memahaminya. Di sini menginterpretasi dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperolehnya sekarang.
- 3.) Mengekstrapolasi (*extrapolation*), kemampuan ini menuntut berintelektual yang lebih tinggi karena seseorang di sini harus mampu menyimpulkan terhadap pemahaman yang dikuasainya

---

<sup>30</sup> Izza Anis Majidah, *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Kelas 8 MTs DDI Lilbanat Pare-Pare Terhadap Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19*, (Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021), hlm. 24-25.



tanpa mengacu pada pemahaman yang sudah ada, tetapi mampu membuat pemahaman itu lebih berarti dari sudut pandangnya.<sup>31</sup>

Di sini pemahaman konsep yang diharapkan untuk dikuasai oleh para siswa setelah penyelenggaraan proses pembelajaran yang dilaksanakan terhadap pelajaran akhlak akhlak Kelas 2 yaitu berkaitan dengan pemahaman konsep akhlak. Di mana pemahaman konsep akhlak ini sangat penting untuk dikuasai siswa sehingga harapannya nanti setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran itu tidak hanya memiliki pengetahuan saja melainkan juga dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperolehnya tersebut baik bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya serta untuk menciptakan kemaslahatan umat beragama.

#### **b. Pemahaman Konsep Akhlak**

Pemahaman konsep akhlak dalam pembelajaran akidah akhlak merupakan salah satu kompetensi yang diajarkan pada pembelajaran ini dan diharapkan untuk dapat dikuasai dan dicapai oleh siswa dengan baik. Akhlak di sini perlu diajarkan untuk membantu pembentukan karakter dan pribadi diri siswa agar menjadi seseorang yang berakhlakul karimah serta mampu menerapkan tata cara berakhlak atau beradab dengan baik dalam kehidupan sehingga bagi siswa selain mampu memiliki pengetahuan tentang akhlak juga mampu mengomunikasikan dan mengaplikasikan pengetahuannya itu dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>31</sup> Nurun Nadzifah, *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Bani Abbasiyah Pada Siswa Kelas XI MAN Sidoarjo*, (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), hlm. 43-44.

Adapun pemahaman konsep yang ingin dikuasai dan dicapai siswa Kelas 2 madrasah ibtidaiyah yang berkaitan dengan aspek akhlak yaitu berkaitan dengan materi akhlak terpuji, meliputi: santun dan menghargai teman, adab makan dan minum serta gemar membaca dan rajin. Di mana suatu pemahaman tersebut dapat dikuasai dengan baik oleh siswa apabila mampu melakukan berbagai aktivitas pembelajaran sebagaimana dalam Hartati Hatta sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1.)Menafsirkan, kegiatan ini dapat terjadi ketika siswa dapat mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lain, misalnya: mampu memberikan pemahaman akan sesuatu materi yang telah dipelajari dengan kemampuan menjelaskan yang dimiliki sendiri.
- 2.)Menjelaskan, kegiatan ini terjadi ketika siswa mampu mengomunikasikan kembali pemahamannya mengenai informasi yang diterima dengan bahasa lisannya sendiri dengan baik dan benar.
- 3.)Menyimpulkan, kegiatan ini terjadi ketika siswa mampu menggambarkan mengenai pemahaman yang telah diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran.
- 4.)Merangkum, kegiatan ini terjadi ketika siswa mampu mengumpulkan informasi yang telah diterima untuk mendapatkan suatu pemahaman.
- 5.)Membandingkan, kegiatan ini terjadi ketika siswa mampu membedakan suatu sikap antara mana yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

---

<sup>32</sup> Hartati Hatta, *Hubungan Antara Pemahaman Materi Akidah Akhlak Dengan Perilaku Sosial Peserta Didik Di MA Negeri Sindereng Rappang*, (Makassar : UIN Alaudin Makassar, 2021), hlm. 17-18.

6.) Mengklasifikasikan, kegiatan ini terjadi ketika siswa mampu mengelompokkan sesuatu untuk mengetahui lebih jelas objek yang sedang menjadi sasarannya tersebut.

7.) Mencontohkan, kegiatan ini terjadi ketika siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki sehingga merupakan penerapan dari keahliannya.

## **B. Telaah Penelitian Terdahulu**

*Pertama*, Penelitian Masriani dan Farida Mayar (2021) berjudul Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* di Sekolah Dasar. Penelitian ini persamaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian menggunakan pendekatan pengembangan (*Research and Development/ RnD*), jenis pengembangan *4D* yaitu: Pendefinisian (*define*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan Penyebaran (*disseminate*), penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar, materi pelajaran dikemas dengan konsep *mind mapping*, tujuan penelitian ini untuk membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman serta meningkatkan hasil yang belajar.

Sedangkan perbedaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian ini menggunakan subjek uji coba Kelas V SD Kartika Padang yang berjumlah 19 orang, bahan ajar yang dihasilkan tematik terpadu untuk sekolah dasar. Adapun hasil pengembangan bahan ajar ini memperoleh presentase validasi RPP 94%

(sangat valid), isi 90% (valid), kepraktisan 91% (sangat praktis), presentase angket respon siswa 95% (sangat praktis) dan observasi 96% (sangat praktis).<sup>33</sup>

*Kedua*, Penelitian Nurul Huda Pangabean, Amir Danis dan Nadriyah (2020) berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. Penelitian ini persamaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian menggunakan pendekatan pengembangan (*Research and Development/ RnD*), jenis pengembangan *4D* yaitu: *Define, Design, Develop and Disseminate* terbatas, produk bahan ajar yang dihasilkan berbasis *mind mapping*, penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian saya yaitu materi yang dikembangkan pada bahan ajar ini yaitu IPA tema lingkungan sahabat kita, sampel yang digunakan kelas V B di MIS Tarbiyatul Islamiyah Guppi Medan.

Adapun hasil pengembangan bahan ajar di atas memperoleh presentase kelayakan 93,61% (sangat valid), isi 91,82% (sangat valid), penyajian 93,75% (sangat valid), bahan ajar berbasis *mind mapping* 98,00% (sangat valid) dan kegrafikan 90,87% (sangat valid), hasil ketuntasan belajar siswa memperoleh presentase 88,46%, angket respon siswa memperoleh presentase terhadap aspek ketertarikan 49,36% (setuju) dan 60,54% (sangat setuju), materi dengan respon siswa 75,96% (setuju) dan 79,04% (sangat setuju), bahasa dengan respon siswa 36,54% (setuju) dan 63,46% (sangat setuju).<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Masriani dan Farida Mayar, *Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol.5 No.5, 2021, hlm. 3513-3519.

<sup>34</sup> Nurul Huda Panggabean, Amir Danis dan Nadriyah, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita*, Jurnal Tunas Bangsa, Vol.7 No.2, 2020, hlm.204-218.

*Ketiga*, Penelitian Nurun Nadzifah (2020) berjudul Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Bani Abbasiyah Pada Siswa Kelas XI MAN Sidoarjo. Penelitian ini persamaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian menggunakan pendekatan pengembangan (*Research and Development*), penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar, produk yang dihasilkan bahan ajar berbasis *mind mapping*, tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemahaman.

Sedangkan perbedaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian menggunakan jenis *ADDIE* yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*, materi yang dikembangkan pada bahan ajar ini yaitu Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun hasil pengembangan bahan ajar ini memperoleh presentase validasi dari validator ahli materi 88% (sangat valid), ahli desain/ media 88% (sangat valid), ahli pembelajaran/ guru 86% (sangat valid) dan hasil *pre-test* 68,3% serta *post-test* 89,2%.<sup>35</sup>

*Keempat*, Penelitian Sindi Mutiara Putri (2021) berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* Pada Materi SPLDV. Penelitian ini persamaannya dengan penelitian saya yaitu penelitian menggunakan pendekatan pengembangan (*Research and Development*), jenis pengembangan *Four-D (4D)* yaitu: *Define, Design, Develop and Disseminate*, penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian saya yaitu materi pelajaran dikemas dengan konsep *search solve create share*,

---

<sup>35</sup> Nurun Nadzifah, *Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Bani Abbasiyah Pada Siswa Kelas XI MAN Sidoarjo*, (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan belajar, materi yang dikembangkan pada bahan ajar ini yaitu SPLDV (Sistem Persamaan Linier Dua Variabel).

Adapun hasil pengembangan bahan ajar di atas memperoleh presentase validasi ahli (dosen dan guru) aspek kelayakan isi 4,44% (sangat layak), kebahasaan 4,44% (sangat layak), penyajian materi 4,44% (sangat layak), desain tampilan 4,39% (sangat layak), pembelajaran *Search Solve Create Share* 4,36% (sangat layak) dan evaluasi 4,44% (sangat layak) sehingga keseluruhan hasil validasi ahli rata-ratanya 4,42% (sangat layak), hasil respon siswa 4,16% (baik) terhadap bahan ajar.<sup>36</sup>

*Kelima*, Penelitian Vera Kumala Sari (2015) berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas 1 SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang. Penelitian ini persamaannya dengan penelitian saya yaitu pendekatan pengembangan yang digunakan (*Research and Development/ R&D*), penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa bahan ajar, tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian saya yaitu bahan ajar yang dikembangkan berbasis cerita bergambar, materi yang dikembangkan pada bahan ajar ini yaitu subtema 2 lingkungan sekitar rumahku, penelitian menggunakan jenis *Dick and Carry* yaitu: Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, Melakukan analisis pembelajaran, Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik, Merumuskan tujuan khusus pembelajaran,

---

<sup>36</sup> Sindi Mutiara Putri, *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi SPLDV*, (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021).

Menggambarkan butir tes acuan kriteria, Mengembangkan strategi pembelajaran, Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, Merevisi bahan ajar, Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Adapun hasil pengembangan bahan ajar di atas memperoleh presentase validasi ahli materi 88% (sangat valid/ tidak revisi), ahli desain 88% (sangat valid/ tidak revisi), ahli pembelajaran 80% (sangat valid/ tidak revisi), keefektivan bahan ajar dapat dilihat dari hasil *pretest* 68,3% dan *posttest* 89,2% dinyatakan bahwa bahan ajar SKI berbasis *mind mapping* sangat layak dengan hasil *Uji-T* yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* tersebut. Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan pemahaman setelah menggunakan produk bahan ajar SKI berbasis *mind mapping* ini.<sup>37</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah telah diketahui bahwa dalam melakukan proses pembelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah belum didukung adanya penggunaan bahan ajar yang maksimal karena masih minimnya keberadaan bahan ajar yang tersedia di madrasah sehingga memungkinkan guru belum dapat menggunakan sumber belajar yang maksimal dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan, dimana dalam proses pembelajaran ini hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa).

---

<sup>37</sup> Vera Kumala Sari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang*, (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015).

Keberadaan LKS ini dalam pembelajaran akidah akhlak belum sepenuhnya membuat siswa dapat melakukan dan mengarahkan aktivitas belajarnya, sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep materi yang diterima siswa. Maka dari itu, peneliti di sini akan melakukan pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dengan harapan keberadaan bahan ajar ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami konsep materi ajar secara konseptual dan lebih baik.

Keadaan di atas membuat peneliti untuk melakukan pengembangan sebuah produk bahan ajar guna mendukung pelaksanaan proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan dengan tahapan pengembangan antara lain: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) dan *Develop* (Pengembangan). Di mana pengembangan ini sudah banyak dilakukan oleh para peneliti terdahulu dalam membantu mereka melakukan pengembangan bahan ajar khususnya dalam bidang pendidikan dengan harapan produk yang akan dihasilkan nantinya dapat menambahkan sumber belajar lebih maksimal dan bervariasi. Pengembangan yang dilakukan ini dapat dijadikan sebagai salah satu rekomendasi dalam melakukan pengembangan bahan ajar terutama bagi guru untuk dapat menyajikan dan mengemas materi ajar yang diajarkan kepada siswa lebih menarik, efektif, efisien dan tidak membuat siswa mudah bosan, jenuh sehingga materi yang diajarkan dapat cepat dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun bagan kerangka berpikir pada pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:





**Gambar 2.8. Kerangka Berpikir**

#### D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian yang dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

$H_1$  : Terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah pendekatan (*Research and Development/ RnD*) dengan alasan penelitian bahwa peneliti ingin melakukan pengembangan produk bahan ajar dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peningkatan pemahaman konsep siswa ini dapat dilakukan melalui produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* yang akan dibuat peneliti, sehingga memudahkan siswa untuk memperdalam pemahaman konsep terhadap materi pelajaran akidah akhlak Kelas 2 yang diajarkan guru.

Di mana dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan jenis pengembangan yang disarankan oleh *Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel* dan *Melvyn I. Semmel* yaitu *Four-D (4D)* yang meliputi empat tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), namun dalam pengembangan produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini peneliti nantinya hanya akan melakukan teknik pengembangannya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan) pada produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping*.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini bertempat di MI Ma'arif Mayak Ponorogo yang beralamatkan di Jalan Sekar Harum Gang 1 No.2, Tonatan, Kec. Ponorogo, Kab. Ponorogo. Peneliti memilih untuk melakukan kegiatan penelitiannya di MI Ma'arif Mayak Ponorogo ini berdasarkan latar belakang peneliti yang sebelumnya telah mengetahui dan mengenal terhadap lingkungan, kondisi dan budaya madrasah, dikarenakan peneliti telah melaksanakan kegiatan Praktikum Magang 1 (di mana kegiatan saat magang 1 ini yaitu melakukan kegiatan observasi terhadap kultur dan manajemen madrasah, perangkat pembelajaran berupa RPP dan perangkat penilaian peserta didik) dan melaksanakan Praktikum Magang 2 (di mana kegiatan saat magang 2 ini yaitu melakukan Praktik Mengajar/ *Real-Teaching*).

Penelitian ini akan dilaksanakan setelah proposal diseminarkan dan mendapatkan ACC serta sudah mendapatkan izin untuk melakukan kegiatan penelitian di lapangan dibuktikan dengan telah diterbitkan surat izin penelitian dari kampus. Di mana nantinya penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/ 2023 untuk memperoleh dan mengumpulkan informasi serta data penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian dari peneliti sendiri.

## C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan salah satu peranan penting bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang dilakukan untuk

memperoleh data terkait dengan penelitian yang dibutuhkan agar sesuai dengan kondisi real.

Subjek penelitian menurut *Moleong* dalam Ivans Panduwiguna et al. adalah informan, yang artinya orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi tempat penelitian. Menurut *Arikunto* dalam Ivans Panduwiguna et al. subjek penelitian adalah tempat dimana data untuk variabel penelitian diperoleh dan ditentukan dalam kerangka pemikiran. Serta menurut *Muhammad Idrus* dalam Ivans Panduwiguna et al. “subjek penelitian adalah bagian individu, benda atau organisme yang menjadi sumber informasi yang dibutuhkan oleh seorang peneliti dalam pengumpulan jenis data penelitian.”<sup>38</sup>

Adapun dari pengertian subjek penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian merupakan segala sesuatu baik berupa orang, barang atau lembaga (organisasi) yang dapat dijadikan sebagai informan dalam memperoleh data penelitian yang dilakukan sesuai dengan harapan peneliti. Adapun subjek penelitian yang dijadikan peneliti guna memperoleh informasi terkait dengan data penelitian pengembangan bahan ajar yang dilakukannya sebagai berikut:

#### 1. Guru

Di sini guru bertindak sebagai informan awal terkait dengan penelitian pengembangan produk bahan ajar yang akan dilakukan peneliti agar sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan dengan melakukan wawancara kepada guru pelajaran akidah akhlak Bapak Muhammad Anton Prasetyo, S.Pd.

#### 2. Validator Ahli

Di sini validator ahli bertindak sebagai ahli validasi terhadap produk bahan ajar yang telah dikembangkan dalam bidang pendidikan. Adapun

---

<sup>38</sup> Ivans Panduwiguna, et al., *Metodologi Penelitian Farmasi*, (Bandung : Media Sains Indonesia, 2022), hlm. 136.

validator dalam pengembangan ini, yaitu: validator ahli desain untuk melakukan validasi terhadap aspek desain tampilan, penyajian materi, dan *mind mapping* yang dilakukan oleh Ibu Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd. dan Ibu Dwi Ulfa Nurdahlia, M.Si. Serta, validator ahli isi untuk melakukan validasi terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan evaluasi pembelajaranyang dilakukan oleh Ibu Siti Rohmaturosyidah Ratnawati, M.Pd.I dan Bapak Muhammad Anton Prasetyo, S.Pd. dengan masing-masing validator ahli mengisi angket validasi produk bahan ajar.

### 3. Siswa

Di sini siswa bertindak sebagai subjek uji coba produk bahan ajar yang telah dikembangkan setelah direvisi untuk dapat diuji cobakan di lapangan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan bagaimana efektivitas produk bahan ajar yang dibuat tersebut sudah efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan kepada Siswa Kelas 2 B MI Ma'arif Mayak Ponorogo dengan masing-masing siswa mengerjakan soal tes.

