

# Analisis dan Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Ponorogo

**Faida Halifah**

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; idagondosuli@gmail.com

Received: 03/12/2023

Revised: 31/01/2024

Accepted: 27/02/2024

## Abstract

This research aims to understand the analysis and design of developing mind mapping-based teaching materials in the subject of Islamic cultural history. This research uses the research and development method using the Mindomo application using the ADDIE development model, where in this research the researcher will only use two steps, analysis and design. The research population was class VII students of Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Ponorogo. The results of this research show that mind mapping-based teaching materials can make narrative learning more concise, making it easier for teachers to teach and increasing students' learning motivation.

## Keywords

Developing Teaching Materials; Mind Mapping; Islamic Cultural History

## Corresponding Author

Faida Halifah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; idagondosuli@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memuat berbagai aspek yang cukup kompleks sejalandengan dimensi Islam itu sendiri. Secara garis besar, dimensi Islam atau aspek-aspek dalam Islam itu kemudian terdiri dari beberapa aspek antara lain: Akidah, ibadah, akhlak, hukum, sosial kebudayaan, pendidikan dan sebagainya. Mengetahui aspek-aspek dalam Islam menjadi sebuah keharusan agar kita benar-benar mendapatkan pemahaman Islam yang tidak sempit atau memandang Islam tidak sejalan dengan modernisme. Oleh karena itulah, dalam konteks pembelajaran di Madrasah, Pendidikan Agama Islam kemudian dibagi dalam empat sub-mata plajaran yakni AL-Qur'an Hadist, Fiqih, Akidah Akhlak, serta Sejarah Kebudayaan Islam (Fauzi, 2019).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memuat berbagai hal yang berkaitan dengan tempat dan waktu serta proses pertumbuhan dan perkembangan Islam di berbagai kawasan yang meliputi masa sebelum kelahiran Islam, masa Nabi dan sesudahnya baik dalam daulah Islamiyah maupun pada negara-negara lainnya di dunia, khususnya perkembangan agama islam di tanah air. Konsekuensinya kemudian, sejarah menyajikan berbagai data dan fakta dan informasi historis yang berkenaan dengan aspek-appek Islam yang diperbincangkan.



Namun, dalam prosesnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau sejarah pada umumnya dihadapkan pada berbagai problem serius. Satu diantaranya adalah sejarah seringkali diidentikkan dengan pembelajaran yang sangat membosankan karena mengandung berbagai informasi yang harus dihafal serta kurang menarik bagi siswanya sebagaimana dikemukakan oleh Sayono (2015). Image terhadap pembelajaran sejarah yang demikian itu sudah berlangsung sejak lama, Menurutnya, image itu dapat dibenarkan karena dalam proses pembelajaran sejarah itu sendiri, Siswa kurang dilibatkan secara aktif, sehingga pembelajaran yang ada kemudian tampak kurang menarik dan sangat membosankan (Fauzi, 2019).

Kendala utama yang dirasakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Ponorogo yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pengajaran materi. Hal ini karena tidak banyak sumber pengajaran yang menarik yang tersedia bagi siswa dan guru yang tidak mahir dalam berbagai gaya belajar, mata pelajaran disampaikan secara berulang-ulang, dan satu-satunya sumber pengajaran yang tersedia bagi siswa adalah buku teks. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami topic karena buku yang digunakan masih menggunakan narasi untuk menyampaikan isinya. Pentingnya bahan ajar dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi kurang berkualitas dan pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan akan berkurang jika alat pembelajaran dan bahan ajar yang bersumber dari buku teks terkesan monoton ataupun berulang-ulang penyampaiannya dalam setiap kegiatan aktivitas belajar mengajar. Bahan ajar yang bersifat narasi tidak diragukan lagi akan membosankan dan mempersulit siswa untuk belajar (Rahmawati dkk, 2023).

Berdasarkan kendala tersebut, peneliti melakukan pengembangan yang berfokus pada bahan ajar *mind mapping* menggunakan aplikasi *mindomo*. Hal ini dimaksudkan agar penggunaan bahan ajar berbasis *mind mapping* akan meningkatkan berbagai area proses pembelajaran, termasuk didalamnya focus, kretivitas, memori, dan pemahaman. Hal ini juga memungkinkan siswa untuk membuat pilihan proses aktivitas belajar yang baik. Oleh karenanya, tantangan belajar dapat diselesaikan. Dan jika suatu aktivitas pembelajaran memberikan hasil lingkungan yang membangkitkan rasa senang yang mempengaruhi proses akhir menerima bahan pelajaran bagi peserta didik untuk mendorong penuntasan pembelajaran.

