

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS
MULTIMEDIA AURORA 3D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP UNGGULAN AL-YASINI
PASURUAN**

TESIS

OLEH :

AKHMAD SIROJUDDIN
(12770007)



**PROGAM MEGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2014**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS
MULTIMEDIA AURORA 3D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP UNGGULAN AL-YASINI
PASURUAN**

TESIS

**Diajukan kepada Sekolah Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.I)
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

OLEH

**AKHMAD SIROJUDDIN
(12770007)**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2014**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS
MULTIMEDIA AURORA 3D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMP UNGGULAN AL-YASINI
PASURUAN**

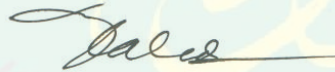
TESIS

**Diajukan kepada Sekolah Pascasarjana
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi beban studi pada
Program Magister Pendidikan Agama Islam**

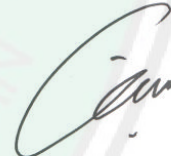
Oleh

**AKHMAD SIROJUDDIN
(12770007)**

Pembimbing:



**Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak
NIP : 196903032000031002**



**Dr. Marno Nurulloh, M.Ag
NIP : 197208222002121001**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2014**

Tesis dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Aurora 3D** pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan, ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Batu, *4 September*2014

Pembimbing I



Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak
NIP: 19690303 200003 1 002

Batu, *11 September*2014

Pembimbing II



Dr. H. Marno Nurulloh, M.Ag
NIP: 1972082 220021 21 001

Batu, *12 September*2014
Mengetahui,

Ketua Program Megister PAI

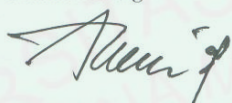


Dr. H. Fatah Yasin, M.Ag
NIP: 19671220 199803 1 002

Tesis dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan**, ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang Dewan Penguji pada tanggal 22 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Ketua Sidang



Dr. H. Fatah Yasin, M.Ag
NIP: 19671220 199803 1 002

Penguji Utama



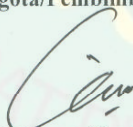
Dr. Abdul Malik Karim Amrullah, M.Pd.I
NIP. 19760616 200501 1 005

Sekretaris Sidang/Pembimbing I



Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak.
NIP: 19690303 200003 1 002

Anggota/Pembimbing II



Dr. H. Marno Nurulloh, M.Ag
NIP: 1972082 220021 21 001

Mengetahui,
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhaimin, MA.
NIP. 19561211 1983031005

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nam : Akhmad Sirojuddin

NIM : 12770007

Progam Studi : Maagister Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia
Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian tersebut adalah karya pribadi dan bukan karya orang lain kecuali dalam bentuk kutipan dalam naskah dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari bahwa hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiat atau klaim dari pihak tertentu, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 10 September 2014

METERAI
TEMPEL
3024AA
6000
DJP
Akhmad Sirojuddin
NIM 12770007

PENGANTAR



Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas segala limpahan rahmat dan bimbingan Alloh SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan” dapat terselesaikan dengan baik dan semoga ada guna dan manfaatnya. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing dan mendidik manusia kearah kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Dengan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan jazakumulloh ahsanal jaza' yang khususnya ditujukan kepada :

1. Rektor UIN Malang, Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si. dan para pembantu Rektor. Direktur Sekolah Pascasarjana UIN Malang, Bapak Prof. Dr. H. Muhaimin, MA. Dan para segenap asisten dan semua staf pembantu atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
2. Ketua Progam Studi Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. H. Fattah Yasin, M.Ag atas motivasi, koreksi dan kemudahan layanan selama studi.
3. Dosen Pembimbing I, Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak. atas bimbingan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan tesis.
4. Dosen Pembimbing II, Dr. H. Marno Nurulloh, M.Ag. atas bimbingan, saran, kritik dan koreksinya dalam penulisan tesis.
5. Semua staff pengajar atau dosen dan staff TU Sekolah Pascasarjana UIN Malang yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.
6. Semua civitas SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan khususnya kepala sekolah Bapak Suhaemi M.Pd dan segenap jajaran waka kurikulum, kepala TU, serta

semua pendidik khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah meluangkan banyak waktu memberikan informasi dalam penelitian.

7. Kedua orang tua, yang saya panuti ayahanda Bapak Ya'qub Yusuf dan ibunda tersayang Sa'idah Ya'qub yang tak hentinya memberikan do'a dan panutan untuk menyelesaikan studi, semoga Alloh SWT senantiasa menjaga dan menerima segala amal baik beliau berdua. Amin.
8. Kedua adik saya Nu'man Ato'illah dan Rofi'atul Mutowwifah yang selalu memberi inspirasi untuk selalu menjadi yang terbaik
9. Semua keluarga besar angkatan 2012 khususnya kelas C jurusan Pendidikan Agama Islam yang menjadi inspirasi dalam menjalani hidup dan semangat selama studi.

Batu, 10 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGAJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Pengembangan	15
D. Spesifikasi Produk	15
E. Manfaat Pengembangan Penelitian	17
F. Pentingnya Pengembangan	17
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	18
H. Orisinalitas Penelitian	20
I. Definisi istilah	22
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pendidikan Agama Islam di SMP	24
B. Pengembangan Bahan Ajar	38
C. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Mind Map	44
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan	68
B. Prosedur Pengembangan	69
C. Uji Coba Produk	75

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Analisis Prosedur Pengembangan Produk	83
B. Hasil Validasi Tingkat Kemenarikan & Efektifitas Produk.	
1. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk	88
a. Data Uji Coba Ahli Materi/Isi	88
b. Data Uji Coba Ahli Media	93
c. Data Uji Penilaian Guru PAI Kelas VII	95
d. Data Uji Coba Kelompok Kecil	98
2. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk	99
a. Data Uji Coba Lapangan & Produk Akhir	100
b. Data Uji Penilaian Akhir Guru Mata Pelajaran	102

BAB V KAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Proses Pengembangan Bahan Ajar.....	104
1. Karakteristik Bahan Ajar.....	106
a. Kajian Aspek Materi/Isi.....	106
b. Kajian Aspek Desain Pembelajaran	107
2. Pengorganisasian Bahan Ajar	111
3. Komponen Bahan Ajar Pegangan Siswa.....	112
4. Kelebihan dan keterbatasan Produk	117
B. Kemenarikan dan Keefektifan Bahan Ajar.....	119

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	120
B. Saran	122
1. Saran Pemanfaatan Produk	122
2. Saran Diseminasi Produk	122
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	123

DAFTAR PUSTAKA	125
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	126
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

1.1 Orisinalitas Penelitian	21
2.2 Pemetaan KD PAI Kelas VII	38
3.1 Pedoman dan Kriteria Skoring VII	81
3.2 Kriteria Konvensi Nilai VII	83
4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi I	88
4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi II	90
4.4 Hasil Penilaian Guru I Mata Pelajaran PAI	96
4.5 Hasil Penilaian Guru II Mata pelajaran PAI	98
4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	101
4.7 Hasil Uji Coba Lapangan	103
4.8 Hasil Uji Coba Paired Samples Statistics	105
4.9 Hasil Uji Coba Paired Samples Correlations	105
4.10 Hasil Uji Coba Paired Samples test (differences)	105
4.11 Hasil Penilaian Akhir Guru Bidang Studi	106

DAFTAR GAMBAR

2.1 Model Interaksi Keterhubungan Kurikulum, bahan Ajar dan Sistem Pembelajaran	43
2.2 Brain System	55
2.3 Kerangka Teori Kerja, Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Mind Map	68
3.1 Model Desain R&D Borg and Gall	70
3.2 Prosedur Pengembangan	71
3.3 Model Pengembangan Media Arif S. Sadiman	72
3.4 Desain Uji Coba Produk	77

MOTTO

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿١٠١﴾

“Katakanlah : "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui ? "Sesungguhnya orang yang berakal-lah yang dapat menerima pelajaran”.

“The aim of education should be to teach us rather how to think, than what to think rather to improve our minds, so as to enable us to think for ourselves, than to load the memory with thoughts of other men”.

-Bill Beattie-

“Tujuan pendidikan harusnya untuk mengajarkan kita cara bagaimana berpikir daripada mengajarkan apa yang harus dipikirkan, mengajarkan memperbaiki otak kita sehingga membuat kita bisa berpikir untuk diri sendiri, daripada membebani memori otak kita dengan pemikiran orang lain”.

"Pendidikan adalah proses hidup, bukan persiapan hidup di masa depan”.

-John Dewey-

ABSTRAK

Akhmad Sirojuddin. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan*. Tesis, Progam Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Progam Pasca Sarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Dr. H. Wahid Murni, M.Pd. Ak. (II) Dr. H. Marno Nurulloh, M.Ag.

Kata Kunci : Pengembangan Bahan Ajar, Mind Map, Multimedia, Pendidikan Agama Islam

Pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya bahan ajar yang memiliki kriteria sebagai bahan ajar yang mempunyai spesifikasi berbasis Multimedia, lebih lanjut penelitian ini dilakukan sebagai jawaban akan tantangan internal Pendidikan Agama Islam yakni minimnya keinginan untuk mengembangkan bahan ajar khususnya bagi para pendidik atau guru dan jawaban akan tantangan eksternal Pendidikan Agama Islam, yaitu dengan mendekati pendidikan kita dengan zaman globalisasi yang lebih mengedepankan aspek teknologi informasi yang serba cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan dan untuk menjelaskan bagaimana tingkat kemenarikan, efektivitas pada produk pengembangan bahan ajar tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam metode penelitian dan pengembangan bahan ajar ini adalah model R&D Borg dan Gall yang telah disederhanakan dengan beberapa langkah, yaitu (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan (2) mengembangkan produk (3) validasi ahli dan revisi (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Sedangkan subjek uji coba terdiri atas ahli materi/isi, ahli desain dan media pembelajaran, guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VII B di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) telah berhasil menjelaskan dengan detail prosedur pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Mutimedia Aurora 3D dan (2) produk pengembangan ini telah terbukti menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil angket yang didapat dari tanggapan penilaian guru Pendidikan Agama Islam sebesar 90,12 % (sangat baik), tanggapan siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini sebesar 92,2 % (sangat baik). Adanya peningkatan hasil belajar sebesar 14%, hal ini didasarkan dari hasil *pre-test* 73,9 % dan nilai *post-test* sebesar 87,9%. Memenuhi kriteria ketuntasan belajar sebesar 90 % yang dibuktikan dari 32 siswa yang mengikuti *post-test* 29 orang mendapat skor diatas 75 dan 3 orang mendapatkan skor dibawah 75. Merujuk pada hasil uji beda sebesar $0,000 < 0,05$ maka ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *Post-test* setelah menggunakan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D.

ABSTRACT

Akhmad Sirojuddin. 2014. Development of teaching material of Mind Map 3D Aurora Multimedia-based on the subjects of Islamic education at 7th Grade of SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Thesis. Post Degree of Islamic education, Master programs. Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor : (I) Dr. H. Wahidmurni. M.Pd. Ak. (II) Dr. H. Marno Nurulloh. M.Ag.

Keywords : Development of teaching material, Mind Map, Multimedia, Islamic education

Education is an important point in development of human resources quality, including Islamic education (IE) Development of teaching material of Mind Map 3d Aurora Multimedia-based on the subject of IE at 7th grade of SMP Unggulan Al-Yasini pasuruan has availability lack background of multimedia-based learning. This research was trying to offer an information technology products as challenge solutions in order to face globalization external demans which sued to learn IE timely, practically, effectively and fun.

The research purposes were describing procedures of learning development of Mind Map Multimedia-based on the subject of IE at 7th grade of SMP Unggulan Al-Yasini pasuruan and explaining levels of persuasion and effectiveness of product development.

This research was using R&D Borg and Gall model that simplifying with a few steps, among them were (1) performing an analysis of product to be developed (2) developing product (3) specialist validating and revision (4) small scale field trials and revision (5) large scale field trials and final product.

Subject for this research composed of expert material, instructional design and media expert, IE teachers and 7th grande student of SMP Uggulan Al-Yasini Pasuruan The research result were (1) successfully explaining in detail procedures of learning development of Mind Map 3D aurora Multimedia-based, and (2) successfully proven that product development was interesting and effective to improve student learning result. This conclusions were based on the result of retrieved from respondents, namely : IE teachers (90,12%-very good), and the student (92,2-very good). Increasing learning result (14%) had indicated by rising percentage of pre-test (73,9%) and post-test (83,9%). The result had beenfulfilling by pass scores criteria (90%), which 29 student got score above 75 point and 3 student under 75 point. Using multimedia-based learning Mind Map 3D Aurora was giving significant differences between average value of pre-and post test, that was $0.000 < 0.05$

المخلص

أحمد سراج الدين. 2014 تطوير المواد التعليمية خريطة العقل استنادا على D3 أورورا دورة فى المواد التعليم الإسلامي فى فصل النموجية السابع الوسطى بمعهد آل ياسيني بمدينة فاسوروان. أطروحة، برنامج ماجستير التعليم الدراسات الإسلامية، برنامج الدراسات العليا، جامعة ولاية الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: (I) الدكتور. ح. واحد مورنى، M.Pd. Ak. العدالة والتنمية. (II) الدكتور ح. مارنو نور الله M.Ag.

الكلمات الرئيسية: تطوير المواد التعليمية، خريطة العقل، الوسائل المتعددة، التربية الإسلامية ويستند تطوير المواد التعليمية القائمة على خريطة العقل أورورا بالوسائل المتعددة D3 على مادته التربية الإسلامية فى فصل النموجية السابع الوسطى بمعهد آلياسيني بمدينة فاسوروان هذه على حقيقة أن عدم توفر المواد التعليمية أن اختيار المعايير والمواد التعليمية التي لديها الوسائل المتعددة على التفصيل، ويتم إجراء مزيد من البحوث ردا على التحديات الداخلية فى التربية الإسلامية أي عدم وجود الرغبة فى تطوير المواد التعليمية خاصة للمُعَلِّمِينَ أو مُدَرِّسِينَ وجوابا لتحديات الخارجية فى التربية الإسلامية، بتقريب التعليم الذي معنا مع تعليم عصر العولمة الذى قدم تكنولوجيا فى معرفة المعلومات هي وتيرة سريعة وعملية، فعالية ومنتعة.

الغرض من هذه الدراسة الشرح فى كيفية تطوير المواد التعليمية خريطة العقل استنادا على D3 أورورا دورة فى المواد التعليم الإسلامي فى فصل النموجية السابع الوسطى بمعهد آلياسيني بمدينة فاسوروان، والتبيين عن مستوى جاذبية وفعالية على تطوير المنتجات من المواد التعليمية.

نموذج التنمية المستخدمة فى أساليب البحث وتطوير المواد التعليمية هو نموذج من D & R بورغ وغال الذي تم تبسيط مع بضع خطوات، هي: (1) تحليل المنتج إلى تطوير (2) تطوير المنتجات (3) التحقق من صحة الخبراء والمراجعة (4) التجارب الميدانية على نطاق صغير والمراجعات (5) تجارب ميدانية واسعة النطاق والمنتج النهائي. اما فى التجربة تتركب على خبراء الموضوع اختبار الخبراء / المحتويات، خبراء التصميم وتعليم سائل الإعلام، ومعلم التربية الإسلامية وطلاب الصف السابع B فى المرحلة الوسطى بمعهد آلياسيني.

وقد أوضحت نتائج البحوث من هذا التطور (1) بنجاح الإجراء بالتفصيل تطوير المواد التعليمية القائمة على وسائل الإعلام المتعددة خريطة العقل أورورا D3 و (2) أثبتت تطوير المنتجات بطريقة جذابة وفعالة لتحسين نتائج تعلم الطلاب بناء على نتائج تم الحصول عليها من الردود على الاستبيان تصنيفات معلم التربية الإسلامية من 90.12% (ممتاز)، المصنفة فئة السابع استجابات الطلاب آلياسيني من 92.2% (جيد جدا). هناك زيادة مخرجات التعلم بنسبة 14%، وهذا يعتمد على ما قبل الاختبار و73.9% النتيجة بعد الاختبار من 87.9%. تلبية معايير التعلم للإتقان كما يتضح من 90% من 32 طالبا الذين يأخذون ما بعد اختبار 29 شخصا حصل على درجة فوق 75 و3 أشخاص الحصول بلغت درجة أقل من 75 فى اشارة الى نتائج الاختبار مختلفة ل0، 000 > 0.05 ثم هناك فرق كبير بين متوسط قيمة الاختبار القبلي والبعدي بعد استخدام المواد التعليمية القائمة على خريطة العقل D3 أورورا الوسائل المتعددة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan manusia. Memasuki era baru dewasa ini, kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan semakin nyata dan meningkat. Bahkan tak jarang yang menjadikan pendidikan sebagai salah satu kebutuhan utama hingga gaya hidup (*life style*). Pendidikan menjadi variabel yang sangat penting dalam pembangunan dan menempati posisi strategis untuk mencapai tujuan individu maupun sosial. Organisasi-organisasi, baik berbasis *social oriented* seperti lembaga swadaya masyarakat, pemerintah hingga yang bersifat *profit oriented*, seperti perusahaan-perusahaan ataupun badan usaha, sangat mengandalkan pengetahuan dan intelektual yang diasah pada proses pendidikan sebagai modal penting yang wajib dimiliki oleh para sumber daya manusianya. Pengetahuan dan intelektualitas tersebut akan dikembangkan kembali hingga menjelma menjadi nilai dari produk-produk mereka, baik berupa barang maupun jasa (pelayanan).

Dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Imam Thabrani, Rasulullah SAW bersabda bahwa : “Barangsiapa yang menginginkan dunia hendaknya berilmu, barang siapa yang menginginkan akhirat hendaknya berilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya maka hendaknya menguasai ilmu.” Hal serupa juga dikemukakan oleh salah seorang tokoh terkemuka dalam filsafat alam dan metodologi ilmiah, Francis Bacon (1561-1626) yang menyatakan *Knowledge is Power*, artinya pengetahuan adalah kekuasaan. Pernyataan ini diperkuat oleh tokoh filsafat pendidikan Theodore Brameld (1904-1987) yang populer dengan teori rekonstruksionis dengan pernyataannya *Education is Power*, artinya pendidikan adalah kekuatan. Pernyataan-pernyataan tersebut sangat jelas menunjukkan akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia. Karena, melalui pendidikan manusia memperoleh ilmu dan pengetahuan, sehingga mereka memiliki kesempatan besar untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan memiliki arti proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam

usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Undang-undang sistem pendidikan nasional (UU Sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 Bab I menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan nasional memiliki visi untuk mewujudkan sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa dalam memberdayakan seluruh warga negara agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas, mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman. Mengenai penyelenggaraan pendidikan disebutkan dalam Bab IV bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis, berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia (HAM), nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. Pada Bab V pasal 12 ayat 1.a tentang peserta didik, dijelaskan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pendidikan agama yang disesuaikan dengan agama atau kepercayaan yang dianut dan diajarkan oleh pendidik yang seagama.¹ Maka, pelaksanaan pendidikan agama, termasuk juga pendidikan agama islam (PAI) yang terdapat di sekolah terkait sarana prasarana, biaya pendidikan, tenaga pengajar, kurikulum serta komponen pendidikan lainnya telah diatur oleh undang-undang dan memiliki posisi strategis secara operasional.²

Pada umumnya pendidikan haruslah dapat membantu manusia menemukan hakikat kemanusiaannya, artinya pendidikan harus mampu membentuk manusia secara utuh, yaitu manusia yang mampu mengenal, mengerti, memahami dan menghadapi kenyataan hidup di sekelilingnya. Berbagai perubahan yang terjadi hampir di setiap lini kehidupan merupakan suatu tantangan yang menuntut penyesuaian dan relevansi dunia pendidikan. Mengacu pada pernyataan Tilaar (2000) beberapa aspek yang perlu dikaji kembali dalam pendidikan diantaranya :

¹ Depdiknas. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Depdiknas 2003).

² Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan watak Bangsa* (Jakarta : Grafindo Persada, 2005) hal. 17.

Pertama, peranan dan batasan pendidikan. Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia baik formal maupun non formal. Pendidikan dalam bentuk formal adalah pengajaran, yakni proses transfer pengetahuan atau usaha mengembangkan dan mengeluarkan potensi intelektualitas dalam diri manusia. Meskipun begitu, pendidikan tidak dapat dibatasi hanya pada lingkungan sekolah saja. Rumusan pendidikan dan kurikulumnya yang hanya membedakan antara pendidikan formal dan non formal perlu disempurnakan lagi dengan menempatkan pendidikan informal yang justru akan semakin memegang peranan penting di dalam pembentukan tingkah laku manusia dalam kehidupan global yang terbuka. Kedua, pendidikan bukan hanya sekedar mengembangkan intelegensi akademik peserta didik. Intelektualitas dan pengetahuan yang didapat pada proses ini belum sepenuhnya mewakili diri peserta didik. Maka, pendidikan bukan hanya *transfer of knowledge*. Dengan adanya pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengetahui dan memahami eksistensi dan potensi yang dimiliki. Ketiga, pendidikan bukan sekedar proyek memintarkan manusia, melainkan melahirkan manusia yang berbudaya yang menyadari akan hakikat penciptaannya. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Adz-Dzaariyaat ayat 56: “*Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.*” Di sinilah akhir dari tujuan pendidikan, yaitu humanisasi (pemanusiaan) yang berujung pada kebebasan dalam memilih dan memperoleh pendidikan.³

Jika sepakat dengan pengertian di atas, maka hakikat indikator keberhasilan suatu pendidikan diukur dari moralitas atau akhlak peserta didik, disamping pencapaian kompetensi yang meliputi intelektual dan kecakapan hidup. Konsep tersebut mengarahkan pada tujuan pokok dari tindakan pengajaran, yaitu menimbulkan atau menyempurnakan pola laku dan membina kebiasaan, sehingga peserta didik terampil menjawab tantangan situasi hidup secara manusiawi. Hal ini sejalan dengan norma yang berlaku dalam Agama Islam, dimana keberhasilan manusia diukur dari akhlak dan kualitas amalnya. Karena, akhlak merupakan simbol kemanusiaan yang dianggap sebagai modal utama manusia dalam menjalin

³ Sunggiardi, M.S..*Pendidikan untuk Indonesia maju..* (Jakarta : BPK Gunung Mulia, 2010) hal.35.

komunikasi sosial sekaligus alat kontrol atas capaian intelektual agar tidak disalahgunakan.

Ironisnya, makna pendidikan seperti disebut di atas masih belum berhasil diterapkan di Indonesia. Pendidikan agama Islam (PAI) yang berlangsung di sekolah maupun madrasah masih memiliki banyak kelemahan bahkan dinilai gagal. Kegagalan ini dilihat dari potret moral anak didik yang makin menurun dan mudah mengabaikan nilai-nilai agama. Maka tidak mengherankan jika saat ini dunia pendidikan sering mendapat sorotan dan kritikan tajam. Hal menonjol yang sering diulas dalam masalah ini adalah tidak adanya pengaruh signifikan PAI terhadap perilaku peserta didik. Tetap tingginya kasus pergaulan bebas, tawuran, konflik SARA, intoleran terhadap sesama, menjadi alasan banyak orang bersikap apatis terhadap pendidikan agama yang secara tidak langsung menimbulkan pertanyaan sejauh mana efektifitas pendidikan tersebut.

Permasalahan di atas perlu mendapat perhatian serius pemangku kepentingan (*stakeholder*) pendidikan agama, termasuk orang-orang yang berkecimpung dan peduli pada pendidikan tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung. Harus kita akui bersama bahwa ada kelamahan dan tantangan atas pelaksanaan Pendidikan Agama Islam yang harus segera diselesaikan, baik yang bersifat eksternal maupun internal

Salah satu tantangan eksternal Pendidikan Agama Islam saat ini adalah semakin cepatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Keadaan ini secara tidak langsung akan memengaruhi taraf, mutu, kebudayaan dan gaya hidup manusia, yang secara tidak langsung juga akan berpengaruh terhadap nilai, sikap dan tingkah laku dalam kehidupan individu maupun masyarakat yang itu semua menjadi bagian tanggungjawab dunia pendidikan.⁴ Perkembangan tersebut juga berpengaruh terhadap penguatan yang ingin mengoreksi kelemahan dan kekurangan yang ada pada sistem pembelajaran konvensional yang masih banyak dianut oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Dalam sistem konvensional proses *transfer of knowledge* dilakukan dengan menggunakan papan tulis sebagai sarana utama, ruangan dikelola dengan format yang statis dan guru menjadi satu-satunya informan yang *expect* dalam bidangnya (*teacher centered*), dengan realitas ini

⁴ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam : Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Bandung ; PT Remaja Rosdakarya, 2004) hal. 85.

pula yang menjadi alasan mengapa sistem pembelajaran konvensional saat ini diyakini kurang bisa menyentuh konsep-konsep kemampuan otak, kecerdasan dan kreativitas yang telah berkembang dengan pesat seiring dengan kemajuan zaman berupa kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi.

Di era globalisasi saat ini TIK (*Teknologi Informasi dan komunikasi*) menjadi kebutuhan yang mendasar dalam menentukan kualitas dan efektifitas proses pembelajaran. Dryden dan Vos menyimpulkan dari hasil penelitian mereka bahwa dalam sistem pendidikan yang terbukti berhasil, citra diri ternyata lebih penting dari materi pelajaran. Dengan demikian, konsep pendidikan masa depan ialah diarahkan kepada bagaimana membangkitkan gairah siswa untuk belajar secara menyenangkan (*how student learn*).⁵ Dan tentu saja salah satu pendekatan dan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek tersebut ialah dengan pemanfaatan *information and communication technology* (ICT) dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Means yang dikutip oleh Suryadi juga menerangkan bahwa kebutuhan masyarakat persekolahan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari reformasi pembelajaran. Selain membantu menciptakan kondisi belajar yang kondusif bagi siswa, peran penting dari teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah menyediakan seperangkat media berbasis teknologi dan alat (*tool*) untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan siswa, serta tentu saja memberi keterampilan penggunaan teknologi tinggi (*advance skill*).⁶ Selain itu, antara siswa dan sumber-sumber belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tidak terbatas oleh ruang dan waktu (*space and time*), serta proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Lebih lanjut kehadiran multimedia dalam proses pembelajaran memiliki posisi yang tidak kalah penting karena ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan teknologi sebagai perantara, kerumitan materi yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan media tersebut. Selain itu

⁵ Dryden, G & Vos, J. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung : Kaifa (2003) hal. 104

⁶ Suryadi. *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran*. Dalam Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak jauh, Volume 8, Nomor 1, Maret 2007, hal. 83-89.

multimedia dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan materi yang abstrak dapat dikonkretkan melalui multimedia.

Adapun tantangan Pendidikan Agama Islam faktor internal menyangkut isi pelajaran sebagai program pendidikan, dimana pada segi orientasi, Pendidikan Agama Islam masih dianggap sempit dalam memberikan pemahaman nilai-nilai ajaran agama. Permasalahan lain terdapat pada rancangan dan penyusunan materi yang kurang tepat, metode pelaksanaan pembelajaran yang cenderung monoton, serta keterbatasan sarana dan prasarana.

Menurut Muhaimin adanya kelemahan Pendidikan Agama Islam di sekolah disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut : (1) Pendekatan masih cenderung normatif, artinya penyajian norma atau nilai sering kali tanpa ilustrasi konteks sosial budaya sehingga peserta didik kurang mampu menghayati nilai-nilai agama sebagai nilai yang hidup dalam kehidupan sehari-hari. (2) Kurikulum yang ada didalam Pendidikan Agama Islam hanya menawarkan nilai minimum dari kompetensi, sehingga semangat untuk memperkaya atau mengembangkan bahan ajar maupun pembelajaran relatif kurang. (3) Sebagai dampak dari situasi tersebut, Guru pendidikan Agama islam (GPAI) kurang berupaya menggali berbagai metode yang mungkin bisa dipakai untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung monoton dan sangat membosankan. (4) Keterbatasan sarana prasarana termasuk bahan ajar, mengakibatkan pengelolaan cenderung seadanya. Padahal, Pendidikan Agama Islam diklaim sebagai aspek yang penting meskipun pada kenyataannya sering kali kurang diberi prioritas dalam urusan fasilitas yang memadai.⁷ Banyak ulasan informasi maupun penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih menggunakan cara pembelajaran tradisional yaitu ceramah, statis dan kontekstual yang cenderung kaku, normatif, monolitik dan lain sebagainya.⁸

Penjelasan yang lain menyebutkan bahwa paling tidak ada empat faktor yang menyebabkan kegagalan pembelajaran tersebut. Pertama, penekanan masih

⁷ Muhaimin, *Paradigma*, hal. 90.

⁸ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah Madrasah dan Perguruan Tinggi*. (Jakarta : PT Raja Grafindo) hal. 26.

sebatas transfer keilmuan saja dibanding proses transformasi nilai-nilai keagamaan dan moral kepada peserta didik. Kedua, pendidikan berbasis Agama Islam selama ini hanya dipandang sebagai formalitas di dalam kurikulum. Ketiga, kurangnya penekanan pada nilai-nilai moral yang mendukung rasa cinta kasih sayang, persahabatan, suka menolong, cinta damai dan toleransi. Keempat, kurangnya perhatian untuk mempelajari agama-agama lain.⁹

Dampak dari itu semua peserta didik akan mudah merasa lelah, bosan, jenuh, lelah, sulit memahami, sulit menghafal, mudah lupa, otak mudah penuh, sulit konsentrasi, melamun, tidak menyenangkan, tidak bersemangat dan mungkin banyak lagi deretan kata-kata keputusan dalam belajar yang pada akhirnya memengaruhi prestasi belajar mereka. Hal ini akan menjadi beban berat bagi siswa karena bagi mereka belajar bukanlah sesuatu yang mudah dan menyenangkan, apalagi menuntut siswa untuk mengerti semua beban pelajaran dan berprestasi, dan kalau mau lebih jujur problem seperti ini sepertinya berlangsung dari generasi ke generasi dan dianggap sebagai permasalahan yang wajar dan umum terjadi sementara anak yang menyukai dan ketagihan belajar adalah kejadian yang khusus sehingga kita menyebutnya sebagai anak yang cerdas dan rajin, lalu sebenarnya apa yang terjadi padahal jika melihat film, main games dan membaca komik mereka relatif lebih fokus, bertahan berjam-jam, mudah faham, banyak akal bahkan hanya untuk menjawab panggilan orang tua mereka saja tidak sempat. Tiga cara diatas bisa jadi adalah contoh keberhasilan belajar karena berangkat dari prinsip yang sama, otak berusaha menyerap, mencerna, mengolah menata dan mengarsip informasi ke dalam otak dan jelas cara kerja otak dengan pendekatan ini sangat berbeda dengan pembelajaran tradisional selama ini.¹⁰

Barbara K. Given menyatakan bahwa pendidikan lebih dari sekadar meraih standar pembelajaran tertentu. Pendidikan identik dengan mengembangkan keinginan untuk belajar, memahami cara belajar dan menerapkan praktik pengajaran berdasarkan bagaimana sesungguhnya otak

⁹ Sumartana, *Konflik dan Pendidikan Agama di Indonesia* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2001) hal. 240.

¹⁰ Sutanto Windura. *1st Mind Map untuk Siswa, Guru & Orang Tua*. (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo, 2013) hal. 2

berfungsi. Tony Buzan seorang pakar percepatan belajar dan kreativitas pada tahun 1970-an menemukan cara belajar *Mind map*, cara ini diakui sebagai sistem atau teknik belajar dan berfikir yang efektif serta paling banyak digunakan di seluruh dunia. Sistem pembelajaran ini bekerja sesuai dengan cara kerja dan bahasa alami otak manusia, diantaranya melalui asosiasi dan imajinasi gambar.¹¹

Secara singkat cara pembelajaran ini mencakup tiga sistem operasi alamiah otak : Pertama, manusia bekerja dengan kedua belah otak. Otak manusia terbagi menjadi dua bagian, yakni otak bagian kiri dan kanan. Otak kiri mengedepankan hal-hal yang berkaitan dengan kata, angka, garis, analisa, logika, daftar dan hitungan. Sementara otak kanan bekerja berdasarkan konsep, irama, gambar, warna, dimensi dan imajinasi. Jika selama ini pembelajaran PAI terkesan membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik, dapat disebabkan oleh aktivitas belajar di kelas yang cenderung mengedepankan penyampaian informasi sebatas kata, logika, urutan, hitungan yang semuanya itu adalah wilayah kinerja otak kiri saja. Namun, akan berbeda jika dibandingkan kegiatan bermain *games* atau membaca komik. Pada kegiatan-kegiatan ini, otak anak dirangsang untuk secara aktif bekerja bersama sehingga tidak mengherankan jika waktu yang mereka lakukan jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kedua, otak bekerja dengan gambar. Otak akan lebih mudah menangkap informasi melalui ilustrasi gambar, bukan hanya sebatas tulisan teks, tabel, angka atau yang lain. Ketiga, otak bekerja secara asosiasi. Artinya, otak bekerja dengan proses perangkaian satu ide dengan ide yang lain sehingga diperoleh ide yang kompleks. Dalam konteks ini, peserta didik tidak dapat dipaksa untuk memiliki pikiran linier yang sama, karena masing-masing peserta didik memiliki daya imajinasi dan kreativitas yang berbeda. Bila setiap peserta didik dengan otak yang berbeda dipaksa menelan informasi dengan urutan yang sama, maka akan menurunkan motivasi yang berimbas pada kegagalan belajar.¹²

Berdasarkan ketiga hal di atas, maka diperlukan pengemasan pelajaran sehingga menarik, menantang dan relevan dengan apa yang sudah diketahui dan

¹¹ Sutanto windura, *Mind Map : Teknik Berfikir & Belajar Sesuai Cara Kerja Alami Otak*. (Jakarta : PT Elex Media komputindo) hal. 11

¹² Sutanto, *Mind Map*, hal. 18.

dicapai oleh para peserta didik sehingga mudah diilustrasikan dan diasosiasikan oleh otak mereka.