## D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan pada Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canya* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa ini menggunakan prosedur penelitian yang disarankan oleh *Sivasailam Thiagarajan*, *Dorothy S. Semmel* dan *Melvyn I. Semmel* yaitu *Four-D (4D)* yang meliputi empat tahap: *Define* (Pendefinisian),

*Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), namun dalam pengembangan produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* peneliti hanya akan melakukan teknik pengembangannya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan). Adapun prosedur pengembangan pada bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* sebagai berikut:

1. *Pertama*, melakukan *Define* (Pendefinisian). Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan pendahuluan berupa pendefinisian terkait permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran sehingga perlu dilakukannya pengembangan produk bahan ajar, meliputi: kegiatan Analisis awal-akhir, Analisis siswa, Analisis tugas, Analisis konsep, dan Perumusan tujuan pembelajaran.
2. *Kedua*, melakukan *Design* (Perancangan). Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan perancangan terhadap produk bahan ajar yang akan dikembangkan, meliputi: *Initial Design* (Rancangan Awal), *Media Selection* (Pemilihan Media), *Format Selection* (Pemilihan Format), dan *Constructing Criterion – Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes).
3. *Ketiga*, selanjutnya *Develop* (Pengembangan). Pada tahap ini akan dilakukan kegiatan pengembangan terhadap produk bahan ajar, meliputi: Pembuatan produk bahan ajar, Validasi bahan ajar, Revisi bahan ajar, dan Uji coba terbatas bahan ajar.

## E. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan pada Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa ini menggunakan tahap pengembangan yang disarankan oleh *Sivasailam Thiangarajan, Dorothy S. Semmel* dan *Melvyn I. Semmel* yaitu *Four-D (4D)* yang meliputi empat tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), namun dalam pengembangan produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* peneliti hanya akan melakukan teknik pengembangannya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan). Adapun tahap pengembangan pada bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian): Pada tahap ini digunakan untuk mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran dengan melakukan analisis tujuan dari batasan materi terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Terdapat lima langkah pada tahapan ini sebagai berikut:
  - a. *Front-end Analysis* (Analisis Awal-Akhir). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan analisis awal-akhir tentang masalah dasar yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengatasi permasalahan tersebut guna menjadikan proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta materi yang diajarkan guru kepada siswa dapat diterima dengan baik dan mampu memberikan pemahaman serta meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan guru.

- b. *Leaner Analysis* (Analisis Siswa). Analisis siswa dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang masalah yang dihadapi oleh siswa terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan bersama guru sehingga permasalahan tersebut dapat teratasi dengan baik serta akan membuat pembelajaran kembali berjalan dengan baik dan lancar, sehingga siswa dapat memiliki kepehaman terhadap materi yang diajarkan guru agar mampu membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan lebih baik.
- c. *Task Analysis* (Analisis Tugas). Analisis tugas dilakukan untuk membentuk keterampilan yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat tercapainya kompetensi pembelajaran yang diharapkan.
- d. *Concept Analysis* (Analisis Konsep). Analisis konsep dilakukan untuk mengkaji kompetensi yang akan diajarkan dan harus dicapai siswa setelah mempelajari materi pelajaran dalam bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping*.
- e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran). Setelah melakukan analisis tugas dan analisis konsep selanjutnya yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, sehingga apa yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan.
2. Tahap *Design* (Perancangan): Tahap ini digunakan untuk merancang bahan ajar yang dikembangkan peneliti, di mana pada tahap ini dimulai setelah serangkaian tujuan pembelajaran untuk bahan ajar telah ditentukan. Aspek



utama dalam tahap desain ini adalah pemilihan media dan format untuk bahan ajar serta pembuatan versi awal. Ada empat langkah pada tahap ini yang harus dilakukan sebagai berikut:

- a. *Initial Design* (Rancangan Awal), tahap ini dilakukan untuk membuat rancangan awal produk dari hasil penelitian pengembangan yang akan dilakukan.
  - b. *Media Selection* (Pemilihan Media), tahap ini dilakukan untuk pemilihan media bahan ajar yang digunakan, sehingga diharapkan dapat memaksimalkan dalam penggunaan bahan ajar untuk siswa.
  - c. *Format Selection* (Pemilihan Format), tahap ini dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar seperti apa, mulai dari: sumber yang digunakan, media dan metode yang digunakan serta lainnya.
  - d. *Constructing Criterion – Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes), tahap ini dilakukan untuk merancang tes yang akan digunakan mengukur terkait data penelitian pada pengembangan bahan ajar, yaitu : untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.
3. Tahap *Develop* (Pengembangan): Tahap pengembangan di sini merupakan kegiatan inti dari penelitian pengembangan yang dilakukan yang berupa pembuatan bahan ajar dalam penelitian sesuai dengan rancangan awal yang telah ditentukan sampai pada produk yang dikembangkan tersebut dapat

dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Adapun tahap pengembangan pada bahan ajar ini sebagai berikut:

- a. Pembuatan Bahan Ajar. Bahan ajar akan dibuat sesuai dengan perancangan produk bahan ajar yang akan dikembangkan dan setelah bahan ajar itu jadi selanjutnya akan dilakukan validasi bahan ajar oleh validator ahli terlebih dahulu sebelum digunakan di lapangan.
- b. Validasi Bahan Ajar. Pada validasi bahan ajar di sini dilakukan oleh validator ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dibuat dan mendapatkan saran untuk peningkatan pengembangan bahan ajar tersebut. Di sini validator ahli akan diminta untuk menilai dan mengevaluasi bahan ajar berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Bahan ajar yang sudah di validasi oleh validator ahli selanjutnya akan direvisi terlebih dahulu berdasarkan saran validator ahli sebelum diuji cobakan di lapangan.
- c. Revisi Bahan Ajar. Setelah produk bahan ajar divalidasi oleh validator ahli, selanjutnya peneliti akan merevisi atau memperbaiki bahan ajar sesuai dengan saran yang diberikan validator ahli agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak untuk diuji coba di lapangan.
- d. Uji Coba Terbatas Bahan Ajar. Uji coba terhadap bahan ajar yang dibuat peneliti ini akan diuji cobakan kepada kelompok terbatas (kelompok kecil) untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa secara signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan bagaimana efektivitas produk bahan ajar

yang dibuat tersebut sudah efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yang dilakukan.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini sebagai berikut:

### 1. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) ini berupa angket validasi produk bahan ajar serta angket validasi instrumen tes dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat peneliti. Namun, sebelum angket disebar dan diisi oleh validator ahli, peneliti akan membuat instrumen dan indikator pada masing-masing angket tersebut. Setelah angket validasi bahan ajar, tes, dan RPP diisi oleh validator ahli, selanjutnya akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen angketnya.

Di mana nantinya hasil dari pengisian angket validasi bahan ajar ini akan digunakan untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk bahan ajar sebelum diuji cobakan di lapangan. Sedangkan, hasil dari pengisian angket validasi tes dan RPP untuk mengetahui kelayakan pada tes dan RPP yang akan digunakan untuk melakukan penelitian di lapangan guna mendemonstrasikan produk bahan ajar untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan bagaimana efektivitas produk bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan angket di sini menggunakan jenis angket tertutup, di mana pernyataan yang dibuat harus

dijawab sesuai dengan jawaban yang sudah disediakan sehingga responden tidak bisa memberikan jawaban sesuai yang diinginkannya.<sup>39</sup>

Adapun aspek validasi bahan ajar sebagaimana menurut *BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)* dalam Shofiyatun Nisyak ini, meliputi: “Kelayakan Isi, Kelayakan Kebahasaan, Kelayakan Kegrafisan dan Kelayakan Penyajian”.<sup>40</sup> Sebagaimana telah dipaparkan mengenai aspek validasi terhadap bahan ajar oleh *BSNP*, maka instrumen yang digunakan dalam validasi pengembangan bahan ajar ini antara lain: Kelayakan Isi, Kebahasaan, Penyajian Materi, Desain Tampilan, *Mind Mapping* dan Evaluasi Kegiatan Pembelajaran dengan kriteria penilaian produk bahan ajar menggunakan *Skala Likert* (1: Sangat Kurang, 2: Kurang, 3: Cukup, 4: Baik dan 5: Sangat Baik). Adapun kisi-kisi instrumen validasi bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Validasi Bahan Ajar**

| No. | Instrumen             | No. Item               | Jumlah Item |
|-----|-----------------------|------------------------|-------------|
| 1.  | Kelayakan Isi         | 1, 2, 3, 4, dan 5      | 5           |
| 2.  | Kebahasaan            | 6, 7, 8, 9, dan 10     | 5           |
| 3.  | Desain Tampilan       | 11, 12, 13, 14, dan 15 | 5           |
| 4.  | Penyajian Materi      | 16, 17, 18, 19, dan 20 | 5           |
| 5.  | <i>Mind Mapping</i>   | 21, 22, 23, 24, dan 25 | 5           |
| 6.  | Evaluasi Pembelajaran | 26, 27, 28, 29, dan 30 | 5           |

<sup>39</sup> Fahreza Ali Fahmi dan Hera Heru SS, *Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMPN 1 Matesi Tahun Pelajaran 2018/2019*, Jurnal Medi Kons, Vol.5 No.2, 2019, hlm. 39-40.

<sup>40</sup> Shofiyatun Nisyak, *Analisis Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas Tujuh (VII) Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, (Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2015), hlm. 16.

Selanjutnya, pada penyusunan angket validasi instrumen tes kepada validator ahli yang akan digunakan untuk uji coba di lapangan, meliputi: Kejelasan, Ketepatan Bahasa, Ketepatan Isi, Relevansi, dan Tidak Ada Bias yang mana kriteria penilaian dalam validasi instrumen tes tersebut menggunakan *Skala Likert* (1: Sangat Kurang, 2: Kurang, 3: Cukup, 4: Baik dan 5: Sangat Baik). Adapun kisi-kisi angket validasi tes disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Validasi Tes**

| No. | Instrumen        | No. Item    | Jumlah Item |
|-----|------------------|-------------|-------------|
| 1.  | Kejelasan        | 1 dan 2     | 2           |
| 2.  | Ketepatan Bahasa | 3, 4, dan 5 | 3           |
| 3.  | Ketepatan Isi    | 6, 7, dan 8 | 3           |
| 4.  | Relevansi        | 9           | 1           |
| 5.  | Tidak Ada Bias   | 10 dan 11   | 2           |

Sedangkan, pada penyusunan angket validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) kepada validator ahli yang akan digunakan dalam pelaksanaan uji coba di lapangan, meliputi: Identitas RPP, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran, Materi Pelajaran, Metode, Strategi, dan Pendekatan Pembelajaran, Media dan Sumber Belajar, dan Langkah-langkah Pembelajaran yang mana kriteria penilaian dalam validasi RPP menggunakan *Skala Likert* (1: Sangat Kurang, 2: Kurang, 3: Cukup, 4: Baik dan 5: Sangat Baik). Adapun kisi-kisi angket validasi RPP dapat disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Validasi RPP**

| No. | Instrumen  | No. Item     | Jumlah Item |
|-----|--|--------------|-------------|
| 1.  | Identitas RPP  | 1, 2, dan 3  | 3           |
| 2.  | Kompetensi Inti (KI),<br>Kompetensi Dasar (KD),<br>Indikator, dan Tujuan<br>Pembelajaran | 4, 5, dan 6  | 3           |
| 3.  | Materi Pelajaran   | 7            | 1           |
| 4.  | Metode, Strategi, dan<br>Pendekatan Pembelajaran   | 8, 9, dan 10 | 3           |
| 5.  | Media dan Sumber Belajar   | 11 dan 12    | 2           |
| 6.  | Langkah-langkah Pembelajaran   | 13 dan 14    | 2           |

## 2. Tes

Tes di sini dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar, dengan melakukan analisis perbandingan korelasi untuk membuktikan signifikansi tersebut dengan Uji Paired Sample t-Test. Selain itu, tes ini juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas produk bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan melakukan perhitungan menggunakan *gain* ternormalisasi.

Di mana soal tes ini akan diberikan secara langsung kepada subjek penelitian yaitu siswa Kelas 2 MI Ma'arif Mayak Ponorogo. Soal tes yang akan dikerjakan nantinya berjumlah 20 pertanyaan dengan rincian 15 soal untuk pilihan ganda dan 5 soal untuk uraian. Adapun kisi-kisi instrumen tes dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kisi-kisi Soal Tes

| Mata Pelajaran | Materi   | Bentuk Soal   | No. Soal |
|----------------|--|---------------|----------|
| Akidah Akhlak  | Pengertian santun dan menghargai teman                   | Pilihan Ganda | 1, 11    |
|                | Perilaku santun dan menghargai teman                     | Pilihan Ganda | 2        |
|                | Perintah berperilaku santun dan menghargai teman         | Pilihan Ganda | 3        |
|                | Manfaat perilaku santun dan menghargai teman             | Pilihan Ganda | 12       |
|                |  | Uraian        | 1        |
|                | Pengertian adab makan dan minum                          | Pilihan Ganda | 9        |
|                | Adab sebelum, sedang, dan sesudah makan dan minum        | Pilihan Ganda | 5, 6, 10 |
|                |  | Uraian        | 5        |
|                | Hal-hal yang tidak boleh dilakukan dalam makan dan minum | Uraian        | 3        |
|                | Pengertian gemar membaca dan rajin                       | Uraian        | 4        |
|                | Perilaku gemar membaca dan rajin                         | Pilihan Ganda | 7, 8     |
|                |  | Uraian        | 2        |
|                | Manfaat perilaku gemar membaca dan rajin                 | Pilihan Ganda | 14       |
|                | Perintah berperilaku gemar membaca dan rajin             | Pilihan Ganda | 15       |
|                | Akibat tidak berperilaku gemar membaca dan rajin         | Pilihan Ganda | 4, 13    |

Adapaun kriteria penilaian tes untuk soal pilihan ganda (jawaban benar: 2 dan jawaban salah: 0), sedangkan untuk soal uraian (jawaban tepat: 15, jawaban kurang tepat: 10, jawaban salah: 5 dan tidak dijawab: 0). Siswa nantinya akan mengerjakan soal tes tersebut sebanyak dua kali, yaitu: pertama sebelum menggunakan bahan ajar (*pretest*) dan sesudah menggunakan bahan ajar (*posttest*).

Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif merupakan bentuk tes yang mengandung kemungkinan jawaban atau respon yang harus dipilih siswa sesuai dengan yang telah dibuat oleh penyusun butir soal tes tersebut, disini tipe tes yang digunakan, yaitu: tes objektif menggunakan pilihan ganda (*multiple choice*) dan tes subjektif yang berbentuk uraian (esai).

Bentuk tes uraian (esai) menurut *Asmawi Zaenal* dan *Noehi Nasution* dalam Nur Fitriani Zainal merupakan soal yang mengandung pertanyaan atau tugas yang jawaban atas pertanyaan tersebut harus dilakukan dengan cara mengekspresikan pikiran peserta tes sendiri, disini tipe tes subjektif menggunakan tes uraian bebas. Tes uraian bebas menurut *Widoyoko* dalam Nur Fitriani Zainal merupakan bentuk tes yang dapat memberikan kebebasan kepada peserta tes untuk mengorganisasikan dan mengekspresikan pikiran dan gagasannya dalam menjawab soal tes tersebut.<sup>41</sup>

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini sebagai berikut:

---

<sup>41</sup> Nur Fitriani Zainal, *Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3 No.1, 2020, hlm. 15-16.



## 1. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) menurut *Suharsimi Arikunto* dalam Fahreza dan Hera menyatakan bahwa “Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya”.<sup>42</sup> Angket di sini berupa angket validasi produk bahan ajar yang akan digunakan oleh validator ahli untuk melakukan validasi terhadap produk bahan ajar yang dibuat peneliti, serta angket validasi instrumen tes dan RPP yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian lapangan guna mendemonstrasikan produk bahan ajar yang telah dibuat tersebut sudah dinyatakan layak atau tidak layak untuk diuji cobakan.

## 2. Tes

Tes di sini digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengambilan data guna mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Menurut *Arifin* dalam Nur Fitriani Zainal tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan-pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan dan dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa. Sedangkan tes menurut *Djemari* dalam Nur Fitriani Zainal merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Fahreza Ali Fahmi dan Hera Heru SS, *Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMPN 1 Matesi Tahun Pelajaran 2018/2019*, Jurnal Medi Kons, Vol.5 No.2, 2019, hlm. 39.

<sup>43</sup> Nur Fitriani Zainal, *Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3 No.1, 2020, hlm. 15.

Adapun dari pengertian dari tes di atas dapat disimpulkan bahwa tes merupakan suatu kumpulan baik berupa pertanyaan atau pernyataan yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini ada dua, yaitu dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

1. Analisis data dalam bentuk kualitatif disajikan secara interaktif analisis, yaitu: hasil kegiatan pengembangan bahan ajar yang dilakukan peneliti dengan jenis penelitian pengembangan yang digunakan *Four-D (4D)* yang meliputi empat tahap: *Define, Design, Develop, and Disseminate*, namun dalam pengembangannya disini hanya sampai pada tahap *Develop*.
2. Analisis data dalam bentuk kuantitatif disajikan secara deskriptif kuantitatif sebagai berikut:

### a. Angket Validasi Bahan Ajar

Hasil dari pengisian angket validasi bahan ajar ini, nilai yang diberikan masing-masing validator ahli untuk setiap aspek penilaiannya akan dihitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor rata-rata seluruh aspek penilaian

$\sum X_i$  : Jumlah skor hasil data yang diperoleh

n : Banyaknya skor butir pernyataan

Hasil perhitungan dari penilaian validator ahli terhadap bahan ajar setelah dihitung nilai rata-ratanya akan berupa data kuantitatif sehingga untuk memudahkan pembacaan hasilnya maka data tersebut harus diubah menjadi data kualitatif agar memudahkan untuk dibaca dengan kriteria penilaian pada tabel dalam Heru dan Insih sebagai berikut:<sup>44</sup>

**Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Bahan Ajar**

| Interval Skor        | Kriteria      |
|----------------------|---------------|
| $X > 4,20$           | Sangat Baik   |
| $3,40 < X \leq 4,20$ | Baik          |
| $2,60 < X \leq 3,40$ | Cukup         |
| $1,80 < X \leq 2,60$ | Kurang        |
| $X \leq 1,80$        | Sangat Kurang |

Setelah bahan ajar divalidasi oleh validator ahli dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan, selanjutnya bahan ajar akan diujikan kepada siswa kelas 2 madrasah ibtidaiyah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Di mana dalam pelaksanaan uji coba terbatas bahan ajar ini, siswa akan diberikan soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur sejauhmana pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran sebelum menggunakan bahan ajar, dan siswa akan kembali diberikan soal *posttest* untuk mengetahui pemahaman konsep terhadap yang dipelajari sesudah menggunakan bahan ajar.