Berdasarkan konteks permasalahan tersebut, peneliti akan memfokuskan penelitian ini dengan judul analisis dan desain pengembangan bahan ajar berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran sejarah pendidikan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Ponorogo.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* melalui aplikasi *mindomo* dengan menggunakan pengembangan model ADDIE. Model ini mendesain system intruksional menggunakan pendekatan system. Esesnsi dari pendekatan Sistema ini adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Model pengembangan ADDIE merupakan proses yang intruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya akan mengambil dua fase awal yakni analisis dan desain. Populasi penelitian yakni siswa kelas VII siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Ponorogo. Selanjutnya, cara pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan atau observasi kemudian menganalisis lalu mendesain bahan ajar berbasis mind mapping menggunakan aplikasi *mindomo*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Sejarah Kebudayaan Islam

Kata “sejarah” dari bahasa Arab syajarah, berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga, dan buah. Pengertian etimologis ini mempengaruhi seseorang untuk melihat sejarah secara figuratif sebagai pohon yang mempunyai akar yang berfungsi untuk memperkuat berdirinya batang pohon dan sekaligus untuk menyerap air dan makanan yang dibutuhkan demi keberlangsungan pertumbuhan pohon tersebut (Karim, 2020).

Menurut sayid Quthub, sejarah bukanlah peristiwa-peristiwa melainkan tafsiran peristiwa-peristiwa itu, dan pengetahuan mengenai hubungan-hubungan nyata dan tidak nyata, yang menjalin seluruh bagian serta memberinya dinamisme dalam waktu dan tempat. Sejarah kebudayaan Islam dipahami sebagai berita atau cerita peristiwa masa lalu yang mempunyai asal muasal tertentu. Peristiwa menjelang dan saat Muhammad SAW, lahir dan diutus sebagai rasul adalah asal- muasal sejarah kebudayaan Islam. Semua peristiwa baik yang menyangkut pemikiran, politik, ekonomi, teknologi, dan seni dalam sejarah Islam disebut sebagai kebudayaan. Kebudayaan ini adalah hasil karya, rasa dan cipta orang-orang Muslim. Sejarah kebudayaan Islam sama dengan sejarah kebudayaan lain pada umumnya, yaitu bersifat dinamis. Perbedaannya, terletak pada sumber nilainya.

Komponen Sejarah Kebudayaan Islam (SKI): kejadian, manusia, latar belakang (konteks), dan sarat makna. Dari sini dapat dipahami bahwa, kajian sejarah berisi catatan suatu masa yang ditemukan dan dipandang bermanfaat oleh generasi dari zaman berikutnya. Masa kini bisa dipahami dari peristiwa masa lampau bahkan masa yang akan datang bisa diprediksi dengan bekal kemampuan mengetahui hukum sejarah masa lampau. Sejarah bukanlah sekedar cerita besar masa lampau yang

tanpa punya arti untuk masa kini dan mendatang. Pengetahuan sejarah menjadi modal untuk membangun peradaban yang lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran SKI mengajak memahami, dan menghayati kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan (Karim, 2019).

### **Pengembangan Bahan Ajar Model ADDIE**

Model pengembangan ADDIE merupakan proses yang intruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya akan mengambil dua fase awal yakni analisis dan desain.

#### **a. Analisis**

Dalam tahapan ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut: (Cahyadi, 2019)

- Analisis kinerja: tahapan ini dimulai dengan memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran.
- Analisis siswa: analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya. Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa yang beragam. Hasil analisis siswa berkenaan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif ini dapat dijadikan gambaran dalam mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran. Beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahapan ini diantaranya: 1) Karakteristik siswa berkenaan dengan pembelajaran, 2) Pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa berkenaan dengan pembelajaran, 3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa dalam pembelajaran, 4) Bentuk pengembangan bahan ajar yang diperlukan agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kompetensi yang dimiliki siswa.
- Analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran: Analisis materi berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur adalah merupakan bentuk identifikasi terhadap materi agar relevan dengan pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, analisis dilakukan dengan metode studi pustaka. Tujuan dari analisis fakta, konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan dan disusun secara sistematis. Analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan pembelajaran.
- Analisis tujuan pembelajaran: analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan ataupun kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa. Pada tahap ini, terdapat beberapa poin yang perlu didapatkan diantaranya: 1) Tujuan pembelajaran yang telah

ditentukan, 2) Ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tahapan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran.

b. Desain

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrument penilaian siswa, 2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, 3) Pemilihan kompetensi bahan ajar, 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran yang didasarkan pada kompetensi mata pelajaran, 5) Merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi belajar dengan pendekatan pembelajaran (Cahyadi, 2019).

### **Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping**

Istilah "*teaching material*" merupakan akar kata dari istilah bahan ajar, menurut Pails Ache dalam DIKNAS. Kata pengajaran dan materi keduanya memiliki arti yang sama dengan "*teaching*" dan "*material*". Oleh karena itu, bahan ajar merupakan kumpulan sumber belajar yang telah disusun secara terstruktur untuk memperlihatkan kepada siswa gambaran utuh tentang kemampuan yang diharapkan akan diperolehnya selama kegiatan belajar mengajar.