Pembelajaran tradisional, khususnya pendidikan agama yang berlangsung saat ini lebih mengedepankan aspek kognisi dari pada afeksi dan psikomotorik.¹³ Hal ini terlihat pada kelulusan siswa yang hanya diukur dengan seberapa banyak hafalan dan nilai ujian tertulis di kelas. Akibatnya, nilai-nilai kepribadian dan potensi alamiah anak kurang diperhatikan. Selain itu siswa di tempatkan sebagai objek bukan subjek seperti gambar di bawah ini :¹⁴



Anak = Objek
Materi Pelajaran = Subjek

Gambar 1.1. Material-based Learning (*Cara Lama*)

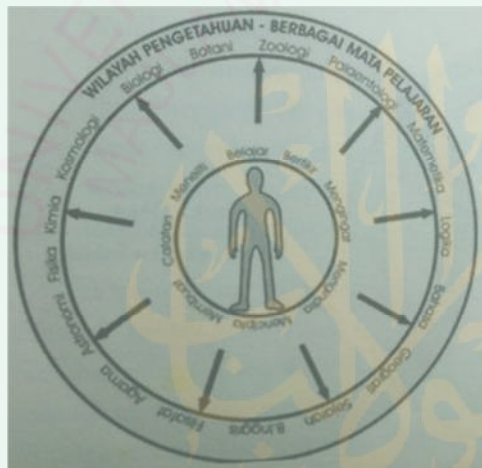
Konsep ini menunjukkan bahwa semakin banyak materi belajar (*What to Learn*) yang di jejakkan kepada anak, maka nantinya diharapkan anak tersebut menjadi lebih pandai dan cerdas karena banyaknya ilmu pengetahuan yang masuk ke otaknya. Seandainya kita tahu sebenarnya yang terjadi tidaklah selalu demikian bahkan yang sering terjadi adalah sebaliknya, seorang anak akan semakin stress, membenci belajar dan tidak pernah termotivasi untuk belajar seperti halnya dia sangat termotivasi untuk menonton film, games atau membaca komik. Filosofi ini di namakan dengan pembelajaran berbasis materi atau disebut dengan istilah *Material based Learning* dan sudah terbukti salah dan berpotensi menghilangkan kecintaan anak akan belajar, sudah bisa kita bayangkan jika anak atau murid kita tidak bisa menyukai, dan belum mengerti cara belajar yang tepat sebagai landasan

¹³ Muhaimin, *Pengembangan*, hal. 90.

¹⁴ Sutanto Windura. *1st Mind Map*. hal. 3.

untuk mengerti pelajaran lalu bagaimana mungkin seorang siswa di tuntut lebih menjadi anak yang mengerti pandai, cerdas atau bahkan berprestasi.

Yang lebih tepat dilakukan tentu adalah sebaliknya, seorang anak atau murid sebagai subjek dan materi belajar sebagai objeknya. Sementara guru dan orang tua di anjurkan untuk lebih mengedepankan bagaimana menemukan cara atau teknik terbaik untuk mereka belajar (*How to Learn*) antara kebutuhan dan potensi alami anak saling sinergi satu sama lain dan memudahkan anak untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan membalik arah panahnya (*Anak=Subjek*) dari skema sebelumnya, maka akan menghasilkan skema baru *Student Centric Learning* seperti dibawah ini :¹⁵



Anak = Subjek
Materi Belajar = Objek

Gambar 1.2. Brain-based Learning (*Cara Baru Revolusi belajar*)

Melihat tantangan Pendidikan Agama Islam diatas, rasanya perlu adanya reaksi serius untuk memecahkan permasalahan ini, hendaknya para pemerhati dan praktisi Pendidikan Agama Islam lebih tanggap dalam memberikan solusi berupa kurikulum serta bahan ajar yang didalamnya memuat metode pembelajaran yang lebih efektif. Karena pada dasarnya, komponen-komponen diatas merupakan suatu produk yang lahir berdasarkan kondisi yang nyata terjadi di dalam masyarakat. Upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab seorang pendidik, yaitu guru dan para praktisi pendidikan secara keseluruhan. Guru agama memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dewasa ini, guru mulai dituntut

¹⁵ Sutanto Windura. *1st Mind Map*, Hal-4

untuk mampu mengelola proses belajar mengajar di kelas, sehingga dapat memberi rangsangan kepada peserta didik untuk mau belajar secara maksimal melalui pengembangan bahan ajar yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, ada beberapa gagasan pokok yang perlu diperhatikan, diantaranya: (a) *what to learn*, yaitu materi atau pengetahuan yang dipelajari, (b) *how to learn*, tentang bagaimana cara belajar yang dikaitkan dengan metode pembelajaran, (c) *why to learn*, yaitu hal-hal yang dapat memotivasi untuk belajar. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain. Jika salah satu komponen hilang maka pembelajaran dapat dikatakan gagal.¹⁶ Baru-baru ini pemerintah mulai mensosialisasikan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 sebagai respon tantangan internal Pendidikan Agama Islam yang didalamnya memuat pembelajaran yang didalamnya mulai memperbanyak gambar, kalimat yang lebih komunikatif dan interaktif, cerita dan pendekatan saintifik yang semua ini dianggap lebih relevan dan sistematis untuk sementara ini, hanya saja hal ini dianggap kurang bisa memenuhi tuntutan peserta didik aspek teknologi karena sampai saat ini Kurikulum 2013 hanya mengembangkan dari segi bahan ajar saja (*Material Printed*), sehingga perlu adanya kesadaran yang nyata bagi para pakar pendidikan dan guru untuk lebih mengembangkan bahan ajar kurikulum 2013 guna memudahkan guru untuk mentransfer ilmu dengan mudah, cepat, efektif yang didalamnya memuat cara dan teknik belajar untuk memudahkan anak didik memahami semua pelajaran yang dibebankan kepadanya.

Hadirnya bahan ajar Mind Map berbasis multimedia pelajaran Pendidikan Agama Islam ini akan menjadi alternatif untuk menjawab permasalahan dan kebutuhan pendidikan saat ini, khususnya dalam pembelajaran PAI di sekolah ataupun madrasah. Cara ini diharapkan mampu memberi solusi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik melalui teknologi informasi yang semakin cepat pada zaman ini yang dirangkul dengan teknik dan sistem belajar yang revolusioner dan melahirkan lulusan yang punya integritas, wawasan global, cepat, tepat tetapi juga memiliki spiritual keagamaan yang kuat, memiliki akhlak mulia dan kreatif. Selain itu peningkatan mutu dan kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan, faktor input dan proses dalam pendidikan sangat

¹⁶ Sutanto, *Mind Map*, hal.Vii

menentukan. Oleh karena itu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran diperlukan strategi khusus untuk memenuhi kebutuhan interaksi guru dan murid, murid dengan murid, peserta didik dengan bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Untuk itu diperlukan kesadaran para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan berbagai variasi pembelajaran, dengan demikian pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih variatif dan dapat menarik minat siswa untuk lebih giat dan aktif dalam pembelajaran yang kemudian pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar siswa sehingga lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Mengingat upaya untuk meningkatkan prestasi belajar adalah tugas dan tanggungjawab guru, maka saat ini telah banyak pendekatan-pendekatan pembelajaran di kelas yang sudah dilakukan yang saat ini belum mendapatkan hasil yang sangat memuaskan, hal ini tercermin dari hasil ujian sekolah maupun nasional serta ketrampilan individu yang relatif minim, sehingga perlu adanya usaha lebih untuk memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan atau model yang dianggap efektif dan efisien.¹⁷ Hal ini juga dijelaskan dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 20, bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajarannya yang juga sudah dijelaskan melalui Permendiknas tentang standar proses yang salah satunya mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lain sebagainya, di luar pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan kreatif sesungguhnya masih banyak yang mempengaruhi kualitas pendidikan, hanya saja bahan ajar adalah bagian kecil dari salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu suatu pendidikan yang berbagai bagian dan bentuknya dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran.

Tersedianya multimedia pembelajaran dianggap penting untuk menarik minat kegiatan belajar siswa, kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai informasi dan media lain juga diperlukan untuk meningkatkan motivasi siswa sebagai wujud nyata dari aktifitas belajar, tanpa adanya interaksi antara siswa dengan media maka belajar tidak akan pernah

¹⁷ Surakhmad, *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar*. (Bandung: Arsito 2004) hal. 96.

terjadi.¹⁸ Lebih jauh Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas termasuk kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi dan efektivitas waktu mengingat kurikulum berganti realif lebih cepat sehingga guru maupun pihak yang bertanggungjawab dalam dunia pendidikan menuntut untuk mengembangkan sendiri bahan ajar yang dibutuhkan dan menjadi kebutuhan mendesak yang tidak bisa ditunda-tunda lagi

Sayangnya, hingga saat ini masih sangat sedikit guru Pendidikan Agama Islam yang mempunyai inisiatif mengembangkan bahan ajar, selama ini masih banyak guru yang bergantung pada LKS, meskipun pada dasarnya pendekatan kurikulum 2013 lebih baik dari sebelumnya tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkannya, karena pada dasarnya seorang guru lebih mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dibutuhkan oleh anak didiknya. Secara umum hingga saat ini bahan ajar masih jauh dengan teknologi, artinya dengan kemajuan zaman saat ini mestinya pengembangan bahan ajar tidak hanya fokus pada konten isi materi saja, melainkan lebih kepada pendekatan pembelajaran berupa media yang lebih dikenal dan dekat dengan kita. Dengan media yang lebih interaktif dan berbasis teknologi seperti internet, laptop, iphone, tablet, LCD maupun proyektor lebih mampu menaruh hati peserta didik sehingga anak tidak hanya sekedar tahu akan materi yang disampaikan tetapi juga tidak bosan untuk mengulang pelajaran yang sudah diberikan karena media yang digunakan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika seorang murid aktif mengikuti pelajaran dikelas maka seorang guru akan lebih mudah dalam melakukan aktifitas pembelajaran dikelas, dan peserta didik mampu mengembangkan dan memenuhi kebutuhan sesuai dengan potensi anak dan orientasi pendidikan secara utuh.

Dengan pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai media pembelajaran diharapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih praktis, variatif, kreatif, aktif dan mampu memenuhi kebutuhan dan menarik minat para peserta didik

¹⁸ Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud 1989). hal. 150

untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas. Diharapkan bahan ajar yang dikembangkan ini dapat dijadikan salah satu alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga pada akhirnya secara tidak langsung dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi siswa sehingga lebih efektif untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

Mengingat realita di lapangan bahwa (1) minimnya keinginan guru untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan anak didiknya, (2) kesulitan para guru untuk mengembangkan bahan ajar karena minimnya referensi produk nyata dan membutuhkan waktu lama untuk membuatnya, (3) belum tersedianya bahan ajar yang dikembangkan berbasis multimedia, (4) kebutuhan mendesak bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka peneliti tertarik untuk menulis tesis dengan judul “Pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan”.

Pengembangan ini di dasari karena bahan ajar merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, siswa lebih termotivasi, terbimbing dan terkontrol dan SMP Unggulan Al-Yasini yang berbasis Saintek relatif memiliki fasilitas yang memadai untuk mengimplementasikan pengembangan produk ini. Sehingga peneliti tertarik untuk menyumbangkan produk pengembangan bahan ajar ini untuk meningkatkan keefektifan dan prestasi belajar siswa.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan untuk pembelajaran ?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan dan efektivitas bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan pembelajaran ?

C. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pengembangan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk menjelaskan prosedur pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan untuk pembelajaran.
2. Untuk menjelaskan sejauh mana tingkat kemenarikan dan efektivitas bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai pendamping siswa yang dapat dijadikan rujukan pembelajaran.

D. SPESIFIKASI PRODUK

Produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah produk bahan ajar berupa Multimedia software Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk SMP kelas VII dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Bahan ajar Mind Map berupa Multimedia Aurora 3D pelajaran PAI ini digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok dengan media pendukung berupa komputer, laptop, LCD dan proyektor.
2. Referensi utama pengembangan bahan ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Mata Pelajaran PAI ini menggunakan bahan ajar PAI dan Budi Pekerti yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Kurikulum 2013 untuk SMP/MTs kelas VII.
3. Bahan ajar ini didesain dengan fasilitas berupa software Aurora 3D kemudian pendekatan sistem belajar menggunakan Mind Map (*peta pikiran*). Dengan spesifikasi berikut ini :
 - a. Menu utama yang didalamnya mencakup 7 tombol, 6 tombol untuk masuk ke setiap materi pelajaran dalam satu semester, dan satu tombol untuk mengetahui referensi peneliti

- b. Setiap materi pelajaran terdiri dari 7 tombol dengan pendekatan saintifik berupa (1) Mari renungkan, (2) Mari mengamati, (3) Mari belajar (4) Mari memahami, (5) Rangkuman, (6) Cerita, (7) Implementasi/rangkuman.
 - c. Materi pelajaran yang di gunakan mencakup 6 materi pelajaran untuk SMP kelas VII dalam satu semester dengan judul mata pelajaran sebagai berikut: (1) Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi lebih mudah, (2) Lebih dekat dengan Allah Swt, yang sangat indah namanya, (3) Hidup tenang dengan kejujuran, Amanah dan Istiqamah, (4) Semua bersihhidup jadi nyaman, (5) Indahny kebersamaan dengan berjamaah, (6) Selamat datang nabi kekasihku.
4. Dalam pengoperasian software multimedia ini membutuhkan computer, laptop dan sejenisnya yang setidaknya memiliki spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai berikut :
- a. Hardware yang diperlukan yaitu :
 - 1) LCD dan Proyektor
 - 2) Monitor dengan resolusi 1024 X 768 pixel
 - 3) Processor intel pentium IV atau dengan versi terbaru
 - 4) Speaker
 - 5) Mouse
 - 6) Keyboard
 - 7) Ram minimal 256, CD Room
 - 8) Kebutuhan memory hard disk 220 MB
 - b. Software yang digunakan dalam produk ini adalah :
 - 1) Aurora 3D presentation
 - 2) Adobe audition digunakan ketika proses rekaman dan editing suara.
 - 3) Omni Page Profesional digunakan sebagai editing gambar, video

E. MANFAAT PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di gunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam agar lebih praktis, efektif dan inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan bermanfaat dan memberi kontribusi nyata berupa pemikiran kepada berbagai pihak antara lain :

a. Bagi guru

Sebagai acuan atau pedoman dalam mengembangkan pembelajaran dan dapat membantu dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

b. Bagi siswa

Sebagai sumber belajar dalam mengatasi masalah-masalah belajar dan menjadikan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan sehingga semakin termotivasi untuk aktif dalam belajar.

c. Bagi sekolah

Untuk menambah koleksi media pembelajaran, dari hasil penelitian ini dapat menginspirasi untuk melakukan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Pascasarjana PAI UIN Maliki Malang.

Menunjukkan kepada masyarakat tentang kepedulian Prodi PAI PPs UIN Maliki Malang terhadap pendidikan khususnya pembelajaran PAI dan sebagai bahan pustaka yang dapat memberikan informasi bagi pihak yang berkepentingan.

F. PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Pengembangan bahan ajar Mind map berbasis multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini bisa menjadi solusi dunia pendidikan yang masih memiliki jarak antara idealitas dan realitas saat ini,

idealitas yang di maksud adalah cukup tersedianya bahan ajar dalam dunia pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman yang serba teknologi saat ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI baik dari aspek kognitif (*pengetahuan*), afektif (*sikap*), psikomotorik (*prilaku*) dari siswa. Sementara realitasnya yang terjadi saat ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya PAI di sekolah masih kurang efektif, cenderung doktiner dan dogmatis, tekstual, membosankan dan kurang bisa mengembangkan kreativitas dan potensi peserta didik secara utuh sehingga memerlukan penekanan lebih khusus terhadap sistem dan teknik belajar yang revolusioner saat ini.

Hal ini di pertegas dengan hasil wawancara dengan sebagian besar guru mata pelajaran PAI di SMP Unggulan Al-Yasini bahwa belum tersedianya bahan ajar khusus berupa pembelajaran Multimedia berbasis teknologi, kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI selama ini hanya buku teks dan buku kerja siswa (BKS), sehingga pengembangan bahan ajar Multimedia ini di harapkan pembelajaran PAI di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan lebih praktis, variatif, kreatif, inovatif dan dapat menarik minat, motivasi dan hasil belajar siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran PAI secara maksimal, selain itu media pembelajaran ini dapat menjadi salah satu alternatif dan daftar rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran yang lain sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi dan prestasi siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan, lebih jauh kehadiran produk ini di harapkan dapat mempermudah siswa untuk mengerti, menerima, dan mengaplikasikan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik sebagai makhluk sosial yang beragama, berakhlak, berakidah dalam kehidupan kesehariannya.

G. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

1. Asumsi

Pengembangan Bahan Ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D ini mempunyai beberapa asumsi antara lain :

- a. Belum tersedianya bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Multimedia berbasis teknologi khususnya bagi siswa kelas VII

- SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan yang memungkinkan untuk dapat belajar secara mandiri.
- b. Pengembangan bahan ajar ini diasumsikan oleh peneliti dapat menarik motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.
 - c. Pencapaian hasil belajar siswa merupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang diukur melalui indikator-indikator yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 dan jawaban dari para responden.
 - d. Apabila bahan ajar yang telah diuji coba terbukti efektif mampu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa, maka hasil pengembangan ini dapat dipakai oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan

Keterbatasan pengembangan Bahan Ajar ini antara lain :

- a. Pengembangan bahan ajar PAI ini hanya menghasilkan satu produk untuk siswa SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan kelas VII/I
- b. Tidak melibatkan mata pelajaran secara keseluruhan melainkan mata pelajaran tertentu yakni mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Hanya mengembangkan enam tema materi pelajaran pada semester ganjil yakni :
 - Dengan ilmu pengetahuan semua menjadi lebih mudah.
 - Lebih dekat dengan Allah Swt yang sangat indah namanya.
 - Hidup tenang dengan kejujuran, Amanah dan Istiqamah.
 - Semua bersih hidup jadi nyaman.
 - Indahnya kebersamaan dengan berjamaah.
 - Selamat datang Nabi Kekasihku.
- d. Objek penelitian terbatas pada sekolah dan pembelajaran tertentu di kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

H. ORISINALITAS PENELITIAN

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, di sini peneliti perlu melakukan penelitian terdahulu, hal ini di maksudkan untuk mengetahui dan memperjelas arah penelitian ini. Hasil penelitian tersebut di antaranya adalah:

1. Suti'ah (Disertasi 2008), Pengembangan Model Bahan Ajar Pembelajaran PAI Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontekstual di SMA Kelas X Malang.
2. Gusti Putu Indra Yuda Dp, Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis-Otak (*Brain-Based Learning*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Di Desa Sinabun.
3. Nur Laily (Tesis 2010), Pengembangan CD Interaktif pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Aliyah.
4. Nino Indrianto (Tesis 2011), Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural bagi Siswa kelas XII SMAN 2 Kediri.
5. Moch. Achid Arifuddin (Tesis 2008), Pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 36 Semarang.