<sup>44</sup> Heru Purnomo dan Insih Wilujeng, *Pengembangan Bahan Ajar Dan Instrumen Penilaian IPA Tema Indahnya Negeriku Penyempurnaan Buku Guru Dan Siswa Kurikulum 2013*, Jurnal Prima Edukasia, Vol.4 No.1, 2016, hlm. 72.

Kemudian setelah melakukan uji coba di lapangan dan diperoleh data hasil penelitian berupa *pretest* dan *posttest* siswa, selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar akan dilakukan Uji Paired Sample t-Test. Namun, sebelum dilakukannya uji tersebut akan dilakukan uji prasyaratnya terlebih dahulu yaitu Uji Normalitas dengan tujuan untuk melihat data hasil penelitian yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak.

b. Efektivitas Bahan Ajar

Pengujian efektivitas bahan ajar di sini menggunakan Uji *gain* ternormalisasi (*N-gain*). Adapun sebelum dilakukan uji tersebut terlebih dahulu dilakukan Uji T untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Setelah Uji T dilakukan, selanjutnya akan dilakukan pengujian menggunakan *gain* ternormalisasi (*N-gain*) untuk mengetahui bagaimana efektivitas produk bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

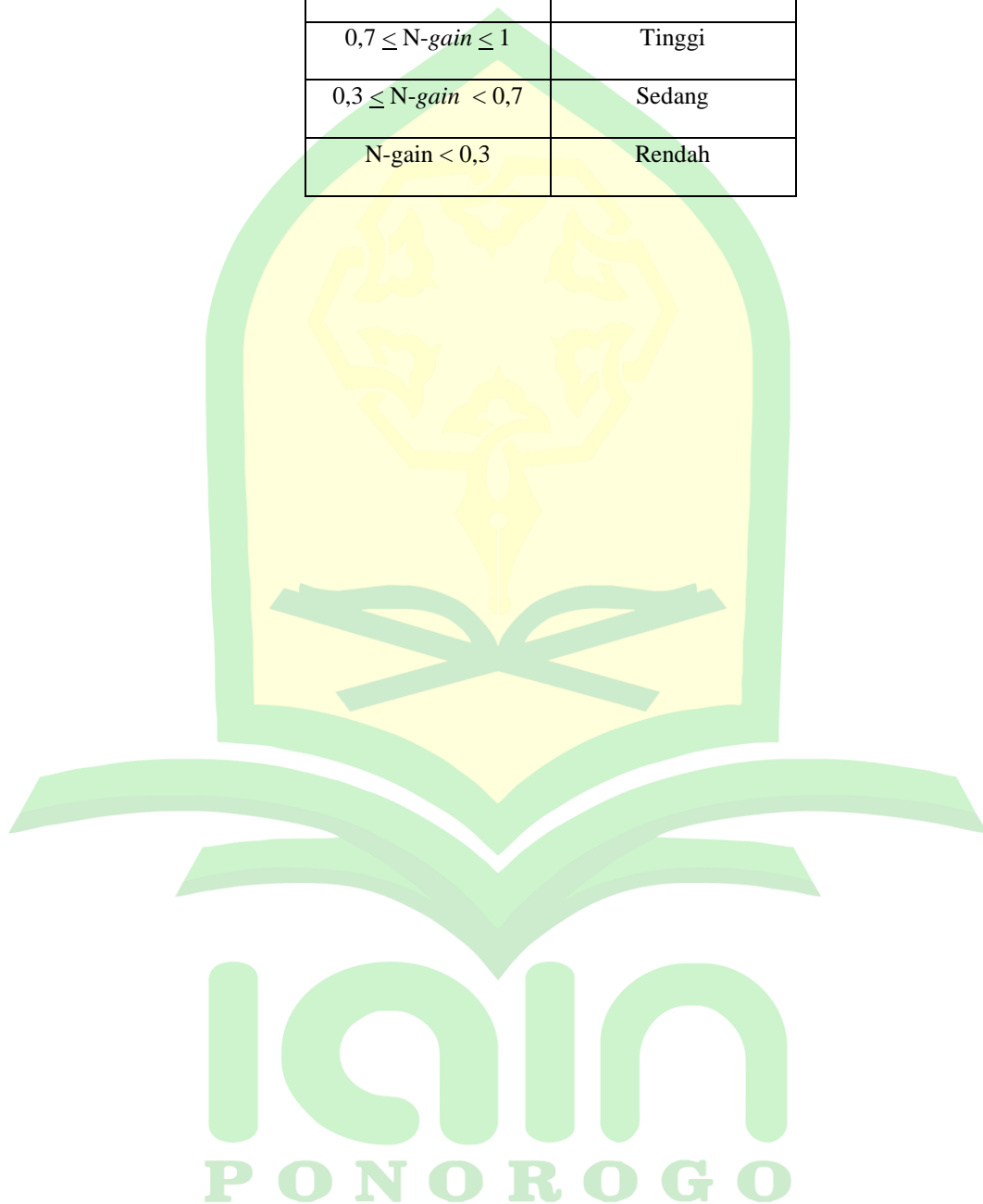
$$N-gain = \frac{\text{nilai } posttest - \text{nilai } pretest}{\text{nilai max} - \text{nilai } pretest}$$

Adapun besarnya efektivitas produk bahan ajar tersebut didasarkan pada hasil perhitungan dari nilai *N-gain*. Menurut *Meltzer* dalam Rahma

Rahmadhani dan Abdiyah Amudi kriteria dari hasil perhitungan *N-gain* tersebut sebagai berikut:<sup>45</sup>

**Tabel 3.6. Kriteria Skor *N-gain***

| <b><i>N-gain</i></b>     | <b>Kriteria</b> |
|--------------------------|-----------------|
| $0,7 \leq N-gain \leq 1$ | Tinggi          |
| $0,3 \leq N-gain < 0,7$  | Sedang          |
| $N-gain < 0,3$           | Rendah          |



<sup>45</sup>Rahma Rahmadhani dan Abdiyah Amudi, *Efektivitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol.9 No.1, 2020, hlm. 66.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

Gambaran di sini memaparkan terkait dengan lokasi penelitian yang dijadikan sebagai tempat pengambilan data penelitian yang dilakukan peneliti, sebagai berikut:

##### 1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mayak Ponorogo

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mayak Ponorogo merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di kota Ponorogo. Madrasah ini berdiri pada tanggal 1 Januari 1947 di bawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Ponorogo dengan piagam pengurus wilayah Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Jawa Timur yang terbaru No. 1150055 tanggal 02 Desember 2015, yang terletak + 1,5 km sebelah timur kota Ponorogo tepatnya di Jalan Sekar Harum Gang 1 Nomor 5 Kelurahan Tonatan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Jawa Timur.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mayak Ponorogo didirikan di atas tanah waqaf seluas 3.944 m<sup>2</sup> dari almarhum Bapak Qamarudin, Bapak Toyib, Bapak H. Sajjidin, Bapak H. Sahid, Bapak Imam Supangkat, Bapak Moh. Toha dan Bapak Dasri serta masyarakat di lingkungan MI Ma'arif Mayak Ponorogo. Dimana pada awal perkembangannya kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan sore hari karena pengaruh situasi negara saat itu terjadi peristiwa PKI dan Agresi Belanda sehingga menyebabkan madrasah untuk sementara waktu ditutup. Selanjutnya setelah peristiwa tersebut usai

madrasah kembali diaktifkan tahun 1950 serta pada tahun 1960 kegiatan belajar-mengajar mulai dilaksanakan pagi hari dan saat itu lembaga pendidikan ini bernama MWB (Madrasah Wajib Belajar). Pada tahun 1965 berganti nama menjadi MINU (Madarasah Ibtidaiyah NU) serta pada tahun 1971 sampai sekarang lembaga pendidikan ini bernama Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mayak, madrasah ini memiliki pengurus berjumlah 42 orang, meliputi: 1 Kepala Madrasah, 36 pengajar dan 5 karyawan.

Adapun sarana dan prasarana penunjang yang terdapat di MI Ma'arif Mayak Ponorogo ini sebagai berikut:

- a. Gedung Induk, gedung ini digunakan untuk ruang kelas 1, 2 dan 6 selain itu juga terdapat ruang kepala madrasah, ruang guru, ruang tata usaha, lab. komputer, gudang serta toilet guru dan siswa.
- b. Gedung Sebelah Selatan, gedung ini digunakan untuk ruang kelas 5 dan ada ruang guru.
- c. Gedung Sebelah Barat, gedung ini digunakan untuk ruang kelas 3 dan 4.
- d. Mempunyai ruang perpustakaan namun masih jadi satu dengan ruang kelas.
- e. Mempunyai mushola dan masjid.

Selain kegiatan belajar-mengajar di madrasah ini juga terdapat berbagai kegiatan yang berguna untuk menumbuhkembangkan minat, bakat dan prestasi siswa baik melalui kegiatan intrakulikuler maupun ekstrakulikuler, seperti: pramuka, hadroh, komputer dan sebagainya.

## 2. Visi, Misi, Moto dan Tujuan Lembaga Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Mayak Ponorogo

### a. Visi MI Ma'arif Mayak Ponorogo

“Berakhlakul karimah, berkualitas dalam Imtaq (Iman dan Taqwa) dan Iptek (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan berwawasan Ahlussunnah wal Jama'ah.”

### b. Misi MI Ma'arif Mayak Ponorogo

- 1.)Menyelenggarakan pendidikan yang senantiasa terkendali dengan iman dan taqwa pada Allah Swt dengan berwawasan ASWAJA (Ahlussunnah wal Jama'ah).
- 2.)Menyelenggarakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.
- 3.)Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkembangkan kemampuan berfikir aktif, kreatif dan aktif dalam memecahkan masalah.
- 4.)Menyelenggarakan pengembangan diri sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan minat dan bakatnya.
- 5.)Menumbuhkembangkan lingkungan dan perilaku religius sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agamanya secara nyata.
- 6.)Menumbuhkembangkan perilaku terpuji dan praktik nyata sehingga siswa dapat menjadi teladan bagi teman dan masyarakat.
- 7.)Pemberdayaan potensi dan peran serta masyarakat.

### c. Moto MI Ma'arif Mayak Ponorogo

“MADRASAH ADALAH RUMAH DAN JIWAKU”



d. Tujuan MI Ma'arif Mayak Ponorogo

Berdasarkan Visi dan Misi tersebut diatas, maka tujuan pendidikan yang ingin dicapai MI Ma'arif Mayak, Tonatan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo adalah:

- 1.) Mensukseskan program pendidikan dasar 9 tahun.
- 2.) Terdepan, terbaik dan terpercaya dalam pelayanan.
- 3.) Meningkatkan prestasi siswa dalam IPTEK dan IMTAQ serta mencetak siswa yang sportif, berakhlaqul karimah dan berwawasan ahlussunnah wal jama'ah secara berkesinambungan.
- 4.) Membantu siswa dalam mengenali dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal.
- 5.) Meningkatkan kemampuan berfikir dan keterampilan siswa.
- 6.) Meningkatkan profesionalitas dan kualifikasi tenaga pendidik dan karyawan.
- 7.) Mewujudkan pola kehidupan islami yang berwawasan ahlussunnah wal jama'ah di lingkungan madrasah.
- 8.) Menjalin hubungan dengan instansi lain dalam rangka mengembangkan potensi siswa dalam kualitas peningkatan madrasah.

**B. Hasil Penelitian Pengembangan**

Hasil penelitian berisi paparan terkait dengan data penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti. Di mana penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* Berbantu Aplikasi Desain *Canva*

Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan menggunakan jenis pengembangan yang disarankan oleh *Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel* dan *Melvyn I. Semmel* yaitu *Four-D (4D)* yang meliputi empat tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), namun dalam pengembangan produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* peneliti hanya akan melakukan teknik pengembangannya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan).

Adapun tahap pengembangan pada bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* sebagai berikut:

### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Pada tahap *define* ini dilakukan untuk mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga nantinya perlu untuk melakukan pengembangan bahan ajar ini. Adapun pada tahap *Define* di sini, sebagai berikut:

#### **a. *Front end Analysis* (Analisis Awal-Akhir)**

Pada tahap *Front end Analysis* ini dilakukan untuk menganalisis masalah dasar yang sedang dihadapi guru saat proses pembelajaran, sehingga dapat diperoleh jalan keluar atas permasalahan yang sedang dihadapi tersebut. Di sini saat pelaksanaan proses pembelajaran di madrasah pada pelajaran akidah akhlak belum dapat dilaksanakan pembelajaran yang maksimal dikarenakan dalam pembelajaran ini belum didukung adanya penyediaan dan penggunaan bahan ajar yang cukup sehingga dengan itu dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep yang diterima siswa dari materi yang diajarkan. Di mana materi

ajar hanya berasal dari LKS madrasah saja yang digunakan baik guru maupun siswa dan belum ada sumber belajar pendukung lainnya.

Selain permasalahan yang telah dipaparkan di atas, pembelajaran yang dilakukan guru di sini juga belum didukung adanya penggunaan media pembelajaran, alat peraga atau yang lainnya guna mendukung proses pembelajaran yang dilakukan agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami serta siswa juga mampu meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar pun masih konvensional yaitu dengan ceramah serta di sini siswa hanya mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan guru.

Adapun pembelajaran akidah akhlak yang diajarkan akan berkaitan dengan konsep akhlak berupa materi akhlak terpuji, karena dalam pelaksanaan pembelajaran ini selain guru yang memberikan materi pelajaran, juga diharapkan siswa nantinya memiliki kepehaman konsep terhadap materi yang telah diajarkan guru tersebut. Serta setelah mengikuti pembelajaran ini selain siswa mampu memiliki kepehaman konsep terhadap materi yang diajarkan juga mampu menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperolehnya tersebut baik untuk diri sendiri maupun orang disekitarnya.

Di mana akhlak merupakan salah satu konsep yang terkandung dalam pelajaran akidah akhlak sendiri yang perlu ditumbuhkan dan ditanamkan pada pribadi setiap siswa mulai dari tingkat dasar khususnya

agar nantinya mampu tumbuh menjadi seorang yang memiliki pribadi yang baik dan luhur.

Selain melakukan analisis terkait permasalahan yang sedang dihadapi guru, juga dilakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

b. *Learner Analysis* (Analisis Siswa)

Pada tahap *Learner Analysis* ini juga dilakukan analisis terkait permasalahan yang sedang dihadapi siswa, yaitu: pada proses pembelajaran yang dilakukan siswa disetiap kali pertemuan pada pelajaran akidah akhlak dengan guru hanya menggunakan materi ajar berupa LKS saja dan baik guru maupun siswa belum menggunakan sumber belajar selain LKS yang telah disediakan di madrasah sehingga dengan itu akan membuat pengetahuan siswa kurang tereksplor serta belum membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan.

Di mana penggunaan LKS saja dalam proses pembelajaran dirasa masih kurang cukup untuk dapat mengarahkan aktivitas belajarnya guna membantu meningkatkan pemahaman konsep materi yang diajarkan berkaitan dengan akhlak terpuji, karena disini selain siswa menerima ilmu pengetahuan juga diharapkan mampu menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperolehnya tersebut dalam kehidupannya agar berguna dan bermanfaat bagi orang disekitarnya.

Oleh karena itu, di sini perlu adanya pengembangan bahan ajar akidah akhlak yang memuat materi akhlak terpuji untuk membantu dalam

mendukung kelancaran proses pembelajaran yang dilakukan agar dapat berjalan dengan lebih baik lagi kedepannya serta dapat mengarahkan aktivitas belajarnya dan adanya dukungan sumber belajar yang bervariasi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan guru agar dapat diterima dan dipahami dengan baik dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu siswa untuk mengeksplor pengetahuannya lebih luas.

c. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Setelah dilakukan analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi guru dan siswa, selanjutnya akan dilakukan *Task Analysis*. Tahap ini dilakukan untuk membentuk keterampilan yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga tercapainya kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Di sini materi yang dipilih untuk digunakan dalam bahan ajar adalah akhlak terpuji untuk Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah pada pelajaran akidah akhlak. Materi yang disajikan dalam bahan ajar akidah akhlak ini berbasis *mind mapping* (peta pikiran) dengan materi ajar yang dikemas secara singkat, padat, jelas dan langsung pada inti materinya agar lebih mudah diterima dan dipahami siswa.