Tony Buzan, seorang spesialis masalah pemikiran, memperkenalkan *mind mapping* sebagai metode untuk mengoptimalkan kapasitas pikiran manusia dengan menggunakan pikiran kanan dan kiri sekaligus pada tahun 1974. Buzan mengklaim bahwa karena gambar, warna, dan symbol termasuk dalam pelajaran penerapan pikiran, seorang anak akan lebih mudah menaruh minat dalam upaya ikut serta dalam proses pembelajaran (Ryananda, 2019). Kontor visual non-linier dari pengetahuan yang rumit yang dikenal sebagai *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan daya ingat.

*Mind mapping* merupakan satu diantara bahan ajar yang berguna untuk meningkatkan aktivitas belajar mengajar menjadi lebih aktif, dengan menggunakan *mind mapping* siswa lebih mudah mengasah pola pikirnya untuk menghasilkan sesuatu sebagai hasil dari kreativitasnya dalam menciptakan atau memunculkan ide pikiran baru. Menggunakan teknik *mind mapping* dalam suatu pembelajaran akan membuat para siswa menjadi lebih mudah untuk menerima pembelajaran karena mampu membantu siswa dalam mengingat perkataan dan bacaan serta mendapatkan wawasan baru.

Sebagaimana pendapat Bobbi Deporter dan Mike Hernacki, beberapa keunggulan *mind mapping* sebagai berikut: 1) fleksibilitas; apabila siswa mendengarkan penjelasan guru atau orang lain dengan *mind mapping*, dapat menjadikan siswa terbantu dalam menyerap pemahaman materi ajar. 2)

perhatian; penggunaan bahan ajar berbasis mind mapping akan memberikan perhatian yang lebih kepada konten atau materi yang disampaikan oleh guru atau orang lain. 3) peningkatan pemahaman; dan 4) menyenangkan karena pemetaan pikiran menggabungkan kreativitas dan imajinasi tanpa batas (Rahmawati, 2020).

.Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *mind mapping* adalah suatu produk pembelajaran sebagai bahan ajar yang berbentuk pemetaan pikiran berupa gambar, symbol, table, dan semacamnya. *Mind mapping* berguna untuk membantu guru dalam mempersiapkan bahan ajar berupa pembahasan materi yang lebih ringkas, sehingga dapat lebih memudahkan guru dalam merancang dan mengembangkan proses aktivitas mengajar menjadi lebih terarah sesuai dengan kebutuhan siswa, situasi tempat, dan rencana perangkat pembelajaran.

### **Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Mind Mapping**

#### **a. Analisis**

.Tahap analisis sebagai sebagai tahap awal dimulai dengan menganalisis keperluan atas sesuatu hal yang dibutuhkan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti selaku guru kepada peserta didik. Hasilnya ditemukan bahwasanya pembelajaran hanya dilakukan dengan memberikan bahan ajar melalui buku teks di setiap pertemuan yang menyebabkan siswa sulit termotivasi dan sulit untuk dapat memahami pelajaran yang diajarkan.

Dari hasil analisis tersebut peneliti mulai menindaklanjuti upaya produk bahan ajar untuk dikembangkan dengan berbantuan mind mapping dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar dan mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Peneliti juga turut melakukan analisis terhadap materi yang akan dijadikan sebagai pengembangan terhadap pembuatan bahan ajar, hal ini dapat kita amati sebagai berikut

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran dan indikator materi Nabi Muhammad SAW sebagai Rahmat Bagi Seluruh Alam Semesta

<b>Elemen/Domain</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Nabi Muhammad SAW Sebagai Rahmat Bagi Seluruh Alam Semesta	Pada periode Rasulullah SAW, peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah di Mekkah sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat ukhuwah Islamiyah, ukhuwah basyariyah,	7.1.1 Peserta didik dapat menganalisis misi Nabi Muhammad sebagai rahmat bagi seluruh alam semesta 7.1.2 Peserta didik dapat menyimpulkan misi Nabi Muhammad sebagai rahmat bagi seluruh alam semesta