Dari pemaparan terhadap kajian penelitian di atas maka dapat di simpulkan bahwa semua penelitian diatas sama-sama memiliki persamaan terkait pengembangan bahan ajar yang telah di lakukan di lokasi penelitian yang telah menemukan letak kekurangan dan kebutuhan dari masing-masing sekolah

Adapun perbedaan dalam penelitian ini adalah objek dan fokus penelitian yang berbeda, baik dari pendekatan, tempat, pelajaran, materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda-beda. Untuk mempermudah dalam pemahaman peneliti akan menyertakan tabel terkait persamaan, perbedaan dan orisinalitas penelitian di bawah ini :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORISINALITAS PENELITIAN
Pengembangan Model Bahan Ajar Pembelajaran PAI Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontekstual di SMA Kelas X Malang.	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan bahan ajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menggunakan desain pengembangan Borg & Gall. 	<ul style="list-style-type: none"> Produk yang dihasilkan berupa buku ajar PAI Subjek uji coba siswa SMA kelas X Mengembangkan hasil belajar dengan pendidikan karakter Lickona 	<ol style="list-style-type: none"> Fokus penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar Mind Map berbasis multimedia Aurora 3D yang efektif dan menarik jika diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis-Otak (<i>Brain-Based Learning</i>) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Di Desa Sinabun.	<ul style="list-style-type: none"> Menguji hasil belajar siswa dengan pendekatan berbasis otak 	<ul style="list-style-type: none"> Hanya mengukur sejauh mana pengaruh pembelajaran dengan berbasis otak, tanpa menghasilkan sebuah produk. 	<ol style="list-style-type: none"> Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh kemendikbud untuk siswa SMP/MTs VII/I
Pengembangan CD Interaktif pembelajaran bahasa arab untuk siswa Madrasah Aliyah	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan produk media pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Produk yang dihasilkan berupa CD pembelajaran interaktif pelajaran Bahasa Arab 	<ol style="list-style-type: none"> Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Borg & Gall, sedangkan untuk prosedur pengembangan

<p>Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multikultural bagi Siswa kelas XII SMAN 2 Kediri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam. • Menggunakan desain pengembangan Borg & Gall. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan materi ajar berbasis Multikultural. • Uji coba dilakukan di SMAN 2 Kediri kelas XII 	<p>produk menggunakan Arief Sadiman dkk.</p> <p>5. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.</p>
<p>Pengembangan Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 36 Semarang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media belajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Software media yang digunakan adalah Macro Media Flash. • Menggunakan desain pengembangan Dick and Cerey. 	

I. DEFINISI ISTILAH

1. Pengembangan

Adalah suatu proses sistematis, mengikuti suatu prosedur tertentu yang ditetapkan dalam rangka mengembangkan pembelajaran sehingga menghasilkan produk berupa bahan ajar khusus mata pelajaran PAI.

2. Bahan Ajar Mind Map

Adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi, yang kemudian di desain dengan sistem atau teknik belajar dan berfikir secara visual, untuk mengeluarkan seluruh potensi kedua belah otak setiap peserta didik sesuai dengan cara kerja alaminya.

3. Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia Aurora 3D.

Adalah pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Kurikulum 2013 SMP/MTs kelas VII/I melalui konsep Multimedia Software Aurora 3D dengan pendekatan sistem dan teknik belajar Mind Mapping milik Tony Buzan.

4. Multimedia Aurora 3D

Adalah teknologi pembawa pesan (*informasi*) berupa Software untuk mengemas bahan ajar agar lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

5. Kemenarikan

Berhubungan dengan minat pembaca, kepadatan ide bacaan, dan penilaian keindahan gaya tulisan yang berkaitan dengan aspek penyajian materi yang diukur melalui angket hasil penilaian guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VII

6. Efektivitas

Keberhasilan dari suatu pembelajaran yang menyangkut sejauh mana jenis kegiatan pembelajaran dan tujuan yang direncanakan dapat terlaksana dengan baik yang diukur melalui uji banding dari nilai hasil *pre-test* dan *post-test*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Di dalam bab ini akan diuraikan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan teori sebagai landasan pengembangan, yaitu : (1) Pendidikan Agama Islam di SMP (2) Pengembangan bahan ajar (3) Pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D

A. Pendidikan Agama Islam di SMP

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Kata pendidikan dalam bahasa Yunani dikenal dengan nama *paedagogos* yang berarti penuntun anak. *Paedagogos* berasal dari kata *paedos* (anak) dan *agoge* (saya membimbing).¹ Pada sisi lain, pendidikan Islam dalam wacana keislaman lebih populer dengan istilah *tarbiyah*, *ta"lim*, *ta"dib* dan *riyadhah*. Masing-masing istilah tersebut memiliki keunikan makna tersendiri ketika sebagian atau semuanya disebut bersamaan. Namun, kesemuanya akan memiliki makna yang sama jika disebut salah satunya, sebab salah satu istilah itu sebenarnya mewakili istilah yang lain. Atas dasar itu, dalam beberapa buku pendidikan Islam, semua istilah itu digunakan secara bergantian dalam mewakili peristilahan pendidikan Islam.²

a. Tarbiyah

Secara semantik *tarbiyah* yang mengandung arti memelihara, membesarkan, mendidik, memelihara, merawat dan lain sebagainya, menyimpulkan bahwa *tarbiyah* dapat didefinisikan sebagai proses bimbingan terhadap potensi manusia (jasmani, ruh dan akal) secara maksimal agar dapat menjadi bekal dalam menghadapi kehidupan dan masa depan. Jika istilah *tarbiyah* diambil dari *fi"il madhi*-nya (*rabbayani*), maka memiliki arti memproduksi, mengasuh, menanggung, memberi makan, menumbuhkan, mengembangkan,

¹ Djumransjah, *Filsafat Pendidikan*, (Malang: Bayumedia Publisihing, 2004), Hlm. 22.

² Abdul Mujib & Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hal, 10.

memelihara, membesarkan dan menjinakkan. Pemahaman tersebut diambil dari tiga ayat Al-Qur'an. Dalam surat Al-Isra' ayat 24 disebutkan : “*Sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil*”. (Q.S. Al-Isra': 24).

Ayat ini menunjukkan pengasuhan dan pendidikan orang tua kepada anak-anaknya, yang tidak hanya mendidik pada dimensi jasmani, tetapi juga pada aspek rohaninya. Sedang dalam surat Asy-Syu'ara ayat 18 menunjukkan pengasuhan Fir'aun terhadap Nabi Musa sewaktu kecil yang hanya berupa pengasuhan sebatas aspek jasmani, tanpa melibatkan dimensi rohani. Sementara dalam surat Al-Baqarah ayat 276 menjelaskan bahwa Allah menghapus sistem riba dan mengembangkan sistem sedekah. Ayat ini berkenaan dengan makna “*menumbuh kembangkan*” dalam pengertian *tarbiyah* yang sebenarnya.³

Menurut Fahr al-Razi, istilah *rabbayani* tidak hanya mencakup ranah kognitif, tetapi juga afektif. Sementara Syed Quthub menafsirkan istilah tersebut sebagai pemeliharaan jasmani anak dan menumbuh kematangan mentalnya.⁴ *Tarbiyah* juga diartikan sebagai proses transformasi ilmu pengetahuan dari pendidik kepada anak didik sehingga memiliki sikap dan semangat yang tinggi dalam memahami dan menyadari kehidupannya, sehingga terbentuk ketakwaan, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur. Akan tetapi kata *tarbiyah* menurut Syed M. Naquib al-Attas yang pada dasarnya mengandung arti mengasuh, menanggung, memberi makan, mengembangkan, memelihara, membuat, menjadikan bertambah dalam pertumbuhan, membesarkan, memproduksi hasil-hasil yang sudah matang dan menjinakkan, semua arti tersebut hanya mengacu pada gagasan “*pemilikan*” yang ada pada Allah SWT Yang Maha Pencipta, Maha Pemelihara, Maha Memiliki segala sesuatu dan seterusnya, yang kesemuanya itu tercakup dan

³ Abdul Mujib, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 12.

⁴ Abdul Mujib, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm. 12.

ditunjukkan oleh sebuah istilah tunggal yaitu *al- Rabb*.⁵ Abu Fadhl Syihab Al-Din Al-Saiyid al-Lussi al-Baghdadi mengemukakan pengertian *tarbiyah* lebih luas. Ia mengartikan *Tarbiyah* adalah proses menyampaikan (*transformasi*) sesuatu sampai batas kesempurnaan yang dilakukan tahap demi tahap sebatas pada kesanggupannya”.⁶

Dalam pengertian *tarbiyah* diatas, terdapat lima kata kunci yang dapat dianalisis, yaitu:

- 1) Menyampaikan (*transformasi*). Pendidikan dipandang sebagai usaha penyampaian, pemindahan, dan transformasi dari orang yang tahu (pendidik) pada orang tidak tahu (anak didik) dan dari orang dewasa pada orang yang belum dewasa.
- 2) Sesuatu. Maksud “*sesuatu*” di sini adalah kebudayaan baik material maupun non-material (ilmu pengetahuan, seni, estetika, etika dan lain-lain) yang harus diketahui dan diinternalisasikan oleh anak didik.
- 3) Sampai pada batas kesempurnaan. Maksudnya adalah bahwa proses pendidikan itu berlangsung terus menerus tanpa henti sehingga anak didik mencapai kesempurnaan baik dalam pembentukan karakter dengan nilai-nilai tertentu maupun memiliki kompetensi tertentu dengan ilmu pengetahuan.
- 4) Tahap demi tahap. Artinya, transformasi ilmu pengetahuan dan nilai dilakukan dengan berjenjang menurut tingkat kedewasaan anak didik, baik biologis, psikologis, sosial, maupun spiritual.
- 5) Sebatas pada kesanggupannya. Maksudnya, dalam proses transformasi pengetahuan dan nilai-nilai itu harus mengetahui tingkat anak didik, baik dari sisi usia, kondisi fisik, sosial, ekonomi dan sebagainya agar dalam pendidikan tidak mengalami kesulitan.⁷

⁵ Djumransjah, Abdul Malik Karim Amrullah, *Pendidikan Islam Menggali “Tradisi”, Mengukuhkan Eksistensi*, (Malang: UIN-Malang Press, 2007). hal. 2.

⁶ Abdul Mujib, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, hal. 13.

⁷ Abdul Mujib, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, hal. 14

a. Ta'lim

Ta'lim merupakan *masdhar* (kata benda buatan) yang berasal dari akar kata *allama*. Sebagian para ahli menerjemahkan istilah *ta'lim* dengan pengajaran. Kalimat *allamahu al-ilm* memiliki arti mengajarkan ilmu kepadanya.⁸ Pendidikan (*tarbiyah*) tidak saja tertempu pada ranah kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sedangkan pengajaran (*ta'lim*) lebih mengarah pada aspek kognitif saja. Muhammad Rasyid Ridho mengartikan *ta'lim* dengan proses transmisi berbagai ilmu pengetahuan pada jiwa individu tanpa adanya batasan dan ketentuan tertentu.⁹ Pengertian ini didasarkan atas firman Allah SWT., dalam surat Al-Baqarah ayat 31 tentang *allama* Tuhan kepada Nabi Adam as. Proses transmisi itu dilakukan secara bertahap sebagaimana Nabi Adam menyaksikan dan menganalisis *asma'* (nama-nama) yang diajarkan oleh Allah kepadanya.

b. Ta'dib

Ta'dib lazimnya diterjemahkan dengan pendidikan sopan santun, tata krama, adab, budi pekerti, akhlak, moral dan etika.¹⁰ *Ta'dib* yang seakar dengan adab memiliki arti pendidikan peradaban dan kebudayaan. Artinya, orang berpendidikan adalah orang yang berperadaban, sebaliknya, peradaban yang berkualitas dapat diraih melalui pendidikan. Menurut Naquib al-Attas. *Ta'dib* berarti pengenalan dan pengakuan yang secara berangsur-angsur ditanamkan kepada manusia tentang tempat-tempat yang tepat dari segala sesuatu di dalam tatanan penciptaan, sehingga membimbing ke arah pengenalan dan pengakuan kekuatan dan keagungan Tuhan.

⁸ Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, (Jakarta: YP3A, 1973), hlm. 277-278

⁹ Muhammad Rasyid Ridha, *Tafsir al-Manar*, (Kairo: Dar al-Manar, 1373 H), juz 1, hlm. 262

¹⁰ Mahmud Yunus, *Kamus Arab-Indonesia*, hlm. 149.

c. Riyadhah

Riyadhah secara bahasa diartikan dengan pengajaran dan pelatihan. Menurut al-Bastani “*riyadhah* dalam konteks pendidikan berarti mendidik jiwa anak dengan akhlak yang mulia”. Pengertian *riyadhah* dapat dinisbatkan kepada disiplin tasawuf dan olahraga. Penisbatan ini memiliki arti yang berbeda dengan *riyadhah* dalam konteks pendidikan.¹¹

Menurut al-Ghazali “kata *riyadhah* yang dinisbatkan kepada anak, maka memiliki arti pelatihan dan pendidikan kepada anak”. Dalam pendidikan anak, al-Ghazali lebih menekankan pada aspek psikomotorik dengan cara melatih. Pelatihan memiliki arti pembiasaan dan masa kanak-kanak adalah masa yang paling cocok dengan metode pembiasaan itu. Sementara menurut istilah terdapat beberapa perbedaan tentang definisi Pendidikan Agama Islam yang dikemukakan oleh beberapa pakar pendidikan. Beberapa definisi tersebut adalah pengertian Pendidikan Agama Islam sebagaimana yang diungkapkan Sahilun A. Nasir, yaitu:¹²

“Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha yang sistematis dan pragmatis dalam membimbing anak didik yang beragama Islam dengan cara sedemikian rupa, sehingga ajaran-ajaran Islam itu benar-benar dapat menjiwai, menjadi bagian yang integral dalam dirinya. Yakni, ajaran Islam itu benar-benar dipahami, diyakini kebenarannya, diamalkan menjadi pedoman hidupnya, menjadi pengontrol terhadap perbuatan, pemikiran dan sikap mental.”

Sedangkan Zakiah Daradjat merumuskan Pendidikan Agama Islam adalah :¹³ Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar setelah selesai dari pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*). Pendidikan yang mengharuskan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar

¹¹ Abdul Mujib, Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, hlm-21.

¹² Aat Syafaat, Sohari Sahrani, *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), hlm-15.

¹³ Zakiah Daradjat, et. al, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm-28.

nantinya setelah selesai dari pendidikan ia dapat memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam yang telah diyakini menyeluruh, serta menjadikan keselamatan hidup di duniaa maupun di akhirat kelak.”

Muhammad Arifin mendefinisikan pendidikan Islam adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (*fitrah*) dan kemampuan ajarannya.¹⁴ Sementara pengertian pendidikan agama Islam secara formal dalam kurikulum berbasis kompetensi disebutkan bahwa:

*“Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya; kitab suci Al-Qur’an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman. Dibaengi tuntutan untuk menghormati penganut agama dalam masyarakat hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa”.*¹⁵

Pengertian tersebut sesuai dengan rumusan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam penjelasan UU SPN mengenai pendidikan agama dijelaskan bahwa pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Dari beberapa pengertian-pengertian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah segenap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membantu seorang atau sekelompok peserta didik dalam menanamkan dan menumbuhkan kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya, yang diwujudkan dalam sikap hidup dan dikembangkan dalam keterampilan hidupnya sehari-hari.

¹⁴ M. Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm-14.

¹⁵ Depdiknas, *Kurikulum 2004 Standar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas, 2003), hal-7.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Hidup harus mempunyai tujuan yang jelas agar manusia mengetahui apa yang harus dilakukan di dunia ini agar tidak terjerumus pada arah yang menyesatkan. Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentunya tidak berbeda jauh dengan pengertian Pendidikan Agama Islam itu sendiri yaitu menjalankan kehidupan dengan nilai-nilai yang islami.

Muhammad Athiyah al-Abrasy mengemukakan bahwa tujuan Pendidikan dan pengajaran adalah sebagai berikut :

- a. Untuk membantu pembentukan akhlak yang mulia.
- b. Pendidikan dan pengajaran bukanlah sekedar memenuhi otak anak didik dengan segala macam ilmu yang belum mereka ketahui, tetapi mendidik akhlak dan jiwa mereka, menanamkan keutamaan.
- c. Membiasakan mereka dengan kesopanan yang tinggi, mempersiapkan mereka untuk suatu kehidupan yang suci seluruhnya, ikhlas, dan jujur.
- d. Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat.
- e. Pendidikan Islam memiliki dua orientasi yang seimbang, yaitu memberi persiapan bagi anak didik untuk dapat menjalani kehidupannya di dunia dan juga kehidupannya di akhirat.
- f. Persiapan untuk mencari rizki dan pemeliharaan segi-segi kemanfaatan.
- g. Pendidikan Agama Islam tidak bersifat spiritual, ia juga memperhatikan kemanfaatan duniawi yang dapat diambil oleh siswa dari pendidikannya.
- h. Menumbuhkan roh ilmiah (*scientific spirit*) pada pelajar dan memuaskan keinginan hati untuk mengetahui (*curiosity*) dan memungkinkan ia mengkaji ilmu sebagai sekedar ilmu. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam tidak hanya memperhatikan pendidikan agama dan akhlak, tapi juga memupuk perhatian kepada sains, sastra, seni, dan lain sebagainya, meskipun tanpa unsur-unsur keagamaan didalamnya.
- i. Menyiapkan pelajar dari segi profesional, teknis, dan dunia kerja supaya ia dapat menguasai profesi tertentu.