Selain itu, pada bahan ajar ini juga dilengkapi aktivitas belajar untuk setiap subbab yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman konsep materi yang diajarkan kepada siswa, yaitu: ayo mengamati, ayo bertanya, ayo belajar, ayo berlatih.

Setelah melakukan taks analysis ini, selanjutnya dilakukan analisis konsep untuk mengkaji kompetensi yang akan diajarkan dan harus dicapai siswa setelah mempelajari materi pelajaran dalam bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping*.

d. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep di sini digunakan untuk mengkaji kompetensi dasar yang akan diajarkan dan harus dicapai siswa pada pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji. Adapun kompetensi tersebut berdasarkan KMA (Keputusan Menteri Agama) Nomor 183 Tahun 2019 pada materi akhlak terpuji Santun dan Menghargai Teman, meliputi: KD 3.9 Memahami sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di sekolah, KD 4.9 Mencontohkan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di sekolah.

Pada materi Adab Makan dan Minum kompetensi dasar yang harus dicapai, meliputi: KD 3.10 Menerapkan adab makan dan minum, KD 4.10 Mempraktikkan adab makan dan minum, serta pada materi Gemar Membaca dan Rajin kompetensi yang harus dicapai, meliputi: KD 3.11 Memahami manfaat gemar membaca dan rajin, KD 4.11 Menyajikan contoh gemar membaca dan rajin.

Pada KD 3.9 Indikator Pencapaian, meliputi: Menjelaskan pengertian santun dan menghargai teman, Menyebutkan perilaku santun dan menghargai teman, Menunjukkan perintah berperilaku santun dan menghargai teman, Mengemukakan manfaat perilaku santun dan menghargai teman.

Sedangkan, KD 4.9 Indikator Pencapaian, meliputi : Mendemonstrasikan perilaku santu dan menghargai teman. Pada KD 3.10 Indikator Pencapaian, meliputi: Menjelaskan pengertian adab makan dan minum, Menyebutkan adab sebelum, sedang, dan sesudah makan dan minum, Menghafal do'a sebelum dan sesudah makan dan minum, Menyebutkan hal-hal yang tidak boleh dilakukan dalam makan dan minum.

Sedangkan, KD 4.10 Indikator Pencapaian, meliputi: Mendemonstrasikan perilaku adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari. Pada KD 3.11 Indikator Pencapaian, meliputi: Menjelaskan pengertian gemar membaca dan rajin, Menyebutkan perilaku gemar membaca dan rajin, Mengemukakan manfaat perilaku gemar membaca dan rajin, Menunjukkan perintah berperilaku gemar membaca dan rajin, Menyebutkan akibat tidak berperilaku gemar membaca dan rajin. Sedangkan, KD 4.11 Indikator Pencapaian, meliputi: Mendemonstrasikan contoh perilaku gemar membaca dan rajin. Adapun Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian selengkapnya dapat disajikan pada Lampiran 7 halaman 160.

Kemudian, setelah selesai merumuskan kompetensi yang akan dicapai siswa pada pelajaran akidah akhlak dengan materi akhlak terpuji selanjutnya akan dilakukan perumusan tujuan pembelajaran terselenggaranya proses pembelajaran yang dilakukan tersebut.

e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Pada tahap ini akan dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang dilakukan agar bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah dirumuskan pada tahap analisis konsep pengembangan di atas. Adapun Tujuan Pembelajaran selengkapnya dapat disajikan pada Lampiran 7 halaman 160.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* ini dilakukan untuk perancangan produk awal yang akan dikembangkan, seperti: pemilihan media dan format yang digunakan. Adapun pada tahap *Design* di sini, sebagai berikut:

a. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Pada tahap perancangan disini peneliti akan melakukan perencanaan terlebih dahulu terkait dengan produk bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi desain *canva*. Adapun perancangan produk bahan ajar akidah akhlak dengan materi akhlak terpuji ini berbasis *mind mapping*, yaitu : Pertama, pembuatan sampul depan. Di mana pada sampul bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini terdapat logo IAIN, instansi, jurusan, judul bahan ajar, materi ajar, gambar terkait materi ajar, kelas, dan jenjang pendidikan dengan latar belakang pada sampul bahan ajar menggunakan paduan warna cerah serta dilengkapi dengan elemen gambar sebagai pendukung yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Pada sampul bahan ajar ini



menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Arimo (18). Open Sans Extra Bold (18), dan Bebas Neue (18).

Kedua, pembuatan daftar isi bahan ajar bertujuan agar memudahkan dalam pencarian bab dan subbab materi ajar, dengan adanya daftar isi ini diharapkan dapat membantu dalam memahami isi yang ada dalam bahan ajar. Pada daftar isi ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold (18), dan Arimo (18).

Ketiga, pembuatan petunjuk penggunaan bahan ajar bertujuan agar siswa mengetahui aktivitas apa saja yang harus dikerjakan pada bahan ajar saat berlangsungnya proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa lebih terarahkan. Pada petunjuk penggunaan bahan ajar terdapat aktivitas yang harus dikerjakan siswa, yaitu : berdo'a sebelum belajar, membaca materi dengan saksama, mengikuti aktivitas yang ada pada bahan ajar, meminta bimbingan kepada guru, mengerjakan latihan, dan membaca petunjuk penggunaan bahan ajar dengan baik. Pada petunjuk penggunaan bahan ajar ini menggunakan font Arimo (16 dan 18).

Keempat, pembuatan materi ajar akidah akhlak yaitu akhlak terpuji berbasis *mind mapping* bertujuan agar siswa dapat memahami terkait materi ajar yang diajarkan dengan baik dan jelas dengan subbab materi, yaitu: Santun dan menghargai teman, Adab makan dan minum, serta Gemar membaca dan rajin. Setiap subbab pada materi ajar ini untuk setiap pembahasan materinya akan terdapat aktivitas yang harus dikerjakan siswa, yaitu: Ayo Mengamati, Ayo Bertanya, Ayo Belajar,

dan Ayo Berlatih. Serta pada pembuatan materi ajar menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold dan Arimo size (16 dan 18).

b. Media Selection (Pemilihan Media)

Hasil pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan dan sudah melalui tahap validasi, revisi, dan uji coba terbatas di lapangan dalam memaksimalkan penggunaan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* yang utamanya diperuntukkan untuk siswa kelas 2 madrasah ibtidaiyah ini dapat dilakukan dengan memilih media cetak.

Adapun pemilihan media cetak ini, nantinya produk hasil dari pengembangan bahan ajar akan dicetak yang tentunya diharapkan dapat memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang diajarkan dan bahan ajar berbentuk cetak ini juga dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja.

c. Format Selection (Pemilihan Format)

Adapun produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* yang telah dikembangkan sebagai berikut:

- 1.) Bahan ajar yang dikembangkan mengacu pada buku Akidah Akhlak untuk Kelas 2 MI Semester II.
- 2.) Pembuatan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* menggunakan bantuan aplikasi desain *canva*.
- 3.) Bentuk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini cetak dengan menggunakan kertas A4 pada bagian isi dan dijilid softcover pada bagian sampul bahan ajar.

d. Constructing Criterion-Referenced Test (Penyusunan Standar Tes)

Kegiatan penyusunan standar tes ini dilakukan untuk membuat soal tes yang akan digunakan peneliti dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun hasil penyusunan tes beserta kisi-kisinya selengkapnya dapat disajikan pada Lampiran 7 halaman 160.

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *develop* ini dilakukan pembuatan produk bahan ajar yang akan dikembangkan berdasarkan desain yang dirancang, selanjutnya bahan ajar akan melalui tahap validasi oleh validator ahli, lalu direvisi berdasarkan saran dari validator ahli, dan uji coba terbatas produk bahan ajar. Adapun pada tahap *Develop* di sini, sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk Bahan Ajar

Di mana dalam pembuatan bahan ajar ini dimulai dari penyusunan bahan ajar dengan menggunakan bantuan aplikasi desain *canva* dengan materi ajar akhlak terpuji berbasis *mind mapping* (peta pikiran) sehingga materi yang diajarkan dapat dikemas dengan singkat, padat, jelas dan langsung pada inti materinya untuk memudahkan siswa dalam menerima serta memahami materi yang diajarkan. Adanya hal tersebut juga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa atas materi pelajaran.

Adapun pembuatan produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini ditujukan untuk Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Semester II sebagai berikut:

1.) Pembuatan sampul bahan ajar.

Di mana pada sampul bahan ajar ini memuat: logo IAIN, instansi, jurusan, judul bahan ajar, materi ajar, gambar terkait materi ajar, kelas dan jenjang pendidikan. Sampul bahan ajar ini juga dilengkapi elemen gambar terkait dengan materi materi akidah akhlak yang akan diajarkan yaitu akhlak terpuji, harapannya dapat menarik perhatian, semangat siswa untuk mau belajar dan supaya tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan.

Adapun elemen gambar yang dimaksud, yaitu: terdapat gambar dua orang anak yang sedang berjabat tangan ini berkaitan dengan materi santun dan menghargai teman, gambar keluarga yang sedang berada di meja makan ini berkaitan dengan materi adab makan dan minum, dan gambar dua orang anak yang sedang duduk sambil membuka buku ini berkaitan dengan materi gemar membaca dan rajin.

Adapun tampilan sampul bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:





**Gambar 4.1. Sampul Bahan Ajar**

Selain terdapat elemen gambar bagian sampul bahan ajar juga terdapat paduan elemen warna yang digunakan untuk menambah keindahan bahan ajar, yaitu dengan memadukan warna-warna yang cerah antara lain: warna biru muda, biru tua dan orange. Di mana warna-warna tersebut yang digunakan ini dominan berwarna cerah sehingga nantinya tidak akan berbenturan dengan warna pada elemen gambar yang digunakan. Pada sampul bahan ajar ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Arimo (18), Open Sans Extra Bold (18), dan Bebas Neue (18).

## 2.) Pembuatan daftar isi bahan ajar.

Daftar isi bahan ajar ini berisi sekumpulan bab dan subbab pada bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan dalam mencari dan membacanya. Di mana dalam daftar isi ini juga dilengkapi dengan tambahan elemen gambar berupa gambar persegi panjang yang mana di dalamnya terdapat keterangan pendukung

dalam bahan ajar. Gambar persegi panjang ini diletakkan pada sisi atas, yaitu: pada sisi atas digunakan untuk menambahkan keterangan bahwa bahan ajar ini ditujukan untuk Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan pada sisi bawah digunakan untuk menambahkan keterangan terkait materi yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Pada daftar isi ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold (18), dan Arimo (18). Adapun tampilan daftar isi bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

| Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah |      |
|-----------------------------------|------|
| <b>DAFTAR ISI</b>                 |      |
| Sampul Depan.....                 | i    |
| Identitas Bahan Ajar.....         | ii   |
| Kata Pengantar.....               | iii  |
| Daftar Isi.....                   | iv   |
| Kompetensi Inti.....              | v    |
| Kompetensi Dasar.....             | vi   |
| Indikator Pembelajaran.....       | vii  |
| Tujuan Pembelajaran.....          | viii |
| Petunjuk Penggunaan.....          | x    |
| Peta Konsep.....                  | 1    |
| Santun dan Menghargai Teman.....  | 2    |
| Adab Makan dan Minum.....         | 7    |
| Gemar Membaca dan Rajin.....      | 11   |
| Latihan Soal.....                 | 17   |
| Daftar Pustaka.....               | 20   |
| Biodata Penyusun.....             | 21   |
| Sampul Belakang.....              | 22   |

Materi Akhlak Terpuji Berbasis *Mind Mapping* | iv

**Gambar 4.2. Daftar Isi Bahan Ajar**

### 3.) Pembuatan petunjuk penggunaan bahan ajar

Petunjuk penggunaan bahan ajar ini memuat aktivitas-aktivitas yang harus dilakukan dalam menggunakan bahan ajar, dimana setiap aktivitas tersebut harus dilakukan siswa dalam menggunakan bahan

ajar. Selain itu, pada petunjuk penggunaan bahan ini juga dilengkapi dengan elemen gambar yang mendukung sehingga dapat membantu untuk memberikan pemahaman terkait aktivitas pembelajaran yang dilakukan tersebut. Adapun tampilan petunjuk penggunaan bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:



**Gambar 4.3. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar**

Adapun elemen gambar yang dimaksud, yaitu: gambar anak yang sedang menengadahkan kedua tangannya ini menunjukkan aktivitas sebelum memulai proses pembelajaran hendaknya diawali dengan berdo'a terlebih dahulu, gambar buku terbuka ini menunjukkan aktivitas saat membaca dan mempelajari materi dalam bahan ajar hendaknya dilakukan dengan saksama, gambar anak yang sedang belajar ini menunjukkan aktivitas untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran dalam bahan ajar, gambar anak yang sedang

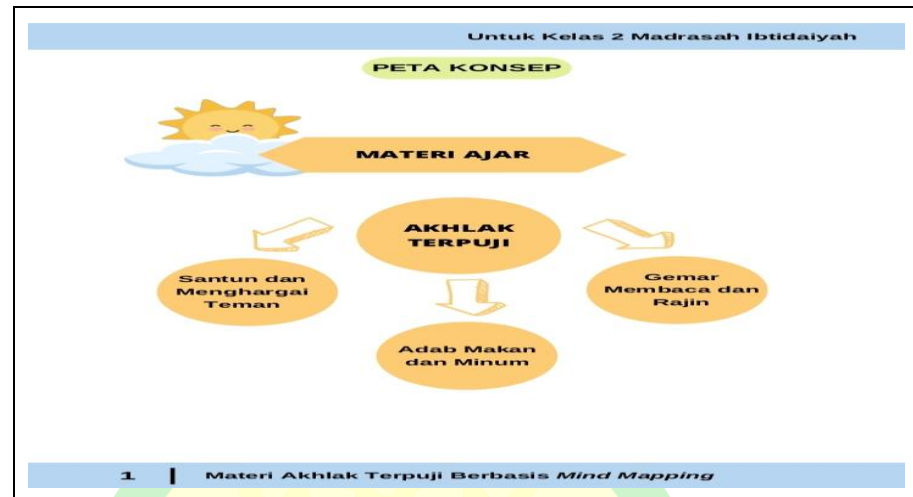
mengangkat tangan ini menunjukkan aktivitas untuk meminta bimbingan kepada guru saat proses pembelajaran berlangsung, gambar kertas dan pena ini menunjukkan aktivitas untuk mengerjakan aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam bahan ajar, seperti: ayo mengamati, ayo bertanya, ayo belajar, ayo berlatih, dan gambar seorang anak yang sedang duduk sambil membuka buku ini menunjukkan aktivitas agar membaca petunjuk penggunaan bahan ajar ini dengan baik. Pada petunjuk penggunaan bahan ajar ini menggunakan font Arimo (16 dan 18).

#### 4.) Pembuatan peta konsep materi ajar

Peta konsep ini dibuat dengan tujuan agar memudahkan dalam mengetahui materi yang akan dipelajari guru dan siswa. Di dalam peta konsep materi ajar pelajaran akidah akhlak terdapat cakupan materi yang sedang dipelajari, yaitu: santun dan menghargai teman, adab makan dan minum, dan gemar membaca dan rajin. Peta konsep ini dibuat dengan tujuan agar memudahkan dalam mengetahui materi yang akan dipelajari guru dan siswa. Adapun tampilan petunjuk penggunaan bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

**IAIN**  
**PONOROGO**





**Gambar 4.4. Peta Konsep Materi Ajar**

##### 5.) Pembuatan subbab materi ajar.

Subbab materi ajar bahan ajar akidah akhlak ini berbasis *mind mapping* (peta pikiran) sehingga dapat disajikan secara singkat, padat, jelas dan langsung pada inti materinya, sehingga memudahkan siswa dalam belajar untuk menerima dan memahami materi yang diajarkan serta membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran tersebut.

Di mana dalam bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dengan materi akhlak terpuji ini terdapat tiga subbab materi pembahasan, yaitu: santun dan menghargai teman, adab makan dan minum, gemar membaca dan rajin. Namun, dalam penyajiannya di sini ditampilkan hanya pada subbab materi santun dan menghargai teman.

Pada subbab materi santun dan menghargai teman ini terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan sebagai berikut:

## b.) Aktivitas Ayo Mengamati dan Ayo Bertanya


Pertama, di dalam aktivitas pembelajaran ini guru dan siswa akan secara bersama-sama mengamati dua gambar yang telah disajikan dalam bahan ajar yang berkaitan dengan materi santun dan menghargai teman, dimana pada gambar satu terdapat seorang anak yang sedang membukakan pintu untuk ibunya yang sedang membawa koper karena baru sampai di rumah dan gambar dua terdapat dua orang anak perempuan dan laki-laki, dimana anak perempuan tersebut memberikan sesuatu kepada teman laki-laki lalu temannya tersebut menerimanya dengan tangan kanan dan dengan rasa yang senang pula. Adapun tampilan aktivitas ayo mengamati dalam bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

**Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah**

**AKHLAK TERPUJI**


**A. Santun dan Menghargai Teman**

**Ayo Mengamati!**



AyoBertanya.com

Gambar 1



AyoBertanya.com

Gambar 2

**Ayo Bertanya!**

1. Bagaimana pendapat kalian terhadap gambar 1 dan 2?
2. Tahukah kalian apa itu santun?
3. Bagaimana bersikap santun dalam kehidupan sehari-hari?