ukhuwah insaniyah, dan  
ukhuwah wathaniyah dalam  
kebhinekaan

## b. Desain

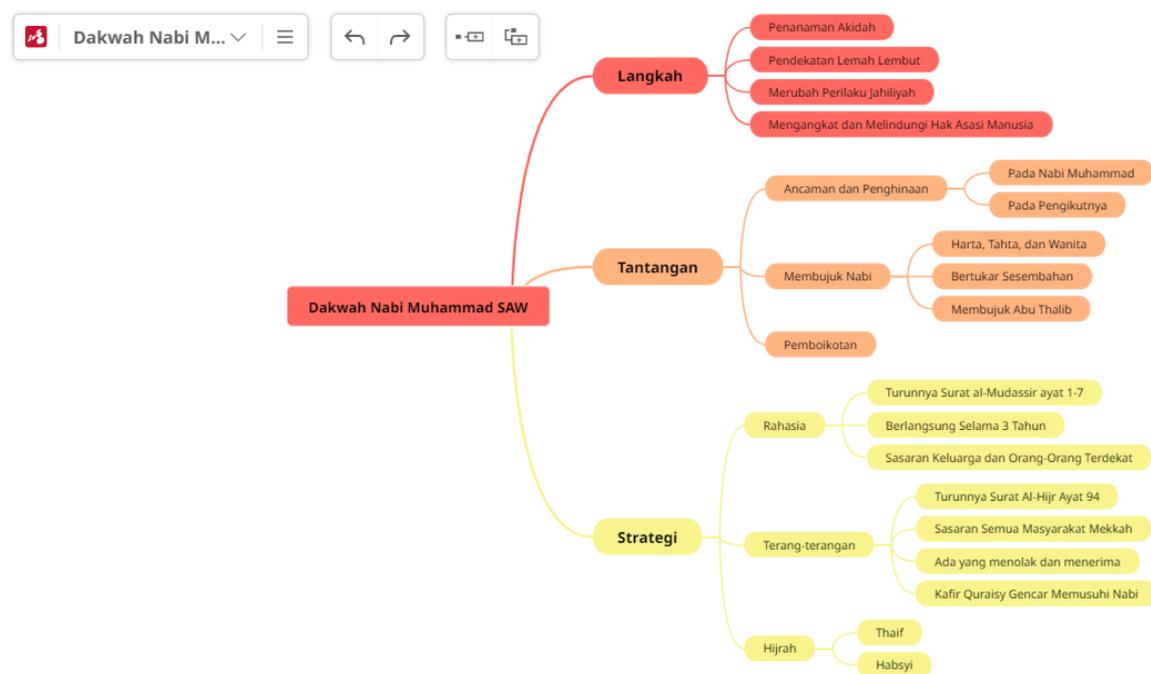
### 1) Merancang Modul Ajar

Modul ajar sebagai suatu rencana dari aktivitas pendidik dalam merancang alur pembelajaran dalam kelas. Dalam hal ini peneliti hanya menggunakan satu modul ajar dalam pengembangan bahan ajar ini, dikarenakan keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan.

### 2) Menentukan komponen

Dalam mengembangkan bahan ajar SKI menggunakan mind mapping, terdapat beberapa komponen yaitu melalui tiga tahapan. Pertama, tujuan pembelajaran, apersepsi. Kedua, kegiatan inti berupa penjelasan materi. Ketiga, penutup berupa kesimpulan ringkasan materi dan latihan soal. Detailnya antara lain sebagai berikut:

Gambar 1. Mind Mapping Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW melalui aplikasi mindomo



Gambar 2. Mind Mapping Sub Tema Tantangan Dakwah Nabi Muhammad SAW



#### 4. KESIMPULAN

Sejarah Kebudayaan Islam sebagai bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di madrasah seringkali dideskripsikan sebagai pelajaran yang membosankan dikarenakan materinya yang bersifat naratif sehingga proses pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton. Adapun dari komponen pembelajaran seperti bahan ajar, metode pembelajaran, dan kemampuan guru kadang menjadi faktor utama yang menyebabkan masalah tersebut. Melihat kondisi ini maka seorang guru diharapkan dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menyiapkan bahan ajar yang baik dan efektif.

Mind mapping sebagai salah satu bahan ajar yang efektif dapat menjadi solusi bagi para pendidik dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran sejarah yang bersifat naratif. Bentuk bahan ajar yang terdiri atas gambar, warna dan pokok pikiran seperti itu tentu akan memudahkan pendidik dalam mengajar serta menambah motivasi siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

#### REFERENSI

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Fauzi, Ahmad. "INOVASI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI READING GUIDEDAN MIND MAPPING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH." *Didaktita* 13 (2019): 7823–30.
- Karim, Abdul. "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN SEJARAH KEBUDAYAAAAN ISLAM (SKI) MELALUI METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING." *Jurnal Pendidikan Islam*, 2020, 1–18.

Rahmawati, Moh. Iqbal Fachrullah Abul Jihad, and Nurul Zainab. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Haqqul Yaqin Sampang." *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari: Jurnal Studi Islam Dan Interdisipliner* 8, no. 2 (2023): 202–22. <https://doi.org/10.30603/jiaj.v8i2.3918>.

Ryananda, Chadika. "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping Pada Pembelajaran Sejarah." *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 1, no. 2 (2022): 27–37. <https://doi.org/10.22437/krinok.v1i2.20057>.