Dari uraian diatas, pembelajaran PAI lebih menitik beratkan pada pesan moral dalam membina mental siswa agar menjadi siswa yang taat pada ajaran agama dan selalu bersikap baik dalam kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan Permendiknas no. 22 tahun 2006 Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk :¹⁶

- 1) Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (*tasamuh*), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Berbicara tentang Pendidikan Agama Islam berarti berbicara tentang semua ajaran Islam. Apabila kita mengurainya maka kita akan membutuhkan waktu yang panjang untuk membahasnya karena ajaran sangat luas dan mencakup segala aspek kehidupan dan hampir semua yang ada di dunia ini tidak lepas dari ajaran Islam. Maka dari itu perlu ada ruang lingkup yang membatasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya di tingkat SMP/MTs.

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam berdasarkan Permendiknas no. 22 tahun 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Al-Qur'an dan Hadits
- b. Aqidah
- c. Akhlak
- d. Fiqih

¹⁶ Depdiknas. 2006. Standar Isi: *Keputusan Menteri No. 22, 23, 24 Tahun 2006*. Jakarta: BSNP.

e. Tarikh dan Kebudayaan Islam

Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya, sehingga pelajaran ini dianggap penting untuk dimasukkan sebagai salah satu materi pelajaran didalam kurikulum nasional sebagai bentuk kesadaran pemerintah untuk menunjang kebutuhan peserta didik secara global.

4. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Abdul Rahman Shaleh setidaknya ada empat fungsi pendidikan agama Islam yaitu :¹⁷

a. Pengembangan Keimanan dan Ketakwaan kepada Allah SWT serta Akhlak Mulia.

Bunyi Pancasila sila yang pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa, menghendaki kemajuan tidak hanya kemajuan dalam intelektual, tetapi juga dalam bidang moral spiritual yang lebih lanjut diperkuat dalam penjelasan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) bagian a bahwa: *“Pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia”*

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pendidikan agama Islam di samping fungsinya sebagai fungsi pendidikan, juga berfungsi sebagai fungsi agama. Artinya, untuk mengetahui ajaran agama Islam tidak lain melalui tahapan proses pendidikan yang pada akhirnya konsep manusia beriman, takwa dan akhlak mulia akan tercapai.

¹⁷ Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), hlm. 44-50

b. Kegiatan Pendidikan dan Pengajaran

Aspek pertama dari pendidikan agama adalah yang ditujukan pada jiwa atau pada pembentukan kepribadian. Peserta didik diberi kesadaran kepada adanya Tuhan, lalu dibiasakan melaksanakan perintah-perintahNya serta meninggalkan larangan-laranganNya. Sedangkan aspek kedua dari pendidikan agama adalah yang ditujukan kepada pikiran, yaitu pengajaran agama itu sendiri.

Pendidikan agama tidak dapat lepas dari pengajaran agama, yaitu pengetahuan yang ditujukan kepada pemahaman hukum-hukum, syarat-syarat, kewajiban-kewajiban, batas-batas dan norma-norma yang harus dilakukan dan diindahkan. Pendidikan agama harus memberikan nilai-nilai yang dapat dimiliki dan diamalkan peserta didik sehingga segala perbuatan dalam kehidupannya mempunyai nilai-nilai moral dan agama.

c. Mencerdaskan Kehidupan Bangsa

Penyelenggaraan pendidikan nasional pada dasarnya adalah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sehingga menjadi bangsa yang bermartabat dan sejajar dengan bangsa-bangsa di dunia lainnya. Demikian juga pendidikan agama Islam yang berperan sebagai pendukung tujuan umum pendidikan nasional yang secara eksplisit disebutkan dalam rumusan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas bab II Pasal II tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional.

d. Fungsi Semangat Studi keilmuan dan IPTEK

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berketuhanan Yang Maha Esa dan bangsa yang menghendaki kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dalam pelaksanaannya pendidikan nasional tidak dapat mengabaikan dua dimensi tersebut.

Dalam pelaksanaannya pendidikan agama harus memiliki kerangka pikir yang sama bahwa pembinaan imtak tidak lagi cukup hanya didekati secara monolitik melalui pendidikan agama,

melainkan juga harus bersifat integratif. Perspektif yang melandasinya tidak lagi dikotomis, melainkan lebih dilandasi semangat rekonsiliasi, karena agama dan ilmu pengetahuan pada dasarnya berasal dari sumber yang sama yaitu Allah Swt. Dengan demikian pembinaan iman dan takwa peserta didik tidak lagi hanya semata-mata dipercayakan kepada pendidikan agama Islam, melainkan dilakukan melalui strategi-strategi yang saling melengkapi diarahkan untuk membina iman dan takwa peserta didik. Strategi yang dimaksudkan di sini adalah integrasi materi iman dan takwa ke dalam materi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Oleh sebab itu, bila dikembalikan kepada dasarnya, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sesungguhnya merupakan upaya untuk memenuhi hukum-hukum Allah (*sunnatullah*) yang juga disebut hukum alam. Dengan demikian, pendidikan IPTEK akan memperteguh kekuatan Iman dan Takwat. Hal ini yang diharapkan dari peran dan fungsi pendidikan agama Islam yakni keterpaduan dimensi Iman, Takwa dan Ilmu Pengetahuan Teknologi.

5. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Setiap mata pelajaran memiliki ciri khas atau karakteristik yang berbeda-beda, yang dapat membedakan pelajaran satu dengan pelajaran yang lainnya, sama halnya dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut :¹⁸

- a. Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang dikembangkan dari ajaran pokok yang terdapat dalam agama Islam, sehingga Pendidikan Agama Islam merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ajaran Islam itu sendiri,
- b. Jika dilihat dari aspek muatan pendidikan didalamnya, Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang tidak langsung

¹⁸ Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hal. 3.

berkesinambungan dan tidak terpisahkan dengan mata pelajaran lain, hal ini bertujuan secara tidak langsung untuk mengembangkan moral dan kepribadian peserta didik karena semua mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran tersebut seiring dengan tujuan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

- c. Betujuan untuk membentuk para peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, budi pekerti yang luhur, berakhlak mulia, mengetahui pengetahuan yang mumpuni dalam bidang agama Islam, sehingga dapat dijadikan bekal dan rujukan untuk mempelajari bidang ilmu atau mata pelajaran tanpa harus terpengaruh dengan hal-hal negatif yang bisa saja ditimbulkan dari ilmu dan mata pelajaran tersebut.
- d. Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang tidak hanya membawa peserta didik mampu menguasai pengetahuan keislaman, tetapi lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat umum. Sehingga secara tidak langsung Pendidikan Agama Islam menekankan semua kebutuhan peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
- e. Dilihat secara umum, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berlandaskan ketentuan yang ada dari dua pokok sumber agama Islam yaitu al-Qur'an dan al-hadist. Melalui metode ijtihad para ulama' dan pakar telah mengembangkan prinsip-prinsip Pendidikan Agama Islam secara terperinci dalam bentuk ilmu pengetahuan yang lain sehingga referensi PAI memiliki banyak pilihan.
- f. Adapun prinsip-prinsip dasar Pendidikan Agama Islam tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam yakni aqidah, syari'ah dan akhlak. Aqidah merupakan penjabaran dari konsep Iman, Syariah penjabaran dari Islam yang terbagi menjadi dua kajian pokok yaitu ibadah dan muamalah, dan akhlak adalah penjabaran dari konsep ihsan. Dari ketiga prinsip dasar inilah yang berkembang menjadi ilmu

yang lain seperti Kalam (*Theologi Islam, Ushuludin, Ilmu Tauhid*) yang merupakan pengembangan dari aqidah, pengembangan Akhlak (Etika Islam, Moralitas Islam) yang merupakan pengembangan dari Ilmu Akhlak, termasuk kaitannya dengan pengembangan teknologi, seni dan budaya.

- g. Tujuan akhir dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah membentuk peserta didik menjadi anak yang berakhlak mulia, dan tujuan ini pula yang dibebankan oleh Allah Swt kepada Nabi Muhammad Saw di dunia, secara tidak langsung pendidikan Akhlak adalah ruh atau inti Pendidikan Agama Islam. Hal ini membuktikan kepada kita bahwa pendidikan Islam memperhatikan pendidikan jasmani, akal, ilmu atau dari aspek yang lain seperti rasa, karsa, kemauan, kepribadian dan lain sebagainya. Dengan kata lain jika melihat konsep dan tujuan Pendidikan Agama Islam harusnya semua mata pelajaran dan bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik memiliki muatan pendidikan akhlak dan hal-hal yang terkandung didalam ilmu pengetahuan Agama Islam.
- h. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua peserta didik terutama mereka yang beragama Islam atau yang beragama lain dengan kesadaran tulus dan ikhlas dalam mengikuti pembelajaran didalamnya.

6. Pendidikan Agama Islam SMP Kelas VII Semester I.

Dengan dimulainya peraturan pemerintah yang mengharuskan setiap sekolah menerapkan Kurikulum 2013, itu artinya akan terjadi perbedaan dengan standar kelulusan, teknis dan sistem dilapangan yang selama ini menggunakan sistem KTSP 2006 menjadi KI 1 dan KI 2 Kurikulum 2013 untuk kelas VII bagi siswa SMP atau MTs sederajat. Adapun keterangan pemetaan kompetensi dasar akan dijelaskan seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2.1
Pemetaan Kompetensi Dasar PAI dan Budi Pekerti SMP/MTs
Kelas VII Semester I

BAB	KOMPETENSI INTI (KI)	KOMPETENSI DASAR (KD)
1	KI – 1, KI – 2, KI – 3, KI – 4	1.1: 2.7: 3.3: 4.3.1: 4.3.2
2	KI – 1, KI – 3, KI – 4	1.2: 3.1:4.1
3	KI – 2, KI – 3, KI – 4	2.1: 2.5: 2.6: 3.6: 3.7: 4.6: 4.7: 3.15: 4.15
4	KI – 1, KI – 3, KI – 4	1.4: 3.8:4.8:
5	KI – 1, KI – 3, KI – 4	1.5: 3.9:4.9
6	KI – 2, KI – 3, KI – 4	2.8: 3.12: 4.12
7	KI – 1, KI – 2, KI – 3, KI – 4	1.1: 2.4: 3.5: 4.5.1: 4.5.2
8	KI – 1, KI – 3, KI – 4	1.3: 3.2: 4.2
9	KI – 2, KI – 3, KI – 4	2.2: 2.3: 3.4: 3.16: 4.16
10	KI – 1, KI – 3, KI – 4	1.6: 3.10: 4.10
11	KI – 1, KI – 3, KI – 4	1.7: 3.11: 4.11
12	KI – 2, KI – 3, KI – 4	2.9: 3.13: 4.13
13	KI – 2, KI – 3, KI – 4	2.10: 3.14: 4.14

B. Pengembangan Bahan Ajar

1. Landasan Pengembangan Bahan Ajar

Di dalam dunia pendidikan kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang cukup sentral dalam seluruh kegiatan pendidikan, menentukan proses pelaksanaan dan hasil pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, penyusunan kurikulum tidak dapat dikerjakan sembarangan. Penyusunan kurikulum membutuhkan landasan-landasan yang kuat, yang didasarkan atas hasil-hasil pemikiran dan penelitian yang mendalam. Ada beberapa landasan utama dalam pengembangan kurikulum, yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, landasan sosiologis, dan landasan organitoris.

a. Landasan Filosofis

Dalam pendidikan, dasar filsafat mencakup dua masalah, yaitu filsafat dan tujuan pendidikan. Dalam filsafat dan tujuan pendidikan ini berisi ide-ide, cita-cita, sistem nilai yang harus dipertahankan demi kelangsungan hidup bangsa itu. Tentu saja disetiap negara demi kelangsungan hidup bangsa itu telah memiliki cita-cita, ide-ide yang harus diwariskan pada generasi berikutnya. Yang jelas dasar filosofis ini bercita-cita mendidik agar menjadi manusia yang “baik”.¹⁹ Dengan tujuan filosofis inilah akan mendasari idealisme pendidikan, sehingga mampu membentuk manusia-manusia dengan jiwa pancasila sejati sesuai dengan pandangan hidup bangsanya.

Dalam pengembangan bahan ajar, setidaknya memperhatikan ide-ide, cita-cita yang harus dipertahankan sebab hal ini akan dijadikan acuan untuk membentuk manusia-manusia yang utuh. Untuk itu pengembangan bahan ajar PAI harus mempertahankan dan tidak boleh lepas dari cita-cita, nilai-nilai, ide-ide Islam. Nilai-nilai religius itu diupayakan pindah ke dalam pribadi siswa atau dari generasi satu ke generasi selanjutnya. Sehingga terjadi kesinambungan ajaran-ajaran Islam di tengah-tengah masyarakat sebagai proses penyiapan generasi

¹⁹ S. Nasution, *Asas-Asas Kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 11.

muda untuk menjalankan kehidupannya secara efektif. Maka, pengembangan bahan ajar harus dapat memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, karena nilai-nilai Islam telah menjiwai dan mewarnai corak kepribadiannya.

b. Landasan Psikologis

Psikologis juga merupakan asas yang penting yang harus diperhitungkan, karena setiap peserta didik memiliki potensi-potensi dasar yang perlu diaktualisasikan dan ditumbuh kembangkan secara berkelanjutan untuk dapat melaksanakan fungsinya sebagai hamba Allah dan khalifahnyanya di bumi. Setiap peserta didik memiliki bakat, minat dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan *treatment* yang berbeda-beda pula.²⁰

c. Landasan Sosiologis

Dilihat dari dasar sosiologis bahwa masyarakat Indonesia bersifat plural, serba ganda dan beragam, sehingga tidak adil bila segala-galanya harus disamakan. Karena itu, pengembangan kurikulum harus mampu memberi peluang kepada masing-masing sekolah untuk berimprovisasi dan berkreasi untuk mengembangkan pendidikan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya. Disamping itu masyarakat bersifat dinamis dan berkembang, sehingga memerlukan kemampuan untuk beradaptasi dan atau kesiapan untuk berhadapan dengan dinamika perubahan dan perkembangan yang ada.²¹

Untuk itu, siswa perlu dibekali norma, nilai-nilai, kebiasaan kebiasaan sesuai keadaan dan pandangan masyarakat. Masyarakat biasanya menginginkan pandangan hidup, nilai-nilai (*ajaran filsafat*) yang diyakininya tetap terpelihara secara aman, oleh karena itu kebutuhan masyarakat dalam hal ini harus diperhitungkan. Dalam landasan sosiologis yang dipertimbangkan adalah keadaan masyarakat,

²⁰ Muhaimin. *Pengembangan*, hlm. 226.

²¹ Muhaimin. *Pengembangan*, hlm. 226.

perkembangan dan perubahannya, kebudayaan manusia, hasil kerja manusia berupa pengetahuan, dan nilai-nilai.²²

d. Landasan Organisatoris

Dasar ini berhubungan dengan pengorganisasian kurikulum, yaitu tentang bentuk penyajian mata pelajaran yang harus disampaikan kepada peserta didik. Ada tiga hal utama yang harus diperhatikan dalam mengorganisasikan bahan bagi keperluan pengajaran, yakni:

1) Tujuan bahan pelajaran

Mengajarkan keterampilan untuk masa sekarang atau mengajarkan keterampilan untuk keperluan masa depan, untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah, untuk mengembangkan nilai-nilai, untuk mengembangkan ciri ilmiah, untuk memupuk jiwa warga negara yang baik, dan lain-lain.

2) Sasaran bahan pelajaran

Siapakah pelajar itu, apakah latar belakang pendidikan dan pengalamannya, sampai dimanakah tingkat perkembangannya, bagaimanakah profil kepribadian dan motivasinya, dan lain-lain.

3) Pengorganisasian bahan

Bagaimamana bahan pelajaran diorganisasi: apakah berdasarkan topik, konsep, kronologi, dan lain-lain.²³ Pengembangan kurikulum menuntut pula pengembangan bahan ajar. Oleh karena itu, landasan-landasan tersebut perlu disadari dan dipahami oleh setiap pendidik professional, agar pengembangan bahan ajar yang dilaksanakan sesuai.

2. Pengertian dan Karakteristik Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.²⁴ Muhaimin dalam modul “*Wawasan Pengembangan Bahan Ajar*” mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk

²² Nasution, *Azas-Azas*, hlm 11.