**Materi Akhlak Terpuji Berbasis Mind Mapping | 2**

**Gambar 4.5. Aktivitas Ayo Mengamati dan Ayo Bertanya**


Kedua, selain aktivitas ayo mengamati di sini juga terdapat aktivitas pembelajaran, yaitu: ayo bertanya. Aktivitas ini dilakukan agar membuat siswa agar mampu berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran akidah akhlak. Namun, aktivitas ayo bertanya ini juga menjadi salah satu cara agar siswa mau berperan aktif dalam menyampaikan pendapat dan aspirasi berupa kegiatan tanya jawab terkait materi yang diajarkan dan dipelajari atau bertanya mengenai apa yang belum dipahami, serta untuk pertanyaannya sendiri tidak hanya fokus dan terbatas pada apa yang dituliskan dalam bahan ajar, namun pertanyaannya itu bebas sesuai dengan kemampuan siswa. Pada aktivitas ayo mengamati dan ayo bertanya ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold (16 dan 18), dan Arimo (18).

c.) Aktivitas ayo belajar dan ayo berlatih

Selanjutnya, yang ketiga aktivitas yang dapat dilakukan dalam bahan ajar, yaitu: ayo belajar. Di dalam aktivitas pembelajaran ini guru dan siswa akan mempelajari materi santun dan menghargai teman, untuk materi santun sendiri yang dipelajari berkaitan dengan pengertian santun, perilaku santun, dan perintah berperilaku santun. Adapun tampilan aktivitas ayo belajar materi santun dalam bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

**Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah**

**Ayo Belajar!**



**Santun**

Santun merupakan perilaku seseorang yang memiliki budi bahasa atau tutur kata, tingkah laku yang baik, orangnya sabar, tenang, suka menolong dan selalu hati-hati ketika berbicara.

**Perilaku santun antara lain:**

- Sabar dan suka menolong.
- Hati-hati dalam berbicara.
- Ketika bertemu teman selalu mengucapkan salam.
- Ketika teman memberikan salam segera menjawab.
- Berpakaian dengan sopan.
- Menyapa bapak atau ibu guru ketika bertemu.
- Mencium tangan kedua orang tua sebelum berangkat sekolah.
- Menerima sesuatu selalu menggunakan tangan kanan.

**Perintah Berperilaku Santun:**  
 قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِنْ صَدَقَةٍ يَتْبَعُهَا أذى وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَلِيمٌ  
 Artinya : "Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik daripada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakit, Allah Maha Kaya, Maha Penyantun". (QS. Al-Baqarah [2]: 263)

**3 | Materi Akhlak Terpuji Berbasis Mind Mapping**

### Gambar 4.6. Aktivitas Ayo Belajar Materi Santun

Selain itu, untuk lebih memberikan kephahaman terhadap materi yang diajarkan ditambahkan elemen gambar sebagai pendukungnya, yaitu: gambar anak yang sedang mencium tangan ibunya sebelum berangkat ke sekolah dan gambar seorang murid yang menundukkan badanya saat hendak lewat di depan gurunya atau orang yang lebih tua darinya. Pada aktivitas ayo belajar materi santun ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold (16), dan Arimo (16 dan 18).

Sedangkan, aktivitas ayo belajar pada materi menghargai teman yang dipelajari berkaitan dengan pengertian menghargai teman, perilaku menghargaiteman dan perintah berperilaku menghargai teman. Adapun tampilan akivitas ayo belajar materi menghargai teman dalam bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

**Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah**

**Ayo Belajar!**

Menghargai merupakan perilaku seseorang yang saling menerima pilihan atas kehendak orang lain. Sedangkan menghargai teman merupakan perilaku saling menerima dan menghormati antara satu teman dengan teman yang lainnya.

**Menghargai Teman**

**Perilaku menghargai teman antara lain:**

- Menghormati pilihan teman.
- Tidak suka mencela hasil karya orang lain.
- Menghargai perbedaan saat belajar dan bermain.
- Bila diberikan sesuatu oleh teman sebaiknya menerima.
- Menghargai perbedaan teman saat berdiskusi.
- Tidak pilih-pilih teman dalam bergaul.

**Perintah Berperilaku Menghargai Teman:**  
 وَلَا تَلْمِزُوا أَنْفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا بِلِقَابِ  
 Artinya : "Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk". (QS. Al-Hujarat [49]: 11)

**Materi Akhlak Terpuji Berbasis Mind Mapping | 4**

**Gambar 4.7. Aktivitas Ayo Belajar Materi Menghargai Teman**

Selain itu, untuk lebih memberikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan ditambahkan elemen gambar sebagai pendukungnya, yaitu: orang-orang yang sedang memakai macam-macam baju adat yang menggambarkan sikap saling menghargai teman baik antar ras atau suku, bangsa dan lainnya, gambar orang-orang yang sedang bermusyawarah dan disini digambarkan betapa pentingnya sikap saling menghargai pendapat baik antar teman maupun orang lain dalam kegiatan musyawarah, dan gambar dua anak, dimana salah seorang anak sedang memberikan sesuatu kepada temannya lalu teman tersebut menerimanya. Gambar tersebut menunjukkan perilaku menghargai teman. Pada aktivitas ayo belajar materi menghargai teman ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold (16), dan Arimo (16 dan 18).

Berikutnya berkaitan dengan aktivitas ayo belajar materi santun dan menghargai teman, dimana dalam materi tersebut selain dapat mengetahui pengertian, perilaku, dan perintah juga terdapat manfaat apabila berperilaku santun dan menghargai teman. Adapun tampilan aktivitas ayo belajar materi santun dan menghargai teman dalam bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:



**Gambar 4.8. Aktivitas Ayo Belajar Materi Santun dan Menghargai Teman**

Selain itu, untuk lebih memberikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan ditambahkan elemen gambar sebagai pendukungnya, yaitu: gambar seorang anak sedang membantu seorang nenek sebagai simbol apabila mempunyai perilaku santun akan menjadikan contoh berperilaku baik kepada orang lain, gambar dua orang anak yang sedang bergotong royong sebagai simbol apabila mempunyai perilaku santun akan memberikan rasa damai di lingkungan sekitar, menjaga hubungan baik antara sesama, menghindari permusuhan dan sebagainya, gambar dua anak sedang bermain dengan riang gembira sebagai simbol apabila mempunyai perilaku saling menghargai teman

akan menjadikan hidup yang tenang, damai, dan harmonis, dan gambar orang-orang yang sedang berkumpul di meja dengan berbincang-bincang sebagai simbol apabila mempunyai perilaku saling menghargai teman akan menghindari dari permusuhan, dapat menyatukan perbedaan, menghindari permusuhan, mempunyai banyak teman, dan sebagainya.

Kemudian, keempat aktivitas yang terdapat dalam bahan ajar, yaitu: ayo belajar. Di dalam aktivitas pembelajaran ini terdapat soal uraian singkat yang berkaitan dengan materi santun dan menghargai teman untuk mengetahui sejauhmana pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan. Adapun tampilan aktivitas ayo berlatih materi santun dan menghargai teman dalam bahan ajar dapat disajikan sebagai berikut:

Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah

 **Ayo Berlatih!**

**Isilah titik-titik di bawah ini sesuai alternatif jawaban yang disediakan dengan tepat!**

1. Orang yang memiliki tutur kata dan tingkah laku yang baik disebut .....
2. Ketika ada orang yang memberikan salam, maka kita wajib .....
3. Perilaku yang saling menerima pilihan atas kehendak orang lain disebut .....
4. Saat ada orang yang sedang berbicara, kita tidak boleh .....
5. Ketika menerima sesuatu dari orang lain, maka kita harus .....
6. Saat guru memberikan nasehat kepada kita, hendaknya kita .....
7. Santun dan menghargai teman termasuk akhlak .....
8. Perintah agar berperilaku saling menghargai teman sebagaimana disebutkan dalam al-Qur'an surat .....
9. Salah satu manfaat berperilaku santun adalah .....
10. Tidak suka mencela hasil karya orang lain merupakan salah satu ..... saling menghargai.

|              |                 |         |                        |
|--------------|-----------------|---------|------------------------|
| menghargai   | menjawabnya     | santun  | menghindari permusuhan |
| perilaku     | memotong        | terpuji | al-Hujarat, ayat 11    |
| mendengarkan | berterima kasih |         |                        |

Materi Akhlak Terpuji Berbasis *Mind Mapping* | 6

**Gambar 4.9. Aktivitas Ayo Berlatih**

Di sini siswa dalam mengerjakan soal dapat dilakukan dengan cara memilih alternatif jawaban yang sudah disediakan. Pada aktivitas ayo berlatih materi menghargai teman ini menggunakan paduan font dengan masing-masing sizenya, yaitu: font Open Sans Extra Bold (16), dan Arimo (16). Selengkapnya terkait dengan pengembangan hasil bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini dapat disajikan pada Lampiran 2 halaman 155.

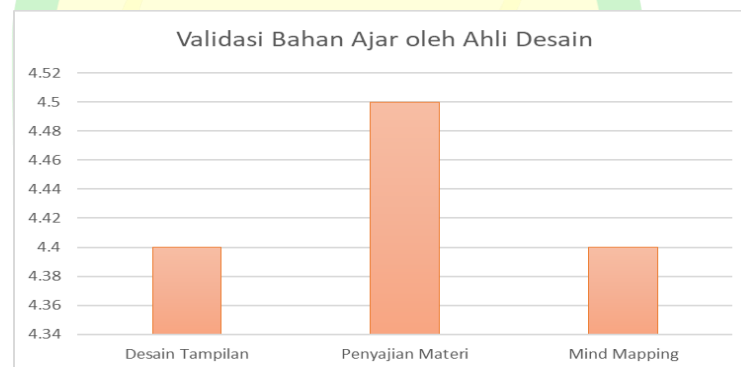
Sebelum digunakannya produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini, maka produk tersebut harus melalui validasi bahan ajar untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan itu layak atau tidak layak untuk diuji cobakan di lapangan, validasi bahan ajar yang akan dilakukan ini mencakup dua aspek, yaitu: aspek desain dan aspek isi.

## 2.) Validasi Bahan Ajar

Validasi bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* akan dilakukan oleh validator ahli desain yang terdiri dari dua dosen desain dan validator ahli isi yang terdiri dari satu dosen akidah akhlak dan satu guru akidah akhlak, dimana validasi bahan ajar dapat dilakukan setelah produk selesai dibuat. Dilakukannya validasi bahan ajar di sini untuk menilai kelayakan terhadap produk yang dibuat, dengan cara menyebarkan angket validasi produk bahan ajar yang nantinya di isi oleh masing-masing validator ahli untuk memberikan nilai terhadap setiap aspek penilaian pada bahan ajar yang diminta.



Adapun validasi produk bahan ajar yang dilakukan validator ahli desain mencakup tiga aspek, yaitu: Desain Tampilan, Penyajian Materi, dan *Mind Mapping*. Di mana validasi produk bahan ajar ini dilakukan dengan menyebarkan angket validasi produk yang akan di isi oleh validator ahli desain, serta hasil dari validasi tersebut untuk setiap aspek penilaian disajikan pada Gambar 4.10. berikut. Adapun hasil perhitungan validasi bahan ajar oleh validator ahli desain selengkapnya disajikan pada Lampiran 4 halaman 157.



**Gambar 4.10. Validasi Desain Bahan Ajar**

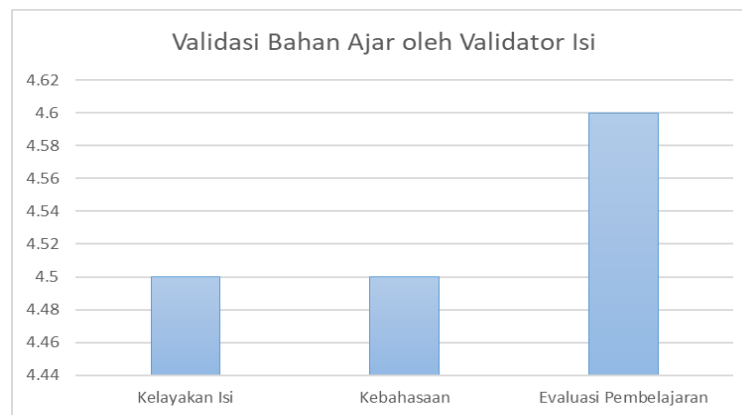
Pada hasil validasi bahan ajar dapat disimpulkan bahwa dari segi aspek desain tampilan memperoleh skor rata-rata sebesar 4.4 dengan kriteria sangat layak, aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4.5 dengan kriteria sangat layak, dan aspek *mind mapping* memperoleh skor rata-rata sebesar 4.4 dengan kriteria sangat layak. Sehingga, berdasarkan hasil validasi produk bahan ajar oleh validator ahli desain bahan ajar yang dikembangkan ini layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan revisi.

Adapun saran dari validator ahli desain terkait pengembangan bahan ajar pada aspek desain, yaitu: sampul bahan ajar bagian depan

perbaikan pada font size, posisi font, dan posisi gambar, identitas bahan ajar menyesuaikan judul pada sampul bahan ajar bagian depan, perhatikan jarak antara font dan penggunaan gambar, petunjuk penggunaan menyederhanakan kalimat perintah yang digunakan, memberikan spasi pada tiap poin petunjuk penggunaan, dan menambahkan gambar pada tiap perintah yang harus dilakukan, soal evaluasi materi ajar memperbaiki kalimat perintah soal agar mudah dipahami siswa, penulisan materi ajar harus diperhatikan ukuran font pada setiap bab, subbab, dan sumber gambar yang digunakan serta penggunaan elemen gambar disesuaikan juga dengan materi yang diajarkan, kunci jawaban, pedoman penskoran dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) tidak perlu dicantumkan dalam bahan ajar, karena bahan ajar ditujukan untuk siswa dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep materi ajar, sehingga jika ada kunci jawaban, pedoman penskoran dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bisa digunakan sebagai pegangan guru, dan sampul bahan ajar bagian belakang sebaiknya dituliskan intisari dari isi bahan ajar “Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping*”.

Sedangkan, validasi produk bahan ajar yang dilakukan validator ahli isi disini mencakup tiga aspek, yaitu: Kelayakan Isi, Kebahasaan, dan Evaluasi Pembelajaran. Dimana validasi produk bahan ajar ini dilakukan dengan menyebarkan angket validasi produk yang akan di isi oleh validator ahli isi, serta hasil dari validasi tersebut untuk setiap aspek penilaian disajikan pada Gambar 4.11. berikut. Adapun hasil perhitungan

validasi bahan ajar oleh validator ahli desain selengkapnya disajikan pada Lampiran 4 halaman 157.



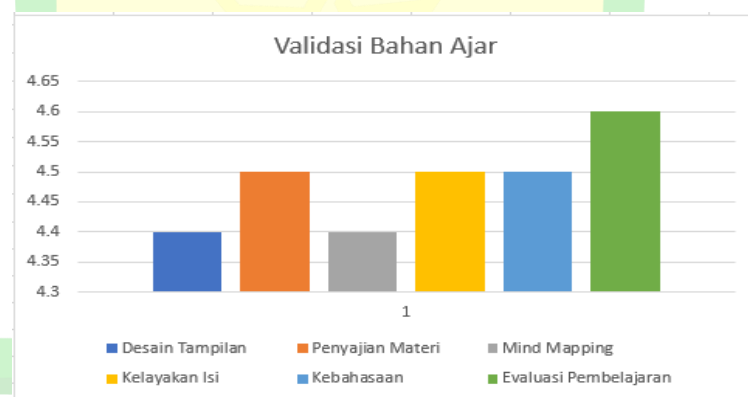
**Gambar 4.11. Validasi Isi Bahan Ajar**

Pada hasil validasi bahan ajar tersebut dapat disimpulkan bahwa dari segi aspek kelayakan isi memperoleh skor rata-rata sebesar 4.5 dengan kriteria sangat layak, aspek kebahasaan memperoleh skor rata-rata sebesar 4.5 dengan kriteria sangat layak, dan aspek evaluasi pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 4.6 dengan kriteria sangat layak. Sehingga, berdasarkan hasil validasi produk bahan ajar oleh validator ahli desain bahan ajar yang dikembangkan ini layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan revisi.

Adapun saran dari validator ahli isi terkait pengembangan bahan ajar pada aspek isi, yaitu: Kompetensi Inti (KI) disesuaikan dengan KMA (Keputusan Menteri Agama) Nomor 183 Tahun 2019, indikator pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai sesuai Kompetensi Dasar (KD) yang memuat KKO (Kata Kerja Operasional), tujuan pembelajaran disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang dicapai, dan memuat ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree), materi pelajaran perhatikan penulisan arab yang digunakan

(baik panjang pendeknya maupun pemenggalan ayat) disesuaikan dengan al-Qur'an, dan soal latihan soal latihan perhatikan dalam penulisan kata yang digunakan.

Setelah dilakukannya validasi bahan ajar oleh masing-masing validator ahli desain dan ahli isi terhadap setiap aspek penilaian, yaitu: Desain Tampilan, Penyajian Materi, *Mind Mapping*, Kelayakan Isi, Kebahasaan, dan Evaluasi Pembelajaran untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui hasil dari validasi yang dilakukan untuk mengetahui produk bahan ajar tersebut layak digunakan sebelum uji coba di lapangan disajikan sebagai berikut:



**Gambar 4.12. Validasi Bahan Ajar**

Hasil dari validasi yang telah dilakukan validator ahli desain dan ahli isi menunjukkan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan ini layak digunakan uji coba di lapangan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.



Perlu diketahui validasi dilakukan tidak hanya untuk menilai kelayakan bahan ajar saja, melainkan juga untuk meminta masukan dan saran yang membangun guna memperbaiki produk bahan ajar yang dibuat agar lebih baik sebelum diuji cobakan di lapangan.


### 3.) Revisi Bahan Ajar

Revisi bahan ajar ini dilakukan untuk memperbaiki produk bahan ajar sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator ahli, baik validator ahli desain maupun ahli isi dengan tujuan agar bahan ajar yang dikembangkan tersebut layak untuk diuji cobakan dan digunakan nantinya khususnya oleh Siswa Kelas 2 Semester II Madrasah Ibtidaiyah.

Selain itu, revisi ini juga dilakukan agar bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan tingkat pengguna untuk siswa madrasah ibtidaiyah sehingga adanya bahan ajar ini dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari materi yang diajarkan. Adapun hasil revisi produk bahan ajar disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Revisi Bahan Ajar oleh Validator Ahli Desain**

| Saran  | Sebelum Revisi   | Setelah Revisi  |
|--|--|---|
| <p>Perbaiki pada sampul bahan ajar bagian depan, yaitu: font size, posisi font, dan posisi gambar.</p> <p>Sebelum bahan ajar direvisi pada sampul bahan ajar bagian depan ini font yang digunakan sizenya 20 dan terlalu besar sehingga tidak efektif, kurang sedap dipandang, akan memakan banyak tempat yang juga menyebabkan posisi fontnya tidak beraturan serta dalam penggunaan elemen gambar harus memperhatikan posisi yang tepat agar</p> |  |  |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>tidak mengganggu sehingga maksud adanya penggunaan gambar tersebut dapat dipahami. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada sampul bahan ajar bagian depan font yang digunakan diperbaiki dengan menggunakan size 18 sehingga secara otomatis jika sizenya dirubah, maka posisi font akan menyesuaikan font size yang digunakan serta akan terlihat lebih rapi dan beraturan, serta untuk posisi gambar peletakannya dibuat seefektif mungkin sehingga tidak akan menghalangi elemen pendukung yang lain.</p>  |   |  |
| <p>Pada identitas bahan ajar menyesuaikan judul pada sampul bahan ajar bagian depan, perhatikan jarak antara font dan penggunaan gambar.</p> <p>Sebelum bahan ajar direvisi pada identitas bahan ajar diberikan keterangan materi yang dipelajari yaitu akhlak terpuji dengan judul bahan ajar akidah akhlak berbasis <i>mind mapping</i>, untuk jarak antar font terlalu renggang dan tidak beraturan serta gambar yang digunakan sama dengan sampul bahan ajar bagian depan. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada identitas bahan ajar terkait judulnya disesuaikan dengan sampul bahan ajar bagian depan agar terhindar dari kerancuan, sedang pada jarak antar setiap font 1,5 sehingga font terlihat lebih rapi, dan pada identitas bahan ajar ini diberikan keterangan , meliputi: nama penyusun, dosen pembimbing, validator ahli desain dan ahli isi.</p> |  |  |

Pada petunjuk penggunaan bahan ajar menyederhanakan kalimat perintah yang digunakan, memberikan spasi pada tiap poin petunjuk penggunaan, dan menambahkan gambar pada tiap perintah yang harus dilakukan.

Sebelum bahan ajar direvisi pada petunjuk penggunaan untuk kalimat perintahnya terlalu panjang dan berbelit-belit, jarak antar satu poin perintah yang dilakukan dan lainnya belum rapi serta tidak beraturan serta tidak adanya penggunaan elemen gambar sebagai penunjuk dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada petunjuk penggunaan kalimat perintah lebih jelas dan mudah dipahami serta dalam setiap poin perintah yang dilakukan dilengkapi dengan elemen gambar yang sesuai sebagai penunjuk aktivitas yang dilakukan

Bahan Ajar Akhik Akhik Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI

**PETUNJUK PENGGUNAAN**

Teman teman dapat mengikut petunjuk penggunaan di bawah ini agar dapat memahami materi dan aktivitas belajar yang akan dilakukan dalam bahan ajar ini, bacalah dengan cermat dan titik petunjuk dibawah ini:

- Sebelum pembelajaran dimulai berdoalah terlebih dahulu, agar apa yang nantinya dipelajari dapat diterima dan dipahami dengan baik.
- Bacalah materi yang ada dalam bahan ajar ini dengan seksama.
- Lakukan aktivitas-aktivitas yang ada di dalam bahan ajar ini.
- Meneah bimbingan dari guru, apabila ada materi atau tugas yang belum dapat dipahami dalam bahan ajar ini.
- Kerjakanlah latihan dalam bahan ajar ini agar dapat dipahami sepenuhnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang telah dipelajari dalam bahan ajar ini.
- Bacalah petunjuk penggunaan bahan ajar ini dengan baik.

xi | Bahan Ajar Akhik Akhik Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI

Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah

**PETUNJUK PENGGUNAAN**

Bacalah petunjuk penggunaan di bawah ini agar bahan dapat membantu materi dan aktivitas belajar yang akan dilakukan dalam bahan ajar. Serta bacalah dengan cermat dan titik petunjuk di bawah ini:

1. Sebelum belajar mari kita assat dengan berdoa.
2. Bacalah materi pada bahan ajar dengan seksama.
3. Ikuti aktivitas-aktivitas pada bahan ajar ini.
4. Mintaah bimbingan dari guru.
5. Kerjakanlah latihan pada bahan ajar ini, agar dapat dipahami sepenuhnya pemahaman konsep siswa terhadap materi.
6. Bacalah petunjuk penggunaan bahan ajar dengan baik.

Materi Akhik Terpuj Berbasis Mind Mapping | x

Pada soal evaluasi materi ajar memperbaiki kalimat perintah soal agar mudah dipahami siswa.

Sebelum bahan ajar direvisi pada soal evaluasi materi ajar ini dalam menuliskan kalimat perintah untuk mengerjakan soal kurang sesuai dengan penyajian soal yang telah dibuat sehingga akan meyebabkan kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal evaluasi untuk Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada soal evaluasi materi ajar kalimat perintah untuk mengerjakan soal evaluasi sudah sesuai dengan penyajian soal yang telah dibuat dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengerjakan soalnya.

Bahan Ajar Akhik Akhik Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI

**Ayo Berlatih!**

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Membaca dapat mengeringkan ....
2. Cita-cita bisa tercapai apabila kita .... berusaha
3. Wahyu pertama yang diterima Rasulullah adalah Perintah Membaca yang terdapat pada surat .... ayat ....
4. Sangat siapa saja membaca Al-Qur'an Allah akan memberikan ....
5. Membaca adalah ....

A. Pahala                      C. Jemala timu                      E. Rajin  
B. Al-Aqiq 1                      D. Pengetahuan

14 | Bahan Ajar Akhik Akhik Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI

Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah

**Ayo Berlatih!**

Isilah titik-titik di bawah ini sesuai alternatif jawaban yang disediakan dengan tepat!

1. Orang yang membaca kitab suci dan menghafal yang baik disebut ....
2. Anak-anak yang membaca sajian, maka kita wajib ....
3. Perilaku yang paling meremehkan atau memandang orang lain rendah ....
4. Anak-anak yang sedang berdoalah, kita tidak boleh ....
5. Kita harus mematuhi perintah dari orang tua, maka kita harus ....
6. Saat guru memberikan masalah kepada kita, hendaknya kita ....
7. Sertakan dan mengagahi teman termasuk adalah ....
8. Perintah agar berdoalah sedang mengagahi teman mengagahi dilakukan dalam al-Qur'an surat ....
9. Sifat yang membuat bertepatan surat adalah ....
10. Tidak boleh membaca kitab suci yang akan mengagahi salah satu ....

mengagahi                      mengagahi                      mengagahi                      mengagahi  
bertepatan                      bertepatan                      bertepatan                      bertepatan

Materi Akhik Terpuj Berbasis Mind Mapping | 6

Pada penulisan materi ajar harus diperhatikan ukuran font pada setiap bab, subbab, dan sumber gambar yang digunakan serta penggunaan elemen gambar disesuaikan juga dengan materi yang diajarkan.

Sebelum bahan ajar direvisi pada penulisan sumber gambar antara bab, subbab dan sumber gambar kurang tepat sehingga akan rancu dengan materi ajar yang diajarkan serta penggunaan elemen gambar masih kurang tepat sehingga menyebabkan kurang berfungsinya gambar yang digunakan. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada penulisan materi ajar terkait antar bab, subbab mempunyai size (16-18), dan sumber belajar mempunyai size (6) serta penggunaan gambar disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat digunakan sebagai pendukung menyampaikan materi.

Bahan Ajar Akhlak Baik-baik Mhd Mapping Kelas 2 MI

**AKHLAK TERPUJI**

A. Santun dan Menghargai Teman

**Ayo Mengamati!**



Gambar 1      Gambar 2

Sumber: Buku Siswa Akhlak Baik-baik Kelas 2 Semester II

**Ayo Bertanya!**

1. Bagaimana pendapat kalian terhadap gambar di atas?
2. Tolong kalian apa itu santun?
3. Bagaimana bersikap santun dalam kehidupan sehari-hari?


2 | Bahan Ajar Akhlak Baik-baik Mhd Mapping Kelas 2 MI

Unit 2 Kelas 2 Mhdab-Bdkabq

**AKHLAK TERPUJI**

A. Santun dan Menghargai Teman

**Ayo Mengamati!**



Gambar 1      Gambar 2

**Ayo Bertanya!**

1. Bagaimana pendapat kalian terhadap gambar 1 dan 2?
2. Tolong kalian apa itu santun?
3. Bagaimana bersikap santun dalam kehidupan sehari-hari?

Materi Akhlak Terpuji Baik-baik Mhd Mapping | 2

Pada kunci jawaban, pedoman penskoran, dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) tidak perlu dicantumkan dalam bahan ajar, karena bahan ajar ditujukan untuk siswa dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep materi ajar, sehingga jika ada Kunci jawaban, Pedoman penskoran dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bisa digunakan sebagai pegangan guru.

Sebelum bahan ajar direvisi terdapat kunci jawaban, pedoman penskoran, dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi poin tersebut dihilangkan atau jika dibuat hanya sebagai pedoman atau pegangan guru saja dan tidak diberikan kepada siswa.

Bahan Ajar Akhlak Baik-baik Mhd Mapping Kelas 2 MI

**KUNCI JAWABAN**

**Poin A**

1. A
2. C
3. A
4. C
5. A
6. C
7. C
8. C
9. B
10. A

**Poin B**

1. Terpuji
- Karun
- Sesudah Makan
- Berdia
- Memperluas Pengetahuan

Bahan Ajar Akhlak Baik-baik Mhd Mapping Kelas 2 MI | 18

Bahan Ajar Akhlak Baik-baik Mhd Mapping Kelas 2 MI

**PEDOMAN PENSKORAN**

A. Pilihan Ganda

Petunjuk Penskoran:

1. Skor jawaban benar bernilai : 5
2. Skor jawaban salah bernilai : 0

Pedoman Penilaian:

Nilai = Benar x 5 atau Jumlahkan semua skor (Nilai I)

B. Uraian

Petunjuk Penskoran:

1. Skor jawaban tepat : 5
2. Skor jawaban kurang tepat : 3
3. Skor jawaban salah : 1
4. Skor jawaban tidak dijawab : 0

Pedoman Penskoran :



Nilai = Benar x 2 atau Jumlahkan semua skor (Nilai II)

Nilai Akhir (NA) : Nilai I + Nilai II

20 | Bahan Ajar Akhlak Baik-baik Mhd Mapping Kelas 2 MI

Dihilangkan



|   | <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI</p> <p><b>KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)</b></p> <p>Nama Madrasah : MI Ma'arif Mayak Ponorego<br/>Mata Pelajaran : Akidah Akhlak<br/>Kelas Semester : 2 (Dua) II (Genap)<br/>Alokasi Waktu : 2 JP (2 x 35 Menit)</p> <p><b>KOMPETENSI DASAR</b></p> <p>3.9 Memahami sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di masyarakat.<br/>3.10 Menerepkan akhlak mulia dan bermutu.<br/>3.11 Memahami manfaat gemar membaca dan rajin.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">INDIKATOR</th> <th colspan="3">KETERANGAN HASIL BELAJAR</th> </tr> <tr> <th>Minimal</th> <th>Mayoritas</th> <th>Absolut</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>K11 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K12 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K13 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K14 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K15 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K16 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K17 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K18 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K19 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>K20 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia</td> <td>75</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> </tbody> </table> <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI   21</p> | INDIKATOR   | KETERANGAN HASIL BELAJAR |  |  | Minimal | Mayoritas | Absolut | K11 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K12 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K13 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K14 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K15 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K16 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K17 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K18 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K19 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 | K20 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia | 75 | 75 | 75 |  |
|---|--|---|--------------------------|--|--|---------|-----------|---------|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|---|----|----|----|--|
| INDIKATOR   | KETERANGAN HASIL BELAJAR   |   |                          |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
|   | Minimal  | Mayoritas   | Absolut                  |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K11 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K12 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K13 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K14 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K15 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K16 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K17 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K18 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K19 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| K20 Mengetahui dan memahami konsep akhlak mulia   | 75   | 75  | 75                       |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |
| <p>Pada sampul bahan ajar bagian belakang sebaiknya dituliskan intisari dari isi bahan ajar “Akidah Akhlak Berbasis <i>Mind Mapping</i>”.</p> <p>Sebelum bahan ajar direvisi pada sampul bahan ajar bagian belakang memiliki desain yang sama dengan sampul bahan ajar bagian depan, yaitu: terdapat judul bahan ajar, logo IAIN, institut, jurusan, dan tahun pembuatan bahan ajar. Sedangkan, bahan ajar sesudah revisi pada sampul bahan ajar bagian belakang berisi intisari dari pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji agar menambah wawasan terkait materi yang diajarkan tersebut serta agar tidak rancu antara sampul bahan ajar bagian depan dan belakang.</p> |    |  |                          |  |  |         |           |         |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |   |    |    |    |  |