²³ Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum; teori dan praktik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2007), hlm. 94

²⁴ Tian Belawati. *Materi*, hlm. 13

bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam *website* Dikmenjur dikemukakan pengertian bahan ajar sebagai seperangkat meteri atau subtansi pelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.²⁵

Tujuan bahan ajar disusun dengan tujuan untuk :

- a. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu,.
- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.²⁶

Adapun bahan ajar jika dikelompokkan menurut jenisnya terbagi menjadi empat jenis yakni :

- 1) Bahan cetak (*material printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model.
- 2) Bahan ajar dengar seperti kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengar seperti *video compact disk audio*, dan
- 4) Bahan ajar interaktif seperti *compact disk interaktive*.²⁷

Kurikulum dan sistem pembelajaran bagaikan interaksi antara dua himpunan atau disebut juga “*The interlocking Model*”.²⁸ Apabila dikaji secara mendalam, maka pengembangan bahan ajar merupakan bagian integral dari pengembangan kurikulum maupun pengembangan sistem pembelajaran. Hal ini tampak dari kenyataan bahwa bahan ajar ada dalam kegiatan pengembangan tersebut. Dengan demikian pengembangan bahan ajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan sebelum adanya kurikulum maupun sesudah adanya kurikulum. Keterhubungan antara pengembangan

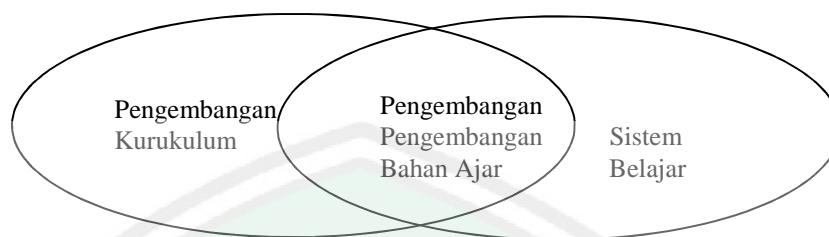
²⁵ Muhaimin. *Modul Wawasan tentang Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: LKP2-I, 25 Mei 2008. Bahan perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar, PPs PGMI UIN Malang, Smt:2. hal. 8

²⁶ Muhaimin. *Modul*...hal. 10

²⁷ Muhaimin. *Modul*...hal 11

²⁸ Olivia. *Developing*, hlm.11.

kurikulum, pengembangan sistem pembelajaran, dan pengembangan bahan ajar dapat digambarkan seperti interaksi diagram ven berikut.



Gambar 2.1
Model Interaksi Keterhubungan Kurikulum, Bahan Ajar,
dan Sistem Pembelajaran

3. Tujuan dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Setiap kegiatan atau tindakan kependidikan selalu diarahkan pada tujuan tertentu. Adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan pengembangan bahan ajar meliputi:

- a. Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan pembelajaran.
- b. Tersusunnya bahan ajar sesuai struktur isi mata pelajaran dengan karakteristiknya masing-masing.
- c. Tersintesakan dan terurutkannya topik-topik mata pelajaran secara sistematis dan logis.
- d. Terbukanya peluang pengembangan bahan ajar secara kontinyu mengacu pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.²⁹

Dari keempat tujuan tersebut dapat direalisasikan jika kegiatan pengembangan bahan ajar didasarkan pada prinsip-prinsip tertentu. Mengingat pengembangan bahan ajar merupakan bagian integral dari kegiatan pengembangan kurikulum sekaligus pengembangan sistem pembelajaran, maka prinsip-prinsip kedua pengembangan juga berlaku untuk pengembangan bahan ajar. Dalam hal ini, Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar mengacu pada pengembangan KTSP seperti yang tertuang dalam Permendiknas, No. 22 Tahun 2006, yaitu:

²⁹ Joseph Mbulu dan Suhartono. *Pengembangan Bahan Ajar*, (Malang: Laboratorium TEP-FKIP UM), hlm.7.

- 1) Berpusat pada potensi, perkembangan, serta kebutuhan peserta didik dan lingkungannya. Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.
- 2) Beragam dan terpadu. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, dan jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat, serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antar substansi.
- 3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis, dan oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- 4) Relevan dengan kebutuhan. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stake holders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan hidup dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan dan memperhatikan pengembangan integritas pribadi, kecerdasan spritual, keterampilan berpikir (*thinking skill*), kreatifitas sosial, kemampuan akademik, dan keterampilan vokasional.

- 5) Menyeluruh dan berkesinambungan. Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan serta berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan.
- 6) Belajar sepanjang hayat. Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, informal dan non formal, dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.
- 7) Seimbang antara kepentingan global, nasional dan lokal. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan global, nasional dan lokal untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan global, nasional, dan lokal harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan perkembangan era globalisasi dengan tetap berpegang pada motto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.³⁰

C. Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D

1. Media dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar yang berupa interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas berbagai sumber belajar, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.³¹ Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian

³⁰ Mulyasa E., *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Sebuah Panduan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 151-153.

³¹ Oemar Malik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2007) hal-57.

informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.³² Proses belajar-mengajar sebagai interaksi antara guru dan siswa sering terjadi hambatan-hambatan komunikasi.

Adapun hambatan-hambatan komunikasi tersebut antara lain *verbalisme* yaitu guru menerangkan pelajaran hanya dengan kata-kata, perhatian murid yang bercabang, kekacauan penafsiran dari murid karena perbedaan daya tangkap, murid kurang perhatian karena sikap pasif dan lain sebagainya. Untuk itu agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung dengan baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Selain berfungsi sebagai penghubung komunikasi antara guru dan siswa, multimedia juga mampu menghilangkan kejenuhan dalam belajar siswa. Komputer, laptop dan sejenisnya adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan besar sebagai alat untuk kemajuan mutu pendidikan.³³

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran dan latihan atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Asisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyaji utama materi pelajaran.³⁴ Sistem komputer dapat menyajikan pengajaran secara langsung kepada siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem. Ada berbagai macam kemungkinan penggunaannya yang meliputi model-model mengajar sehingga komputer dapat memberikan

³² Oemar Malik, *Kurikulum*. hal. 57.

³³ S. Nasution, *Tekhnologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994). hlm. 110

³⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada). hlm. 93

kemudahan paling efektif, misalnya sebagai tutor, latihan dan praktek, menemukan, simulasi dan permainan.³⁵

Media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan alat bantu komputer diharapkan dapat memudahkan dalam penyampaian materi, meningkatkan motivasi siswa, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, mempercepat pemahaman dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam dunia pendidikan, komputer memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PAI. Banyak hal yang abstrak yang sulit di pikirkan siswa dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer. Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan komputer memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran berbasis multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat diatas akan diperoleh mengingat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu ;³⁶

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri dll.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung dll
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dll.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dll.

³⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran* (Bandung : Sinar baru, 1989). hlm. 139.

³⁶ Azhar Arsyad, *Media,...* Hlm. 26-27

e. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Menurut Gilas, banyak sekali kontribusi nyata yang dapat dipersembahkan komputer bagi kemajuan pendidikan. Komputer dapat dimanfaatkan untuk mengatasi perbedaan individual siswa, mengajarkan konsep, menstimulir belajar siswa, dan komputer sebagai media pembelajaran tidak sekedar berfungsi sebagai pembawa suasana dalam nuansa baru namun juga berperan secara aktif dalam menumbuh kembangkan bakat dan minat siswa terhadap Pelajaran PAI. Jadi pembelajaran menggunakan komputer merupakan suatu kemasan materi pelajaran yang dijabarkan dengan memanfaatkan komputer sebagai alat pembelajaran.

2. Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran

Mengingat asas kebermaknaan multimedia pembelajaran, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media berbasis komputer dalam hal ini media pembelajaran. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan adalah:³⁷

a. Sesuai dengan kurikulum

Menurut Purwanto, multimedia pembelajaran yang dinilai baik harus memenuhi berbagai kriteria, antara lain isinya sesuai dengan kurikulum, penyajiannya sistematis, menarik, dan benar-benar bisa membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

b. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Menurut H.W. Fowler yang dikutip dalam Pandoyo, seorang guru dituntut kemampuannya untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi inti dan dasar dalam indikator pembelajaran.³⁸

³⁷ Arif Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hlm-20.

³⁸ Pandoyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 1997) hlm.1-5.

c. Dapat membangkitkan minat

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa. Sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran diatas yaitu untuk menciptakan minat peserta didik maka aspek membangkitkan minat siswa perlu diperhatikan. Untuk itu software pembelajaran yang akan dikembangkan harus dapat meningkatkan minat siswa.

Menurut Tommy Soerapto, bentuk yang aneh, asing dan lucu dapat membangkitkan minat siswa. Oleh karena itu didalam software pembelajaran ini ada bentuk yang aneh, asing dan lucu sehingga dapat membangkitkan minat siswa.³⁹

d. Mudah dibaca dan dimengerti

Inti dari produksi multimedia adalah komunikasi. Oleh karena itu salah satu prinsip dasar dalam pembuatannya adalah sifat mudah dibaca. Software-software sekarang ini banyak memberikan bentuk tulisan yang simple memudahkan kita dalam membacanya sehingga apa yang terkandung mudah dimengerti. Dalam penulisannya lebih baik menggabungkan *uppercase* dan *lowercase*, karena dengan adanya penggabungan ini, tulisan akan lebih mudah dibaca daripada huruf kapital semua. Selain itu, perlu diperhatikan pola ukuran tulisan dan variasi gaya penulisan seperti bold, italic, dan warna tulisan. Agar sesuai dengan tujuan pembuatan media pembelajaran, maka media pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar mudah dibaca dan dimengerti. Jika media pembelajaran tidak dibuat menarik, maka tujuan utama media pembelajaran sebagai perantara informasi tidak dapat tercapai.

³⁹Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : Raja Grafindo, 2007) hlm-165.

e. Interaktivitas

Menurut Azhar Arsyad kegiatan belajar dengan bantuan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktivitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut:⁴⁰

1) Dukungan Teknologi yang Dinamis

Saat ini telak marak dikalangan masyarakat umum tentang teknologi, seharusnya aktivitas pembelajaran dengan bantuan komputer, laptop, iphone dan sejenisnya itu hmenjadi alat bantu pembelajaran dan mengambil inisiatif awal untuk tugas-tugas yang harus dikuasai oleh siswa, disamping memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikul tanggung jawab sejalan dengan kemajuan yang diperolehnya dalam tingkat penguasaan materi dan lain sebagainya.

2) Dukungan Sosial yang Dinamis

Program pengajaran dengan bantuan computer, laptop atau sejenisnya harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi yang sehat dan saling membantu antara siswa satu dengan siswa lain yang awam akan teknologi, sehingga dari sini akan tercipta lingkungan pembelajaran yang baik dan mempercepat fungsi teknologi secara tidak langsung sebagai kelangsungan pembelajaran.

3) Aktif dan Interaktif

Umumnya dengan alat bantu yang berbeda, dan lebih menarik Siswa harusnya ikut berperan aktif dalam kegiatan selama pembelajaran, sehingga bagi guru media tersebut bisa menjadi alat bantu kejenuhan, kebosanan yang selama ini terjadi dilingkungan Pendidikan Agama Islam. Adapun bagi siswa interaktif ini bisa menjadi pembelajaran yang lebih praktis dan cepat.

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* , hal. 165

4) Keleluasaan

Di sini para siswa harus memperoleh berbagai ragam jenis dunia latihan pembelajaran dengan bantuan komputer, hal ini dianggap penting karena dengan alat bantu media mestinya pilihan pembelajaran akan lebih banyak pilih baik dari aspek tampilan, fitur animasi, gambar, sajian materi, kuis dan lain sebagainya.

5) Menggunakan efek suara atau musik, untuk memperjelas informasi.

Menurut Bobbi Depoter musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. Musik merangsang, meremajakan, dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Musik dapat digunakan beragam cara dalam pendidikan, yaitu: Dapat menata suasana hati, meningkatkan hasil belajar yang diinginkan dan lebih fokus dalam menyoroti hal-hal yang penting.⁴¹

6) Terdapat latihan soal

Dengan adanya latihan soal diharapkan mampu meningkatkan kemahiran siswa atau meningkatkan pemahaman konsep yang telah diberikan sebelumnya. Melalui latihan ini siswa memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan konsep atau informasi yang telah diperolehnya dalam situasi yang baru. Latihan ini sifatnya untuk menguatkan pemahaman siswa disamping menguji apakah siswa sudah menguasai konsep yang baru saja disampaikan.

7) Dilengkapi fitur permainan

Menurut Elanor L Criswell,⁴² model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran yang menyenangkan”, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya

⁴¹ Bobby De Potter, Mark Reardon, & Nourie Sarah Singer. *Quantum Teaching (Memperaktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas)* (Bandung : Mizan Media Utama, 2000), hlm. 75

⁴² Rusman, http://www.umm.ac.id/pji/file.php/i/moddatta/forum/i/195/inisiasi_komputer_dan_Media_Pendidikan_5.pdf, di unduh pada tanggal 20 Oktober 2010 pukul 14.30

8) Memperhatikan prinsip-prinsip desain gambar

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah diperoleh, sebab dapat memberikan penggambaran visual yang nyata tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya secara jelas, lebih jelas dari pada yang dapat ditangkap oleh kata-kata, baik yang ditulis maupun diucapkan. *Kemp dan Smillie* mengemukakan agar gambar itu menarik dan dapat dipahami harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu antara lain, prinsip kesederhanaan, penekanaan, dan keseimbangan.⁴³

Dari paparan lain yang dijelaskan oleh Purwanto, untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang baik harus memperhatikan beberapa prinsip yaitu:

- a) Multimedia pembelajaran isinya harus sesuai dengan tujuan instruksional, akurat, mutakhir, komprehensif, dan harus seimbang menyikapi ras, agama dan jenis kelamin.
- b) Multimedia pembelajaran penyajiannya harus menarik, sistematis. Mengikuti teori-teori belajar dan mempergunakan bahasa yang tepat.
- c) Multimedia pembelajaran penyajiannya harus memperhatikan tingkat kematangan anak.
- d) Multimedia pembelajaran harus dilengkapi petunjuk penggunaannya.
- e) Multimedia pembelajaran kualitas fisiknya harus baik.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila kegiatan belajar dapat berjalan secara efektif dan tercermin dari hasil belajar yang didapat oleh para siswa. Pembelajaran dikatakan efektif apabila para siswa dapat memahami isi pesan yang disampaikan oleh gurunya. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila media

⁴³ J.E Kemp & D smellie, *Planning,Producing and Using Instructional Media* (,New York : harper &row, 1989) hlm. 106

tersebut dapat memberikan pengalaman yang jelas dan kongkrit terhadap para siswa. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia yang banyak menampilkan gambar-gambar visual yang menarik serta didukung oleh audio, video dan pilihan fitur yang lebih beragam maka akan merangsang motivasi siswa untuk belajar dan memungkinkan siswa untuk dapat lebih memahami pelajaran dengan lebih baik.

3. Revolusi Belajar Abad 21

a. Brain Based Learning

Pada abad ini, telah banyak perkembangan yang dilakukan oleh para ahli baik dalam hal teknologi, transportasi, telekomunikasi termasuk dibidang pendidikan itu sendiri, dalam bidang pendidikan telah banyak ditemukan beberapa sistem dan cara kerja belajar yang lebih efektif, cepat dan praktis. Tony Buzan dan Eric Jansen adalah salah satu pakar sistem belajar dan kemampuan otak adalah salah satu tokoh yang menemukan revolusi belajar ini dengan pembelajaran model intruksi kemampuan otak (*brain based learning*). Teknik atau sistem ini adalah pembelajaran yang diselaraskan dengan cara kerja alamiyah otak kita agar lebih mudah belajar.

Pendekatan berbasis kemampuan otak ini adalah sebuah pendekatan yang multi disipliner yang dibangun atas sebuah pertanyaan fundamental yaitu apa saja yang baik bagi otak⁴⁴. Untuk mengenal lebih mudah pembelajaran berbasis otak ini dapat dipahami dengan cara bagaimana sebenarnya otak kita agar lebih berfungsi secara maksimal, dan memilih cara yang tepat untuk memfasilitasinya, karena pada dasarnya otak adalah tumpuan dasar bagaimana seorang manusia berfikir, berimajinasi, memiliki ide, kritis, mengingat, melihat dan terminal awal dari segala aktivitas manusia. Semakin otak kita bekerja dengan baik maka semakin baik pula fungsi otak bekerja, begitu juga dengan kegiatan pembelajaran yang telah dijelaskan dalam bukunya

⁴⁴ Eric Jensen, *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak* (Jogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal. 12

bahwa ada tiga kata yang perlu dipenuhi didalamnya yaitu keterlibatan, sebuah strategi dan prinsip-prinsip yang berkaitan didalamnya⁴⁵.