**Tabel 4.2. Revisi Bahan Ajar oleh Validator Ahli Isi**

| Saran   | Sebelum Revisi  | Setelah Revisi   |
|---|---|--|
| <p>Pada Kompetensi Inti (KI) disesuaikan dengan KMA (Keputusan Menteri Agama) Nomor 183 Tahun 2019.</p> <p>Sebelum bahan ajar direvisi pada Kompetensi Inti belum sesuai dengan KMA Nomor 183 Tahun 2019 materi akidah akhlak Kelas 2 Semester II Madrasah Ibtidaiyah. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada Kompetensi Inti yang digunakan sudah sesuai dengan KMA Nomor 183 Tahun 2019, dimana untuk KI-1</p> | <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI</p> <p><b>KOMPETENSI INTI (KI)</b></p> <p>KI-1: Menemai dan mengajarkan ajaran agama yang dasarnya.<br/>KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.<br/>KI-3: Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingih tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di madrasah dan tempat bermain.<br/>KI-4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p> <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI   vi</p> | <p>Untuk Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah</p> <p><b>KOMPETENSI INTI (KI)</b></p> <p>KI-1: Menemai dan mengajarkan ajaran agama yang dasarnya.<br/>KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.<br/>KI-3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingih tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah.<br/>KI-4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p> <p>v   Akidah Akhlak Terpuji Berbasis Mind Mapping</p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>(Spiritual), KI-2 (Sosial), KI-3 (Pengetahuan), dan KI-4 (Keterampilan)</p>  |   |  |
| <p>Pada indikator pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai sesuai Kompetensi Dasar (KD) yang memuat KKO (Kata Kerja Operasional).<br/>Sebelum bahan ajar direvisi pada indikator pembelajaran belum memuat seluruh kompetensi yang akan dicapai siswa pada pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji serta dalam penggunaan kata kerja operasional belum sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada indikator pembelajaran sudah disesuaikan dengan kompetensi yang dicapai dan dalam penggunaan kata kerja operasional juga sudah sesuai sehingga dapat mengarahkan aktivitas pembelajaran untuk memberikan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.</p> | <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI</p> <p><b>INDIKATOR PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.9.1 Menghaskan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah.</li> <li>3.9.2 Mencontohkan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah.</li> <li>3.9.3 Menyimpulkan materi sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah.</li> <li>4.9.1 Mendemonstrasikan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah.</li> <li>3.10.1 Membangun adab makan dan minum.</li> <li>3.10.2 Melaksanakan adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>4.10.1 Menggunakan adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>3.11.1 Menyajikan manfaat gemar membaca dan ngaji.</li> <li>3.11.2 Menyimpulkan materi manfaat gemar membaca dan ngaji.</li> <li>4.11.1 Mendemonstrasikan contoh gemar membaca dan ngaji.</li> </ol> <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI   98</p>                          | <p>Unsur Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah</p> <p><b>INDIKATOR PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.9.1 Menghaskan pengiran santun dan menghargai</li> <li>3.9.2 Menyebutkan perilaku santun dan menghargai</li> <li>3.9.3 Menunjukkan perilaku santun dan menghargai</li> <li>3.9.4 Mengemukakan manfaat perilaku santun dan menghargai</li> <li>4.9.1 Mendemonstrasikan perilaku santun dan menghargai</li> <li>3.10.1 Menghaskan pengiran adab makan dan minum</li> <li>3.10.2 Menyebutkan perilaku yang baik saat dilakukan dalam makan dan minum</li> <li>4.10.1 Mendemonstrasikan perilaku adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>3.11.1 Menyajikan pengiran gemar membaca dan ngaji</li> <li>3.11.2 Menyebutkan perilaku gemar membaca dan ngaji</li> <li>3.11.3 Menyebutkan manfaat perilaku gemar membaca dan ngaji</li> <li>3.11.4 Menyebutkan manfaat bergemilang gemar membaca dan ngaji</li> <li>3.11.5 Menyebutkan asal-usul membaca dan ngaji</li> <li>4.11.1 Mendemonstrasikan contoh perilaku gemar membaca dan ngaji</li> </ol> <p>vii   Materi Akhlak Terpuji Berbasis Mind Mapping</p>   |
| <p>Pada tujuan pembelajaran disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang dicapai, dan memuat ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree).<br/>Sebelum bahan ajar direvisi pada tujuan pembelajaran hendaknya dibuat untuk menjabarkan indikator yang akan dicapai siswa dalam pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan harus memuat aktivitas ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree) untuk dilakukan siswa. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada tujuan pembelajaran sudah dibuat berdasarkan indikator pembelajaran yang dicapai dilengkapi dengan aktivitas ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree) yang sesuai.</p>   | <p>Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI</p> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu menjelaskan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah dengan baik.</li> <li>2. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu mencontohkan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah dengan benar.</li> <li>3. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu menyimpulkan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah dengan baik.</li> <li>4. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu mendemonstrasikan sikap santun dan menghargai teman baik di rumah maupun di madrasah dengan baik.</li> <li>5. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu membangun adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.</li> <li>6. Melalui kegiatan pengamatan, siswa mampu melaksanakan adab makan dan minum dengan baik.</li> </ol> <p>ix   Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis Mind Mapping Kelas 2 MI</p> | <p>Unsur Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah</p> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu menjelaskan pengiran santun dan menghargai dengan tepat</li> <li>2. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan perilaku santun dan menghargai dengan benar</li> <li>3. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu menunjukkan perilaku santun dan menghargai dengan tepat</li> <li>4. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu mengemukakan manfaat perilaku santun dan menghargai dengan benar</li> <li>5. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu mendemonstrasikan perilaku santun dan menghargai dengan baik</li> <li>6. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu menjelaskan pengiran adab makan dan minum dengan benar</li> <li>7. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu menjelaskan adab sebelum, saat, dan sesudah makan dan minum dengan tepat</li> <li>8. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu mengaitkan adab sebelum, saat, dan sesudah makan dan minum dengan tepat</li> <li>9. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan hal-hal yang baik saat dilakukan dalam makan dan minum dengan benar</li> <li>10. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu mendemonstrasikan perilaku adab makan dan minum dalam kehidupan sehari-hari dengan baik</li> <li>11. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu menjelaskan pengiran gemar membaca dan ngaji dengan tepat</li> <li>12. Melalui kegiatan tanya jawab, siswa mampu menyebutkan manfaat gemar membaca dan ngaji dengan benar</li> <li>13. Melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu mengemukakan manfaat perilaku gemar membaca dan ngaji dengan benar</li> </ol> <p>xiii   Materi Akhlak Terpuji Berbasis Mind Mapping</p> |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Pada materi ajar perhatikan dalam penulisan arab yang digunakan (baik panjang pendeknya maupun pemenggalan ayat) disesuaikan dengan al-Qur'an.</p> <p>Sebelum bahan ajar direvisi pada materi ajar perlu diperhatikan dalam penulisan dan pemenggalan ayat al-Qur'an yang digunakan terkait salah satu materi yang diajarkan yaitu menghargai teman terdapat dalam surat al-Hujarat ayat 11. Sedangkan, sesudah bahan ajar direvisi pada materi ajar dalam penulisan dan pemenggalan ayat sudah disesuaikan sehingga antara ayat dan artinya sudah sesuai.</p> |  |  |
| <p>Pada soal latihan perhatikan dalam penulisan kata yang digunakan.</p> <p>Sebelum bahan ajar direvisi pada soal latihan dalam penulisan kata untuk pilihan alternatif jawaban diawali dengan huruf kapital untuk setiap kata, yang mana hakikatnya jawaban tersebut merupakan pelengkap dari kalimat pertanyaan pada soal latihan. Sedangkan, setelah bahan ajar direvisi pada soal latihan dalam penulisan pilihan alternatif jawabannya sudah disesuaikan dengan menggunakan huruf kecil untuk setiap kata.</p>   |  |  |

4.) Uji Coba Terbatas Bahan Ajar

Uji coba ini dilakukan setelah bahan ajar divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran dari validator ahli desain dan isi serta sudah dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Uji coba terbatas dilakukan peneliti dengan mendemonstrasikan bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut dan membagikan soal tes untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan

antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun hasil uji coba terbatas bahan ajar sebagai berikut:

a.) Uji Coba Bahan Ajar

Hasil uji coba bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dengan bantuan aplikasi desain *canva* akan dilakukan kepada siswa Kelas 2 MI Ma'arif Mayak Ponorogo dengan jumlah 25 siswa. Di mana uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini, dengan berdasarkan pengajuan hipotesis tindakan yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

H<sub>1</sub> : Terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Namun, sebelum pelaksanaan uji coba untuk mendemonstrasikan produk bahan ajar, peneliti akan membagikan soal *pretest* terlebih dahulu kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana pemahaman konsep siswa pada pelajaran akidah akhlak dengan materi akhlak terpuji sebelum menggunakan bahan ajar.

Adapun hasil dari pelaksanaan *pretest* siswa disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.3. Nilai *Pretest* Siswa**

| No                     | Nama                         | Nilai <i>Pretest</i> |
|------------------------|------------------------------|----------------------|
| 1                      | Adelia Faranisa Azanii       | 68                   |
| 2                      | Bilqis Ufaira Sakhi          | 71                   |
| 3                      | Carrisa Aqila Putri          | 87                   |
| 4                      | Elrafif Nur Rajab            | 69                   |
| 5                      | Fadila Farel Bimantara       | 62                   |
| 6                      | Faiq Fadhila Maulana         | 58                   |
| 7                      | Habib Maulana Alfarizi       | 75                   |
| 8                      | Ivander Edsal Murtadho       | 63                   |
| 9                      | Keysha Amelia Faranisa Putri | 81                   |
| 10                     | Khanza Talita Khoirurrohman  | 86                   |
| 11                     | Kharis Maulana Putra         | 71                   |
| 12                     | Labid Muhammad Laudza'i      | 75                   |
| 13                     | Luthfi Afif Firdaus          | 78                   |
| 14                     | Mohammad Nurosyidiq          | 72                   |
| 15                     | Muhammad Alif Widona Lowell  | 59                   |
| 16                     | Muhammad Harun Ar'rosyid     | 64                   |
| 17                     | Naila Inayatul Hasanah       | 74                   |
| 18                     | Putri Aulia Ramadhani        | 50                   |
| 19                     | Raditya Ferdiansyah          | 81                   |
| 20                     | Rafka Raya Atnidi Yahya      | 67                   |
| 21                     | Syafira Dwi Andita Rahmawati | 69                   |
| 22                     | Syahira Aprilianti           | 73                   |
| 23                     | Tsaqiefa Najma Ulinnuha      | 69                   |
| 24                     | Zahra Khoirotun Nisa'        | 64                   |
| 25                     | Zahwa Kayla Rafifa           | 75                   |
| <b>Total</b>           |                              | <b>1761</b>          |
| <b>Mean</b>            |                              | <b>70.44</b>         |
| <b>Nilai Tertinggi</b> |                              | <b>87</b>            |
| <b>Nilai Terendah</b>  |                              | <b>50</b>            |
| <b>Std. Deviation</b>  |                              | <b>8.70383</b>       |

Selanjutnya setelah siswa mengerjakan soal *pretest*, peneliti akan mendemonstrasikan produk bahan ajarnya yang berjudul Bahan Ajar Akidah Akhlak Berbasis *Mind Mapping* dengan materi Akhlak Terpuji. Kemudian, selesai mendemonstrasikan produk bahan ajar,

peneliti akan kembali membagikan soal *posttest* kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana pemahaman konsep siswa terhadap materi yang telah diajarkan sesudah menggunakan bahan ajar tersebut. Adapun hasil dari pelaksanaan *posttest* siswa disajikan berikut:

**Tabel 4.4. Nilai *Posttest* Siswa**

| No | Nama                         | Nilai <i>Posttest</i> |
|----|------------------------------|-----------------------|
| 1  | Adelia Faranisa Azanii       | 83                    |
| 2  | Bilqis Ufaira Sakhi          | 88                    |
| 3  | Carrisa Aqila Putri          | 78                    |
| 4  | Elrafif Nur Rajab            | 75                    |
| 5  | Fadila Farel Bimantara       | 87                    |
| 6  | Faiq Fadhila Maulana         | 95                    |
| 7  | Habib Maulana Alfarizi       | 79                    |
| 8  | Ivander Edsal Murtadho       | 78                    |
| 9  | Keysha Amelia Faranisa Putri | 98                    |
| 10 | Khanza Talita Khoirurrohman  | 100                   |
| 11 | Kharis Maulana Putra         | 86                    |
| 12 | Labid Muhammad Laudza'i      | 83                    |
| 13 | Luthfi Afif Firdaus          | 75                    |
| 14 | Mohammad Nurosyidiq          | 75                    |
| 15 | Muhammad Alif Widona Lowell  | 96                    |
| 16 | Muhammad Harun Ar'rosyid     | 88                    |
| 17 | Naila Inayatul Hasanah       | 75                    |
| 18 | Putri Aulia Ramadhani        | 70                    |
| 19 | Raditya Ferdiansyah          | 100                   |
| 20 | Rafka Raya Atnidi Yahya      | 87                    |
| 21 | Syafira Dwi Andita Rahmawati | 70                    |
| 22 | Syahira Aprilianti           | 90                    |
| 23 | Tsaqiefa Najma Ulinnuha      | 75                    |
| 24 | Zahra Khoirotun Nisa'        | 88                    |
| 25 | Zahwa Kayla Rafifa           | 98                    |
|    | <b>Total</b>                 | <b>2117</b>           |
|    | <b>Mean</b>                  | <b>84.68</b>          |
|    | <b>Nilai Tertinggi</b>       | <b>100</b>            |
|    | <b>Nilai Terendah</b>        | <b>70</b>             |
|    | <b>Std. Deviation</b>        | <b>9.48560</b>        |

Di mana nantinya hasil dari pelaksanaan uji coba yang telah diperoleh tersebut, berupa nilai *pretest* (sebelum menggunakan produk bahan ajar) dan nilai *posttest* (sesudah menggunakan produk bahan ajar). Selanjutnya, hasil dari *pretest* dan *posttest* akan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dengan melakukan Uji Paired Sample t-Test.

Namun, sebelum melakukan uji tersebut harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu untuk memenuhi syarat dalam melakukan Uji Paired Sample t-Test yaitu dengan Uji Normalitas yang bertujuan untuk melakukan pemeriksaan terhadap data hasil penelitian yang telah diperoleh (*pretest* dan *posttest*) tersebut apakah datanya itu berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas yang telah dilakukan terhadap hasil data penelitian disajikan pada Tabel 4.5. berikut. Data hasil uji normalitas selengkapnya disajikan pada Lampiran 6 halaman 159.

**Tabel 4.5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

|                                  |                | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N                                |                | 25                      |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | .0000000                |
|                                  | Std. Deviation | 9.26429482              |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | .163                    |
|                                  | Positive       | .163                    |
|                                  | Negative       | -.119                   |
| Test Statistic                   |                | .163                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                | .084 <sup>c</sup>       |

Pada hasil perhitungan Uji Normalitas dari nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diperoleh data sebagai berikut:

1.) N = sample atau responden adalah 25

2.) Mean = rata-rata sampel adalah 0.0000000

3.) Std. Deviation = nilai standar deviasi dari sampel adalah  
9.26429482

4.) Sig. (2-tailed) = p-value dari hasil pengujian adalah 0.084

Pengambilan keputusan berdasarkan hasil Uji Normalitas sebagai berikut :

Nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, maka data tidak berdistribusi Normal.

Nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka data berdistribusi Normal.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas tersebut, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.084 > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* ini berdistribusi Normal, dengan begitu data ini dapat langsung dilakukan Uji Paired Sample t-Test untuk menguji hipotesis pada penelitian pengembangan bahan ajar ini, yaitu: apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Selanjutnya, untuk menjawab hipotesis tersebut akan dilakukan Uji Paired Sampel t-Test dengan menggunakan bantuan aplikasi perhitungan statistik SPSS dengan perolehan hasil uji coba disajikan pada Tabel 4.6. berikut. Data hasil Uji Paired Sampel t-Test selengkapnya disajikan pada Lampiran 6 halaman 157.

**Tabel 4.6. Paired Samples Statistics**

|        |          | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest  | 70.4400 | 25 | 8.70383        | 1.74077         |
|        | Posttest | 84.6800 | 25 | 9.48560        | 1.89712         |



Berdasarkan hasil Uji Paired Sample t-Test pada tabel Paired Samples Statistics ini menunjukkan perolehan hasil rata-rata nilai *pretest* sebesar 70.44 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84.68. Dilihat dari perolehan nilai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* tersebut, di mana nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa sesudah menggunakan bahan ajar akidah berbasis *mind mapping* tersebut.

**Tabel 4.7. Paired Samples Correlations**

|        |                    | N  | Correlation | Sig. |
|--------|--------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 | Pretest & Posttest | 25 | .215        | .303 |

Selanjutnya, berdasarkan hasil output Uji Paired Sample t-Test pada tabel Paired Samples Correlations diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0.303. Dimana nilai signifikansi  $0.303 > 0.05$ , hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hasil nilai *pretest* (sebelum menggunakan bahan ajar) dan nilai *posttest* (sesudah menggunakan bahan ajar).

**Tabel 4.8. Paired Sample Test**

|        |                    | Paired Differences |                |            |   |          | T      | Df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|------------|---|----------|--------|----|-----------------|
|        |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference |          |        |    |                 |
|        |                    |                    |                | Mean       | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1 | Pretest – Posttest | -14.24000          | 11.41373       | 2.28275    | -18.95136                                 | -9.52864 | -6.238 | 24 | .000            |

Pada hasil perhitungan Uji Paired Sampel t-Test dari nilai *pretest* dan *posttest* tersebut diperoleh data sebagai berikut:

- 1.) Mean = rata-rata sampel adalah -14.24000
- 2.) Std. Deviation = nilai standar deviasi dari sampel adalah 11.41373
- 3.) Std. Error Mean = nilai rata-rata standar error adalah 2.28275
- 4.) 95% Confidence Interval of Difference = batas atas dan bawah untuk selang kepercayaan 95% adalah -18.95136 dan -9.52864
- 5.) t = t-value berdasarkan hasil statistik uji adalah -6.238
- 6.) df = derajat kebebasan dari sampel yang di gunakan adalah 24
- 7.) Sig. (2-tailed) = p-value dari hasil pengujian adalah 0.000

Pengambilan keputusan berdasarkan hasil Uji Paired Sampel t-Test sebagai berikut :

Nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Nilai Sig. (2-tailed)  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Berdasarkan hasil uji tersebut, telah diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , yang berarti dengan ini  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

b.) Uji Efektivitas Bahan Ajar

Kemudian, setelah diketahui bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan tersebut mampu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah

menggunakan bahan ajar berdasarkan hasil Uji Paired Sampel t-Test atau juga dikenal dengan sebutan Uji t berpasangan dalam proses pembelajaran dengan perolehan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga hasil dari pengujian tersebut dapat dinyatakan bahwa di sini terdapat perbedaan pemahaman konsep yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Setelah diketahui bahwa dengan penggunaan bahan ajar tersebut terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa, selanjutnya untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran akan dilakukan menggunakan perhitungan *gain* ternormalisasi (N-*gain*) sebagai berikut:

$$N\text{-}gain = \frac{\text{nilai } posttest - \text{nilai } pretest}{\text{nilai max} - \text{nilai } pretest}$$

$$N\text{-}gain = \frac{84.68 - 70.44}{100 - 70.44}$$

$$N\text{-}gain = \frac{14.24}{29.56}$$

$$N\text{-}gain = 0.4817$$

$$N\text{-}gain = 0.49 \text{ (Sedang)}$$

Dilihat berdasarkan perhitungan hasil uji efektivitas produk bahan ajar yang telah dilakukan tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini memiliki tingkat efektivitas sedang dengan dibuktikan dari perolehan hasil

perhitungan *N-gain* sebesar 0.49. Maka dari itu, dapat dinyatakan bahwa adanya pengembangan produk bahan ajar ini efektif digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada Siswa Kelas 2 MI Ma'arif Mayak Ponorogo.

### C. Pembahasan

Pembahasan berisi hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan. Adapun pembahasan di sini, meliputi: tahapan pengembangan, faktor pendukung dan penghambat pengembangan, kekuatan dan kelemahan produk yang dikembangkan, hasil validasi bahan ajar oleh validator ahli, hasil uji coba terbatas produk bahan ajar, dan desiminasi produk.

#### 1. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar

Pada penelitian pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* berbantu aplikasi desain *canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa ini menggunakan pendekatan (*Research and Development/ RnD*) dengan menggunakan jenis penelitian yang disarankan oleh *Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel* dan *Melvyn I. Semmel* yaitu *Four-D (4D)* yang meliputi empat tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran), namun dalam pengembangan produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* peneliti hanya akan melakukan teknik pengembangannya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan).

Di mana dalam pengembangan bahan ajar ini dilakukan tahapan yang pertama, *Define* (Pendefinisian) yang meliputi: kegiatan Analisis awal-akhir, Analisis siswa, Analisis tugas, Analisis konsep dan Perumusan tujuan

pembelajaran. Kedua, *Design* (Perancangan) yang meliputi: melakukan Rancangan awal bahan ajar yang dikembangkan, Pemilihan media, Pemilihan format, dan Penyusunan standar tes. Ketiga, *Develop* (Pengembangan) yang meliputi: Pembuatan bahan ajar, Validasi bahan ajar, Revisi bahan ajar dan uji coba bahan ajar secara terbatas.

Adapun bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tersebut di dalamnya harus termuat kegiatan yang mampu mendukung dan mengarahkan peningkatan pemahaman konsep tersebut, yaitu: menafsirkan, menjelaskan, menyimpulkan, merangkum, membandingkan, mengklasifikasikan, dan mencontohkan, yang mana kegiatan ini juga berkaitan dengan salah satu pencapaian kompetensi siswa dalam proses pembelajaran dari segi kognitif sebagaimana dicetuskan dalam konsep *Taksonomi Bloom*.

Serta, di dalam melakukan suatu pengembangan bahan ajar itu tidak serta merta selalu berjalan dengan baik dan lancar, tetapi tentunya juga akan terdapat faktor yang dapat pendukung dan penghambat dilakukannya suatu pengembangan tersebut.

## **2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan**

Diantara beberapa faktor pendukung dan penghambat dilakukannya suatu pengembangan sebagai berikut:

### **a. Faktor Pendukung Pengembangan**

- 1.) Adanya perkembangan teknologi yang semakin lama semakin berkembang pesat dan canggih sehingga mampu menciptakan

teknologi terbaru yang dapat memudahkan segala aktivitas manusia khususnya di dunia pendidikan yaitu salah satunya aplikasi desain yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar yang lebih kreatif untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran.

- 2.) Adanya nilai plus produk yang dikembangkan sehingga hasilnya dapat dibedakan dengan yang sudah ada.
- 3.) Adanya jangka waktu pemakaian produk hasil pengembangan sehingga dapat membantu untuk meningkatkan kualitas pengembangan produk yang lebih baik.
- 4.) Produk hasil pengembangan dibuat berdasarkan dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

#### b. Faktor Penghambat Pengembangan

- 1.) Mahalnya budget untuk melakukan pengembangan produk.
- 2.) Keterbatasan budget menjadi salah satu faktor yang harus dipertimbangkan saat ingin melakukan pengembangan produk.
- 3.) Adanya peniruan terhadap hasil produk pengembangan yang dilakukan.
- 4.) Keterbatasan waktu dalam melakukan pengembangan produk.

### 3. Kekuatan dan Kelemahan Produk yang Dikembangkan

Diantara beberapa kekuatan dan kelemahan produk yang telah dikembangkan sebagai berikut:

#### a. Kekuatan Produk yang Dikembangkan

- 1.) Produk pengembangan didesain berbasis *mind mapping* (peta pikiran).

- 2.) Produk hasil pengembangan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- 3.) Produk pengembangan dibuat dengan bantuan salah satu aplikasi desain terbaik yaitu *canva*.
- 4.) Hasil produk pengembangan dengan menggunakan bantuan aplikasi desain *canva* akan jauh lebih menarik daripada menggunakan aplikasi yang lain, karena desainnya dapat dibuat sesuai dengan keinginan pendesain.

b. Kelemahan Produk yang Dikembangkan

- 1.) Hasil produk pengembangan tidak memuat keseluruhan materi pelajaran akidah akhlak kelas 2 semester II.
- 2.) Produk pengembangan hanya ditujukan untuk tingkat pendidikan dasar khususnya pada jenjang madrasah ibtidaiyah.
- 3.) Pengembangan produk ini hanya ditujukan untuk siswa kelas 2 madrasah ibtidaiyah.
- 4.) Hasil pengembangan produk ini tidak disebarluaskan secara meluas dikarenakan adanya keterbatasan finansial.

#### 4. Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Validator Ahli

Setelah bahan ajar selesai dibuat, sebelum diuji cobakan di lapangan akan dilakukan penilaian oleh validator ahli untuk mendapatkan penilaian terhadap bahan ajar tersebut. Di mana validator ahli akan memberikan penilaiannya dengan cara mengisi angket validasi bahan ajar yang berisi aspek-aspek penilaian, meliputi: desain tampilan, penyajian materi, *mind mapping*, kelayakan isi, kebahasaan dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli terhadap bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* memperoleh skor rata-rata 4.49 dengan kriteria sangat layak. Di mana dalam validasi yang dilakukan oleh validator ahli desain memperoleh penilaian antara lain: pada aspek desain tampilan memperoleh skor rata-rata 4.4 dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang telah dibuat tersebut sudah sesuai dan dapat digunakan pada jenjang pendidikan dasar yaitu madrasah ibtidaiyah untuk siswa kelas 2.

Pada aspek penyajian materi memperoleh skor rata-rata 4.5 dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dalam bahan ajar sudah sesuai dan sistematis sehingga memudahkan siswa dalam belajar serta memahami setiap materi yang ada pada bahan ajar tersebut. Pada aspek *mind mapping* memperoleh skor rata-rata 4.4 dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa *mind mapping* yang disajikan dalam bahan ajar dengan materi akhlak terpuji sudah sesuai sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi yang diajarkan tersebut.

Sedangkan, validasi yang dilakukan oleh validator ahli isi memperoleh penilaian antara lain: pada aspek kelayakan isi memperoleh skor rata-rata 4.5 dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi dalam bahan ajar yang dibahas sudah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran akidah akhlak kelas 2 semester II sebagaimana ditetapkan dalam KMA (Keputusan Menteri Agama) Nomor 183 Tahun 2019.



Pada aspek kebahasaan memperoleh skor rata-rata 4.5 dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sesuai dengan tingkat perkembangan untuk siswa kelas 2 madrasah ibtidaiyah sehingga bahasanya jelas dan mudah dipahami. Pada aspek evaluasi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4.6 dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa latihan soal yang terdapat pada setiap materi ajar dan latihan soal diakhir materi ajar yang disajikan dalam bahan ajar ini sesuai dengan materi yang diajarkan serta penyajian soalnya pun mempunyai tingkat kesulitan yang beragam.

#### **5. Uji Coba Terbatas Bahan Ajar**

Hasil uji coba terbatas produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dilakukan dengan mendemonstrasikan produk serta untuk mengetahui apakah dengan adanya produk bahan ajar ini mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan melakukan tes kepada subjek penelitian yaitu Siswa Kelas 2 MI Ma'arif Mayak Ponorogo. Dimana hasil dari pelaksanaan tes tersebut, yaitu : *pretest* (sebelum menggunakan bahan ajar) dan *posttest* (sesudah menggunakan bahan ajar).

Sebagaimana telah diperoleh hasil dari *pretest* dan *posttest*, selanjutnya akan dilakukan Uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui hasil dari peningkatan pemahaman konsep siswa sesudah menggunakan bahan ajar. Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0.000 <$

0.05, menyatakan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

## 6. Uji Efektivitas Bahan Ajar

Hasil uji efektivitas produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan produk bahan ajar tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil tes yang dikerjakan siswa. Adapun hasil nilai rata-rata *pretest* diperoleh 70.44 dan nilai rata-rata *posttest* diperoleh 84.68.

Setelah perolehan dari nilai rata-rata tersebut akan dilakukan uji *gain* ternormalisasi (N-gain). Berdasarkan hasil Uji *gain* ternormalisasi bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan dengan hasil uji efektivitas produk bahan ajar dengan memperoleh nilai N-gain 0.49 dengan kriteria sedang.

Sehingga adanya hasil Uji Paired Sample t-Test dan *gain* ternormalisasi tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* dapat digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa terkait dengan materi yang diajarkan dan efektif digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.

## 7. Desiminasi Produk

Di dalam melakukan pendesiminasian produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* sebagai berikut:

- a. Dikarenakan adanya keterbatasan pengembangan bahan ajar sampai tahap *Develop* (Pengembangan) untuk kegiatan desiminasi produk pada bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* akan dilakukan dilain kesempatan, mengingat melakukan desiminasi produk bahan ajar juga membutuhkan waktu yang lama.
- b. Keterbatasan material dan finansial peneliti juga merupakan salah satu faktor penting yang menjadikan pertimbangan dalam melakukan kegiatan desiminasi produk bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini.
- c. Ketika nantinya dilakukan pendesiminasian produk yaitu: penyebaran informasi mengenai adanya pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* ini bisa dilakukan melalui Jurnal Penelitian, Forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) agar pengembangan bahan ajar ini tidak hanya dilakukan pada pelajaran akidah akhlak saja, melainkan juga dapat dilakukan pada semua pelajaran mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah, sampai tinggi untuk membantu memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar serta menerima materi yang diajarkan. Sehingga, dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan sekaligus membantu para guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam hal mendesain dan membuat bahan ajar sebagai salah satu penunjang dalam memperlancar proses pembelajaran yang dilakukan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan jenis pengembangan *Four-D (4D)*, meliputi: *Define, Design, Develop, and Disseminate*, namun terbatas pada tahap *Develop*. Adapun pada tahap *define*, yaitu: Analisis awal-akhir, Analisis siswa, Analisis tugas, Analisis konsep dan Perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *design*, yaitu: Rancangan awal, Pemilihan media, Pemilihan format, dan Penyusunan standar Tes. Kemudian pada tahap *develop*, yaitu: Pembuatan produk bahan ajar, Validasi bahan ajar, Revisi bahan ajar, dan Uji coba terbatas.
2. Hasil validasi bahan ajar berdasarkan hasil validasi ahli desain dan isi, meliputi: aspek desain tampilan memperoleh skor 4.4 dengan kriteria sangat layak, penyajian materi memperoleh skor 4.5 dengan kriteria sangat layak, dan *mind mapping* memperoleh skor 4.4 dengan kriteria sangat layak, kelayakan isi memperoleh skor 4.5 dengan kriteria sangat layak, kebahasaan memperoleh skor 4.5 dengan kriteria sangat layak, dan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 4.6 dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut diperoleh skor rata-rata 4.49 dengan kriteria sangat layak untuk diuji cobakan di lapangan.

3. Berdasarkan hasil uji coba terbatas bahan ajar, diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Hasil Uji Paired Sample t-Test pada nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) atau p-value sebesar  $0.000 < 0.05$ , yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.
- b. Hasil Uji Efektivitas produk menggunakan *gain* ternormalisasi yang menyatakan bahwa bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping* efektif digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan, dibuktikan dengan hasil nilai  $N\text{-gain} = 0.49$  dengan kriteria efektivitas sedang.

## B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar akidah akhlak berbasis *mind mapping*, peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Di dalam pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* ini bisa lebih dikembangkan lagi agar bahan ajar yang dihasilkan lebih menarik dan membuat siswa semangat belajar.
2. Pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* juga bisa dilakukan pada materi yang lainnya tidak hanya akidah akhlak saja, dan pengembangan bahan ajar dapat dilakukan mulai jenjang pendidikan dasar, menengah, dan atas.

3. Pengembangan bahan ajar tidak hanya dilakukan dengan media *mind mapping* saja, melainkan bisa menggunakan pilihan media lain yang lebih bervariasi dan dapat memudahkan siswa untuk belajar dan memahami materi yang diajarkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Adam Mudinillah dan Ega Putri Handayani. 2021. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna : Jurnal Pendidikan Ilmiah*. 6 (2) : 110-113.
- Anasrudin. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Kelas IV MIN Brebes Kabupaten Tulang Bawang Barat. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.
- Andrika Maili, Hadi Kurniawan dan Ghufran Ibnu Yasa. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Simpang Ulim. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 5 (1) : 61.
- Aryanti Agustina. 2018. Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Menerapkan Bahan Ajar Di SMA Negeri 3 Ogan Komering Hulu. *Jurnal Educative : Journal of Educational Studies*. 3 (1) : 19-20.
- Departemen Agama RI. 2004. Al-Qur'an dan Terjemahnya Al-Jumanatul 'Ali : Seuntai Mutiara Yang Maha Luhur. Bandung : J-ART.
- Fahreza Ali Fahmi dan Hera Heru SS. 2019. Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMPN 1 Matesi Tahun Pelajaran 2018/ 2019. *Jurnal Medi Kons*. 5 (2) : 39-40.
- Fahrurrozi, Muh. dan Mohzana. 2020. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik. Nusa Tenggara Barat : Universitas Hamzanwadi Press.
- Fenty Fahminnansih, Endra Rahmawati dan Ayouvi Poerna Wardhanie. 2021. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2 (1) : 52.
- Fitri Erning Kurniawati. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*. 9 (2) : 370-371.
- Garris Pelangi. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8 (2) : 81-82.
- Hanik Camelia Ayu Putri Pertiwi Robin, Hassan Suryono dan Wijianto. 2017. Studi Analisis Konsistensi Dan Kecukupan Bahan Ajar Materi Demokrasi Pada Dikta Pendidikan Kewarganegaraan Kelas X Tunarungu Di SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2016/ 2017. *PKn Progresif*. 12 (2) : 610-611.

- Hatta, Hartati. 2021. Hubungan Antara Pemahaman Materi Akidah Akhlak Dengan Perilaku Sosial Peserta Didik Di MA Negeri Sindereng Rappang. Makassar : UIN Alaudin Makassar.
- Heru Purnomo dan Insih Wilujeng. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Dan Instrumen Penilaian IPA Tema Indahya Negeriku Penyempurnaan Buku Guru Dan Siswa Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*. 4 (1) : 72.
- Hidayatullah. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Kvisoft Flipbook Marker Berbasis Problem Based Learning Di Kelas VII MTs Yasrib Batu-Batu. Pare-Pare : IAIN Pare-Pare.
- Ihwan Zulkarnain dan Hadi Budiman. 2019. Pengaruh Pemahaman Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Research and Development Journal of Education*. 6 (1) : 20.
- Iis Aprinawati. 2018. Penggunaan Model Peta Pikiran (*Mind Mapping*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2 (1) : 140.
- Ina Magdalena, *et al.* 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2 (2) : 312.
- Indah Agustina Wynarti. 2018. Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. 06 (03) : 65.
- Kasina Ahmad dan Ika Lestari. 2010. Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 22 (XIII) : 184.
- Lisa, Nora. 2021. Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. Riau : UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Majidah, Izza Anis. *Analisi Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Kelas 8 MTs DDI Lilbanat Pare-Pare Terhadap Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19*. Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. 2021.
- Masriani dan Farida Mayar, 2021. Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (5) : 3513-3519.
- Munawaroh, Laili Hidayatul. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dalam Materi Buku Asmaul Husna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN Ngasem 03 Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



- Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh dan Henriette D. Titaley. 2021. Analisis FaktorFaktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*. 11 (1) : 433.
- Nadzifah, Nurun. 2020. Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Bani Abbasiyah Pada Siswa Kelas XI MAN Sidoarjo. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Natriani Syam dan Ramlah. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Pare-pare, *Publikasi Pendidikan*. 5 (3) : 184-185.
- Nila Kesumawati. 2008. Pemahaman Konsep Matematis dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika* : 230.
- Nina Gantina Kustian. 2021. Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Academia : Jurnal Inovasi Riset Akademik*. 1 (1) : 31.
- Nisyak, Shofiyatun. 2015. Analisis Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas Tujuh (VII) Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nuhyal Ulia. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Bangun Datar Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Dengan Pendekatan Saintifik Di SD. *Jurnal Tunas Bangsa* : 57-58.
- Nur Fitriani Zainal. 2020. Pengukuran, Assessment dan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 (1) : 15-16.
- Nurul Huda Panggabean, Amir Danis dan Nadriyah. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*. 7 (2) : 204-218.
- Observasi Proses Pembelajaran di Kelas 2 B MI Ma'arif Mayak Ponorogo. Ponorogo. 01 Oktober 2022.
- Panduwiguna, Ivans, et al. 2022. Metodologi Penelitian Farmasi. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Putri, Sindi Mutiara. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* Pada Materi SPLDV. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Rahma Rahmadhani dan Abdiyah Amudi. 2020. Efektivitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 9 (1) : 66.
- Sari, Vera Kumala. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Setya Resmini dan Intan Satriani. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*. 4 (2) : 337.
- Sigit Purnama. 2013. Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi*. IV (1) : 20.
- Siregar, Syofian. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS. Jakarta : Kencana.
- Sony Junaedi. 2021. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*. 07 (2) : 82.
- Sumarni, Sri. 2019. Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap Mantap. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Wawancara dengan Bapak Anton. Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 2 MI Ma'arif Mayak Ponorogo. Ponorogo. tanggal 01 Oktober 2022.
- Zainuddin. 2019. Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*. 3 (2) : 217.