Strategi yang didasarkan pada prinsip berbasis otak akan lebih memudahkan para pendidik dan anak didik bagaimana memberikan informasi yang ramah dengan otak sehingga pembelajaran akan berjalan lebih baik dan alami sebagaimana otak bekerja sebagai mana mestinya. Hingga saat ini telah banyak riset tentang pencitraan otak dan pemetaan otak telah berkembang sampai melampaui batas-batas pengkajian medis dan psikologis dan telah membukakan jendela untuk melihat lebih jauh kedalam otak. Kemajuan dibidang teknologi telah memungkinkan kita untuk menyaksikan otak yang sedang bekerja pada saat ia belajar, maka para pendidik bisa mendapatkan pencitraan syaraf berbasis bukti dan kajian-kajian pemetaan otak untuk menentukan cara yang paling efektif dalam belajar.⁴⁶

Dengan demikian, para pakar didunia pendidik sekarang bisa mengaitkan berbagai penemuan yang sangat hebat dari riset tentang otak ketika sedang belajar di kelas dan yang dikemas dalam kurikulum, bahan ajar maupun aspek-aspek yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran berbasis otak yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara umum untuk membantu siswa menemukan sistem dan teknik belajar yang tepat, lebih efektif dan menyenangkan. Cara ini akan menciptakan potensi yang akan mendorong kegiatan pembelajaran lebih variatif, tak terbatas dan opsi jawaban lainnya akan kelemahan dan kekurangan pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini.

b. Mind Mapping (*Peta Pikiran*)

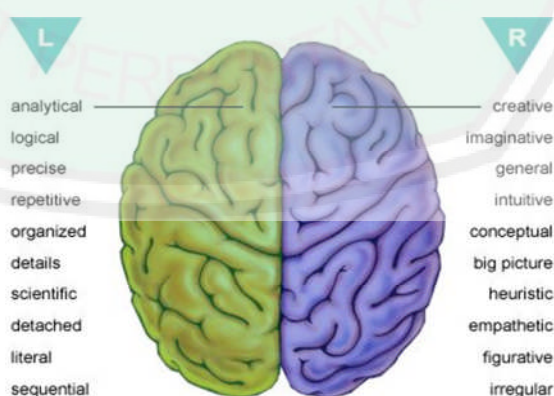
Pada dasarnya otak manusia terbagi kedalam dua jenis yang berbeda satu dengan yang lain-otak kiri dan otak kanan. Pemahaman kita tentang jenis hamister otak apa yang paling dominan digunakan dalam belajar siswa pada akhirnya akan membawa kita pada

⁴⁵ Eric Jensen, *Pembelajaran...* hal. 5

⁴⁶ Judi Willis, *Strategi pembelajaran efektif berbasis riset otak* (Jogyakarta: Mitra Media, 2010), hal. 1

pengetahuan bagaimana siswa mengatur dan memproses informasi. Berdasarkan penelitian Roger Sperry dari Universitas California, secara umum diterima bahwa otak kiri khusus diperuntukkan bagi aspek-aspek pembelajaran yang lazim disebut akademik (*matematika dan bahasa*), pemikiran logis, runtut, dan analitis.

Adapun kata kunci untuk lebih mengenali kecenderungan otak kiri adalah untuk mengkalkulasi, angka, urutan-urutan, teratur, terarah, senang teka-teki, memprediksi dan prosedural. Sedangkan fungsi dari otak kiri ini adalah bahasa verbal, menulis, membaca, menjelaskan detail, memahami rincian, asosiasi auditorial, penelitian, analitis, ekspresi, menempatkan fakta, pengorganisasian aktivitas. Berbeda dengan otak kiri yang cara kerjanya penuh dengan angka-angka, keberadaan otak kanan mempunyai kecenderungan pada warna-warni, perasaan, gambar, simbol, unsur non verbal, ruang tiga dimensi, dan musik. Adapun fungsi dari otak kanan adalah mengungkap emosi dan perasaan, seni dan estetik, visualisasi, mensintesis data, pengenakan bentuk, desain dan pola.⁴⁷ Tetapi meskip otak terbagi menjadi dua dan mempunyai aktivitas yang berbeda, namun keduanya hampir selalu terlibat dalam semua proses pemikiran seperti penjelasan yang ada pada gambar berikut ini.⁴⁸



Gambar 2.2 Brain Sytem.

⁴⁷ Taufik Tea, *Inspiring Teacher Mendidik Penuh Inspirasi*, (Jakarta: Gema Insani, 2009), hal-98-99

⁴⁸ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapping*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama,2008), Cet. 6, hlm-24.

Mind Mapping atau peta pikiran adalah sebuah sistem atau teknik yang mencoba memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan menggunakan cara kerja alami kedua belahan otak kanan dan kiri kita yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada peserta didik. Jika dikaitkan dengan proses belajar metode ini dapat dijelaskan suatu cara untuk menyampaikan materi demi tercapainya tujuan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Metode *Mind Mapping* pertama kali diperkenalkan oleh Dr. Tony Buzan pada awal 1970-an. Menurut Tony Buzan dalam bukunya "*Buku Pintar Mind Mapping*" adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah adalah cara mudah untuk memetakan pikiran-pikiran yang ada di otak kita.⁴⁹ *Mind Mapping* sebenarnya adalah suatu sistem grafis yang melibatkan seluruh potensi otak kiri dan otak kanan, secara lebih rinci teknik ini dapat mencatat dan mengembangkan dengan gaya belajar yang berbasis visual. *Mind Mapping* memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terdapat di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi baik secara tertulis maupun secara verbal.

Pada gambar diatas akan terlihat jelas bahwa pada dasarnya kedua otak kita memiliki fungsi dan cara kerja yang berbeda, jika kita melihat dunia pendidikan kita saat ini yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, itu artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih banyak memberikan kebutuhan fungsi otak siswa saja seperti mendengar, ditekan untuk fokus dalam menganalisa setiap permasalahan, mencatat, menghafal tanpa banyak memberikan kebutuhan fungsi otak kanan siswa seperti siswa dituntut lebih kreatif, imajinatif, mengkonsep sesuatu, gambar, intuisi yang tersaji dari bahan ajar maupun kebutuhan

⁴⁹ Tony Buzan, *Buku Pintar*, hal. 4.

peserta didik lainnya dalam perangkat pembelajaran. Dalam proses belajar peserta didik mendapatkan tambahan materi berupa informasi mengenai teori, gejala, fakta ataupun kejadian- kejadian. Informasi yang diperoleh akan diolah oleh peserta didik. Proses pengolahan informasi melibatkan kerja sistem otak, sehingga informasi yang diperoleh dan telah diolah akan menjadi suatu ingatan. Ingatan merupakan suatu proses biologi, yaitu pemberian kode-kode terhadap informasi dan pemanggilan informasi kembali ketika informasi tersebut dibutuhkan.

Pada dasarnya ingatan adalah sesuatu yang membentuk jati diri manusia dan membedakan manusia dari makhluk hidup lainnya. Ingatan dibentuk melalui berfikir, bergerak dan mengalami hidup (*rangsangan indrawi*). Semua pengalaman yang dirasakan akan disimpan dalam otak, kemudian akan diolah dan diurutkan oleh struktur dan proses otak mengenai nilai dan kegunaannya. Otak manusia tidak dapat langsung mengolah informasi menjadi bentuk rapi, tetapi harus mencari, memilah, memilih, merumuskan, merapikan, mengatur, menghubungkan, dan menjadikan campuran antara gagasan-gagasan dengan kata-kata yang sudah mempunyai arti bahwa kata-kata itu sudah dipahami. Pada saat yang sama kata-kata ini dirangkai dengan gambar, simbol, citra (*kesan*), bunyi, dan perasaan. Jadi, yang dimiliki adalah sekumpulan besar kata yang bercampur aduk tak terangkai di dalam otak, tetapi keluar satu per satu dan dirangkai dengan logika, diatur oleh tata bahasa, dan menghasilkan arti yang dapat dipahami.

Informasi yang diperoleh peserta didik dalam bentuk materi pelajaran akan diolah dan disimpan menjadi sebuah ingatan. Peserta didik tentu menginginkan materi pelajaran yang diterima dalam proses belajar menjadi sebuah ingatan jangka panjang. Peserta didik melakukan berbagai hal untuk menyimpan ingatan tersebut menjadi ingatan jangka panjang, salah satunya dengan mencatat materi pelajaran yang telah dipelajari. Adapun tujuan mencatat adalah

mendapatkan poin kunci dari buku-buku pelajaran yang ada. Catatan yang baik dan efektif dapat membantu untuk mengingat tentang poin-poin kunci, memahami konsep-konsep utama, dan melihat kaitannya.⁵⁰ Teknik bagaimana seseorang membuat catatan tentu menjadi salah satu faktor seseorang memahami dan kemampuan menyimpan informasi lebih lama.

Bagi seorang pelajar, mencatat sering kali diartikan sebagai alat pembandingan antara pelajar yang mendapat nilai tinggi dan pelajar yang mendapat nilai rendah saat ujian. Alasannya, karena mencatat dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang dicatat. Selain itu, peserta didik yang membuat catatan, berarti pikirannya terfokus terhadap apa yang dicatat, dan pada umumnya seseorang akan lebih ingat dengan apa yang telah dicatat. Dari ungkapan di atas, peserta didik sangat dianjurkan untuk mencatat pelajarannya, sebagai salah satu usaha untuk mengingat-ingat pelajaran. Tanpa mencatat dan mengulangi informasi, peserta didik hanya mampu mengingat sebagian kecil materi yang diajarkan. Tujuan pencatatan adalah:

- 1) Membuat informasi tersebut tertulis dan permanen
- 2) Mengetahui ide utama dari bahan pelajaran tersebut
- 3) Membantu dalam mengingat informasi tersebut secara lebih baik
- 4) Membantu dalam memahami informasi tersebut secara lebih baik
- 5) Sewaktu-waktu dapat ditunjukkan pada orang lain.

Riset mengenai proses pengolahan informasi yang sangat kompleks di dalam otak, mengakibatkan evaluasi ulang tentang bagaimana buku-buku pelajaran ditulis, bagaimana efektifnya pengajaran diberikan, dan bagaimana efektifnya catatan dibuat.

c. Mind Mapping sebagai Metode Pencatatan

Mencatat sudah menjadi tradisi yang dilakukan oleh kebanyakan peserta didik. Mencatat bukan hanya sekedar tradisi

⁵⁰ Bobby de Potter, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alawiyah Abdurrahman, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2008), hlm-150.

karena mencatat merupakan salah satu cara untuk dapat mengingat materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Umumnya peserta didik membuat catatan tradisional dalam bentuk tulisan linier panjang yang mencakup seluruh isi materi pelajaran. Namun saat catatan tersebut dibuka, yang terlihat adalah kumpulan kata-kata panjang yang isinya hampir sama panjangnya dengan buku pelajaran. Catatan seperti ini tentu tidak akan menarik perhatian atau bahkan cenderung membosankan. Sistem catatan ini hanya menggunakan kalimat, frasa daftar dan garis, serta angka. Sistem seperti ini hanya menggunakan prinsip-prinsip otak kiri yang terkait dengan kata, daftar, logika, mengatur, urutan, dan angka.

Telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, bahwa belajar efektif salah satunya adalah dengan menggunakan kedua belahan otak, yakni otak kiri dan otak kanan (*Use both sides of your brain*).⁵¹ Hal ini juga harus diterapkan pada bagaimana cara untuk membuat catatan yang efektif. Catatan yang efektif adalah catatan yang dapat menghemat waktu, dapat membantu menyimpan informasi dan mengingatkannya kembali jika diperlukan.⁵² Di sinilah peran *Mind Mapping* dalam membantu untuk membuat catatan yang baik dan efektif, karena *Mind Mapping* bisa memanfaatkan kedua belahan otak *Mind Mapping* (peta pikiran) merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak.⁵³

Mind Mapping dikembangkan oleh Tony Buzan, yang didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak sendiri sebenarnya seringkali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk, dan perasaan. *Mind*

⁵¹ Bobby de Potter, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*, terj. Alawiyah Abdurrahman, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2008), hlm. 14

⁵² Bobby de Porter, *Quantum Learning*, hlm-14.

⁵³ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapping*, hal-68.

Mapping menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola-pola dari ide yang saling berkaitan. Jika dibandingkan dengan metode catatan biasa (tradisional), *Mind Mapping* jauh lebih mudah. *Mind Mapping* menjadi cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam dan ke luar otak, karena *Mind Mapping* bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak yang melibatkan kedua sisi otak yakni menggunakan gambar, warna, dan imajinasi (wilayah otak kanan) bersamaan dengan kata, angka, dan logika (wilayah otak kiri).⁵⁴ *Mind Mapping* yang dibuat oleh peserta didik dapat bervariasi tiap harinya. Hal ini tentu sesuai dengan perbedaan emosi dan perasaan masing-masing peserta didik tiap harinya. Materi pelajaran yang dibuat *Mind Mapping* akan mempermudah otak untuk memproses informasi dan memasukkannya ke dalam memori jangka panjang.

d. Fungsi dan Manfaat *Mind Mapping* dalam Pembelajaran

Menurut Tony Buzan, *Mind Mapping* dapat membantu kita untuk banyak hal, diantaranya adalah .⁵⁵

- 1) Memberi pandangan yang menyeluruh pokok masalah atau area yang luas.
- 2) Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana peserta didik akan pergi dan di mana peserta didik berada.
- 3) Menghimpun dan menyimpan sejumlah data.
- 4) Mendorong pemecahan masalah dengan menemukan jalan baru yang kreatif.
- 5) Membuat peserta didik mampu bersikap efisien.
- 6) Enak dilihat, dibaca, direnungkan dan diingat.

⁵⁴ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapping*, hal 60.

⁵⁵ Tony Buzan, *Brain Child Cara Pintar Membuat Anak Jadi Pintar*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005), hlm-71.

7) Menarik dan menahan perhatian mata/otak.

Mind Mapping sangat bermanfaat dalam proses belajar, di antaranya: Menurut *De Porter* dan *Hernacki*, manfaat *Mind Mapping* adalah:⁵⁶ *Mind Mapping* bersifat fleksibel, yakni memudahkan peserta didik dalam mengingat kembali suatu subyek pelajaran. Memusatkan perhatian peserta didik meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya menyenangkan dan tidak membosankan, karena *Mind Mapping* menggunakan perpaduan antara tulisan, gambar, dan warna yang sekaligus dapat memaksimalkan fungsi otak kanan dan kiri yang merupakan kunci dari belajar efektif. *Mind Mapping* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam memahami suatu konsep dan mengembangkan suatu ide, karena *Mind Mapping* dapat menghubungkan antara satu ide dengan ide lainnya dengan memahami konteksnya. Sehingga dapat memudahkan otak untuk memahami dan menyerap suatu informasi. Dalam bukunya yang berjudul *Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas*, Tony Buzan menyatakan bahwa *Mind Mapping* memberikan kemudahan dalam mengatur segala fakta dan hasil pemikiran yang melibatkan cara kerja alami otak sejak awal. Ini berarti bahwa upaya untuk mengingat dan menarik kembali informasi di kemudian hari akan lebih mudah, serta lebih dapat diandalkan daripada menggunakan cara pencatatan tradisional.⁵⁷

Dalam bukunya *The Ultimate book of The Mind Mapping* menyatakan dengan menggunakan *Mind Mapping* dapat menjadikan manusia lebih kreatif, menghemat waktu, memecahkan masalah, membantu berkonsentrasi, mengatur dan menjernihkan pikiran, mengingat lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, belajar lebih mudah, dapat melatih dan meliha gambaran keseluruhan pikiran

⁵⁶ Bobby de Potter, *Quantum Learning*, hal. 172.

⁵⁷ Tony Buzan, *Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreatifitas*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2004), hlm 4-9.

secara terperinci, berkomunikasi, dan lain-lain.⁵⁸

R. Teti Rostikawati dalam sebuah artikel *online* berjudul “*Mind Mapping* dalam Metode *Quantum Learning*: Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar dan Kreatifitas Peserta didik”, menyatakan penggunaan catatan *Mind Mapping* yaitu membiasakan peserta didik untuk melatih aktivitas kreatifnya sehingga peserta didik dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.⁵⁹ *Mind Mapping* mengajarkan cara mencatat yang sistematis dan mendorong aliran proses berfikir yang alami, yakni dengan menciptakan putaran umpan balik yang positif antara otak dan catatan. Potensi otak menghasilkan gagasan yang sangat tidak terbatas. Kemampuan ini dicapai secara maksimal jika membiarkan ide mengembara seperti air yang mengalir, bebas belum ada keinginan untuk menatanya.

e. Sistem Pembelajaran *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Semua sistem ini mempunyai kesamaan, yaitu menggunakan warna, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami dan sesuai dengan cara kerja otak. Dengan *Mind Mapping*, daftar informasi yang panjang dapat dialihkan menjadi diagram wana-warni, sangat teratur dan yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal.⁶⁰

Mind Mapping menjadi cara mencatat atau meringkas yang mengakomodir cara kerja otak secara natural. Berbeda dengan catatan konvensional yang ditulis dalam daftar panjang ke bawah, maka pada konsep *Mind Mapping* akan mengajak pikiran untuk membayangkan suatu subjek sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Jika dengan catatan konvensional peserta didik harus

⁵⁸ Tony Buzan, *Mind Mapping*. hal. 5-9.

⁵⁹ R. Teti Rostikawati. *Mind Mapping dalam Metode Quantum Learning: Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar dan Kreatifitas Peserta didik*. <http://fkip-unpak.org/teti.htm>

⁶⁰ Tony Buzan, *Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreatifitas*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2004), hal-5.

menghafal daftar panjang yang sudah peserta didik buat dan seringkali ada yang terlewati. Sebaliknya dengan konsep *Mind Mapping*, secara mental peserta didik membangun sebuah gambar yang dapat dibayangkan tetapi dari bayangan tersebut muncul secara terstruktur dan sistematis hal-hal yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Pada dasarnya hal ini bisa disederhanakan dengan bahasa meringkas yang lebih sistematis, akan tetapi jika kita mengerti meringkas yang sering digunakan dalam dunia pendidikan sesungguhnya hanya mengeksploitasi kerja otak kiri. Tak jarang peserta didik menjadi bosan, karena bentuk ringkasannya tak jauh beda dengan teks inti, sehingga sistem belajar yang dikemas dengan media berbentuk software ini merupakan langkah terbaru yang didisain sesuai dengan kerja alami otak manusia. Gambar-gambar yang bebas dilukiskan peserta didik dan bentuknya yang unik akan menyeimbangkan kerja kedua otak peserta didik. Keseimbangan kerja otak inilah yang menyebabkan rasa senang pada peserta didik saat belajar. Hal ini juga bisa digunakan peserta didik pada saat menjelang ujian. Jadi peserta didik tidak perlu membaca buku paket untuk mempelajari materi yang diujikan. Peserta didik cukup membuka media yang dikemas melalui software tersebut dan belajar gembira layaknya bermain game, menonton film dan membaca komik yang Tentu ini sangat membantu peserta didik dalam proses belajarnya.

4. Software Multimedia Sebagai Produk Bahan Ajar

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan yang cukup vital terhadap penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada siswa karena media pembelajaran bertanggung jawab sebagai salah satu faktor keberhasilan sampainya pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar materi pelajaran tersebut dapat dikelola dan dicerna oleh siswa, sehingga siswa memperoleh sebuah konsep yang konkret dan dapat memahaminya dengan baik. Media ini adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara

sistematis sehingga penggunaanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru, dengan demikian maka sebuah media harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru. jika guru memiliki fungsi menjelaskan sesuatu maka media tersebut juga harus mampu menjelaskan sesuatu dengan menggunakan bahasa yang baik, mudah dipahami, dialogis, tampilannya menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya. Media yang berisi materi, metode, batasan-batasan ini disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Sebuah media pembelajaran akan bermakna jika peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Pembelajaran dengan multimedia ini memungkinkan seorang peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih kompetensi dasar dibandingkan dengan peserta didik lainnya, selain itu media ini dapat memenuhi kebutuhan zaman yang serba berbasis teknologi dan keterbatasan bahan ajar yang berjenis teknologi berupa software, laptop, komputer, internet dan lain sebagainya. Dengan demikian maka media ini harus mampu menggambarkan kompetensi inti yang akan dicapai oleh peserta didik.

Media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan berbagai cara antara lain melalui adaptasi, kompilasi, dan menulis sendiri. Media adaptasi yang dimaksud ialah media yang dikembangkan atas dasar buku yang ada di lapangan sebagai bahan belajar yang akan digunakan. Media kompilasi ini ialah bahan belajar yang dikembangkan atas dasar buku-buku yang ada di pasaran, artikel jurnal ilmiah, dan modul yang sudah ada sebelumnya.⁶¹ Adapun komponen-komponen didalamnya sangat bervariasi, tergantung karakter materi yang akan disajikan, ketersediaan sumber daya, kegiatan belajar yang akan dilakukan dan setidaknya didalamnya mencakup beberapa hal antara lain :

⁶¹ Purwanto dkk, *Pengembangan Modul*, (Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2007), hlm. 10

- a. Judul
- b. Petunjuk belajar siswa/guru
- c. Komponen yang akan dicapai
- d. konten atau isi materi pembelajaran
- e. Informasi pendukung
- f. Latihan
- g. Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja
- h. Evaluasi
- i. Respon terhadap hasil evaluasi

Berbagai komponen tersebut selanjutnya dikemas dalam format yang terdiri dari pendahuluan, tujuan pembelajaran, tes awal, pengalaman belajar sumber belajar, dan tes akhir.⁶² Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik siswa maupun guru.
- 3) Pembelajaran lebih cepat, praktis dan efektif
- 4) Dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa,
- 5) mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang teknologi dan sumber belajar lainnya,
- 6) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 7) Sebagai jawaban akan tantangan internal dan eksternal yang dihadapi oleh Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

⁶² Mulyasa. *Kurikulum yang disempurnakan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 23-24

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon peserta didik.
- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- d) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- e) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- f) Memperhatikan bahwa peserta pelatihan mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalkan.
- g) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

a. Pembelajaran Sistem Multimedia Aurora 3D

Untuk mempelajari suatu model pembelajaran seorang siswa harus memilih bahan persepsi atau *entry behavior* yang diperlukan. Bila pengetahuannya tidak memadai, ia akan menghadapi kesulitan dan karena itu ia sebaiknya diberikan pengajaran remedial. *Entry behavior* ini diselidiki melalui suatu *pre-test*. Akan tetapi ia juga diharuskan untuk mengerti bahan ajar sebelumnya terlebih dahulu. Dalam hal ini ia dapat melampaui hal ini dan segera meningkatkan ke bahan ajar berikutnya atau ke bahan ajar dengan jenis yang lain.

Setelah siswa menyelesaikan suatu bahan ajar sebelumnya kemudian ia kembali dinilai dengan *post-test*. *Post-test* ini bisa sama dengan *pre-test*. Bila dengan *post-test* itu ternyata siswa belum mencapai penguasaan berarti yang diharapkan dalam rumusan tujuan-tujuan, maka ia diberi latihan mengenai bagian-bagian yang belum dipahami atau diberi pengajaran remedial guna mengatasi kekurangannya. Bila hasil *post-test* memuaskan siswa bisa melanjutkan ke bahan ajar berikutnya.

Pada umumnya bahan ajar kurikulum 2013 kemendikbud sudah mencakup semua kegiatan belajar yang dibutuhkan oleh siswa, hanya saja disini tampilannya dikembangkan dengan media interaktif yang dibuat lebih menarik dengan desain teknologi software dan di tambah dengan beragam fitur tambahan seperti tombol, musik, background, audio, video. Itu artinya guru tidak lagi menjadi informan utama dan bisa lebih fokus pada strategi sebagai pembangkit minat belajar siswa saja⁶³

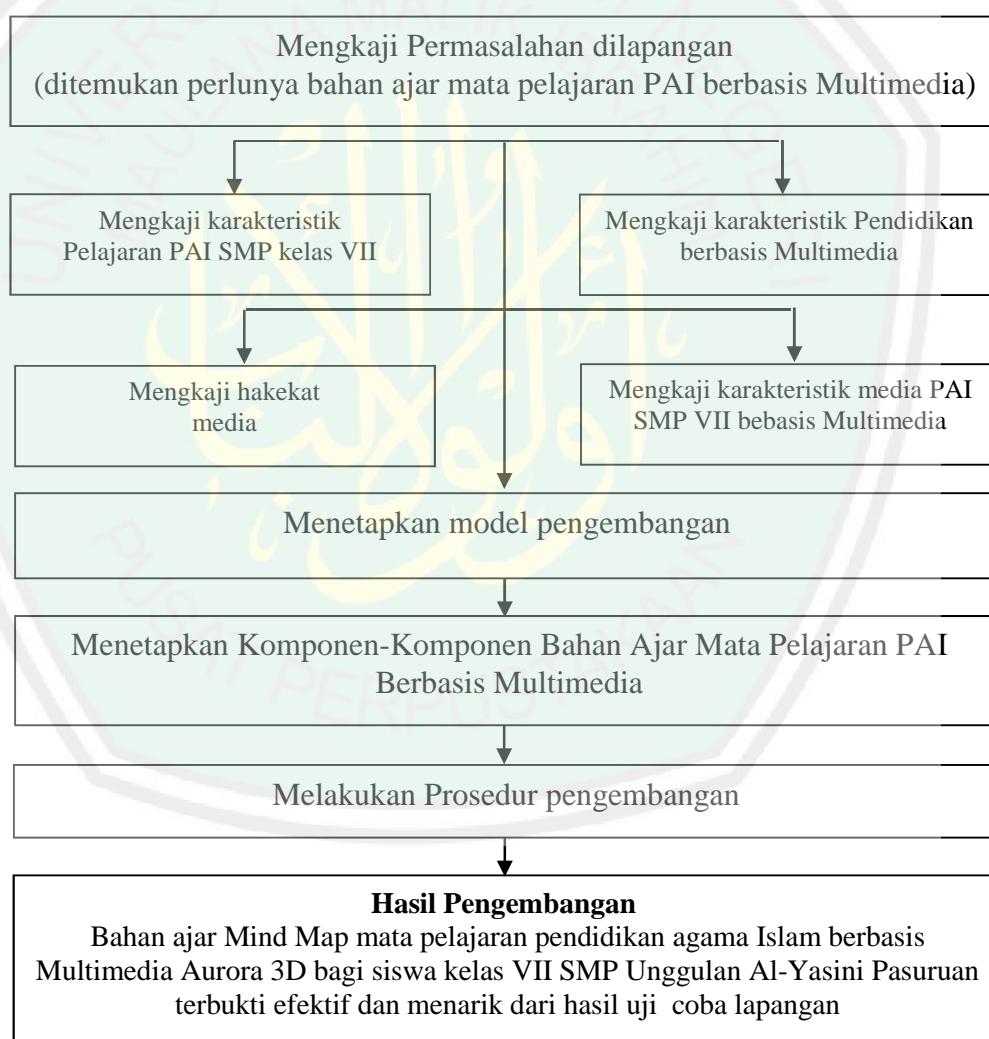
Adapun tugas guru dalam pembelajaran sistem multimedia ini adalah menyiapkan fasilitas pendukung media berupa laptop, computer atau sejenisnya, LCD dan Proyektor, mengorganisasikan dan mengatur proses belajar siswa untuk menyiapkan pembelajaran yang kondusif, menjelaskan isi materi dengan lebih interaktif dan melaksanakan penelitian dari setiap peserta didik. Pada umumnya pembelajaran berbasis media teknologi akan sangat memberikan respon yang luar biasa dari siswa sehingga akhirnya pembelajaran menjadi tidak terkontrol, akan tetapi hal ini dianggap lumrah dan baik untuk tahap awal sehingga tugas guru berikutnya hanya perlu mengonsep sebaik mungkin suasana kelas yang lebih kondusif. Kemudahan lain dari pembelajaran ini adalah kemudahan untuk mengakses sehingga peserta didik tidak perlu menginstall software tertentu, berbasis off line dan interline dari segala macam jenis windows laptop atau komputer siswa, hal ini akan mempermudah siswa untuk belajar lebih aktif, efektif, mandiri atau kelompok tanpa ada batasan baik ruang maupun waktu sekalipun.

Pada paparan dan temuan dari berbagai penelitian dan realita dilapangan dapat disimpulkan bahwa dalam buku ajar selama ini di SMP masing menggunakan bahan ajar yang belum cukup memfasilitasi kebutuhan peserta didik, ditambah belum tersedianya bahan ajar atau fasilitas lain dalam pembelajaran yang berbasis teknologi meskipun sebenarnya SMP unggulan Al-Yasini adalah berbasis Saintek yang seharusnya lebih dekat dan akrab dengan hal-hal yang berhubungan

⁶³ Cece Wijaya, dkk., *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1988), hlm. 132.

dengan sains dan teknologi. Produk ini hadir sebagai salah satu solusi sebagai pendekatan pembelajaran yang revolusioner melalui kemasan media teknologi software yang didalamnya dilengkapi dengan sistem atau teknik belajar *brain based learning* melalui *mind mapping* yang akan membantu lembaga pendidikan yang ada dilapangan, guru, siswa, pendidikan secara keseluruhan dan tentunya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Kerangka Teori Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D



Gambar 2.3

Kerangka Teori Kerja Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia .⁶⁴

⁶⁴ Adapatasi dari Sutiah, *Pengembangan Model Bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Konstektual di SMA Kelas X KotaMalang*, Disertasi. Program Studi Teknologi Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2008.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Pada metode pengembangan ini akan diuraikan beberapa pembahasan mengenai (a) pendekatan dan jenis pengembangan (b) prosedur pengembangan (c) uji coba produk bahan ajar.

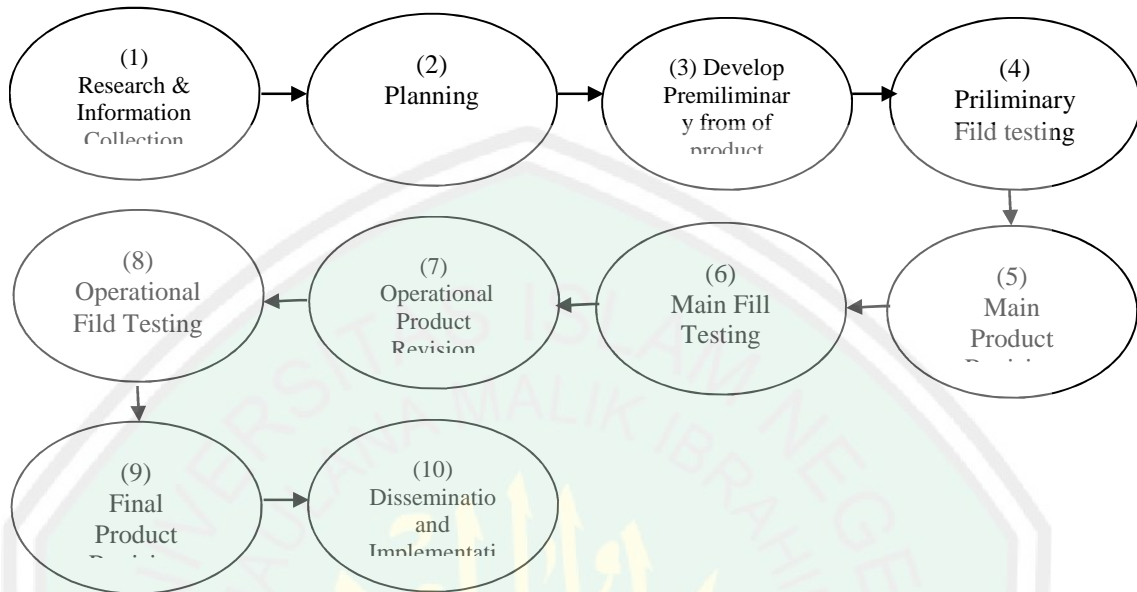
A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Untuk mengembangkan suatu bahan ajar diperlukan persiapan dan perencanaan yang diteliti. Dalam pengembangan ini akan dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk. Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model Research and Development (R&D) dari Borg and Gall. Rancangan pengembangan dengan desain R & D dari Borg and Gall bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Model tersebut mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi
2. Melakukan pengumpulan data
3. Mengembangkan bentuk awal produk (desain produk)
4. Pengembangan produk lebih lanjut (validasi desain)
5. Uji lapangan awal
6. Revisi produk awal
7. Uji lapangan lanjutan
8. Revisi produksi operasional (desain)
9. Revisi tahap akhir (produk)
10. Diseminasi dan implementasi (produksi massal).¹

Secara prosedural langkah-langkah model R&D Borg and Gall (1983) adalah sebagai berikut :

¹ Walter Borg and M.D. Gall, *Educational Research an Introduction* (New York : Loongman 1983), hlm-626.



Gambar 3.1 Model desain R&D borg and Gall (1983)

Pemilihan model Borg dan Gall berdasarkan pertimbangan pada model pengembangan yang disusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang teliti. Sepuluh langkah tersebut dapat disederhanakan menjadi empat langkah penelitian yaitu perencanaan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi²

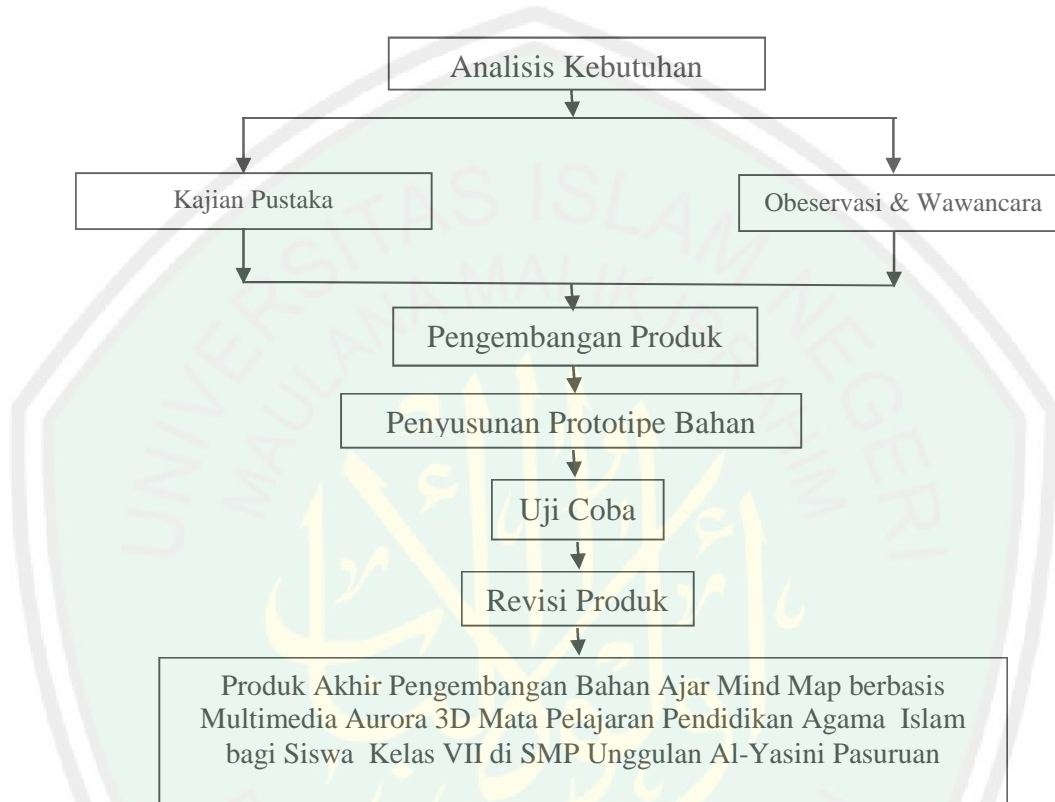
B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari enam langkah, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk (3)

² Anik Gufron, dkk. *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY, 2007) hal 10-13

penyusunan prototipe bahan ajar, (4) uji Coba, (5) revisi produk, dan (6) hasil akhir.

Adapun prosedur pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.2
Prosedur Pengembangan

Adapun langkah-langkah diatas di jelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan meliputi :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi dan mempelajari literatur mata pelajaran PAI dan buku-buku penunjang pembelajaran PAI lainnya, media pembelajaran, kurikulum PAI SMP, dan silabus pembelajaran PAI.

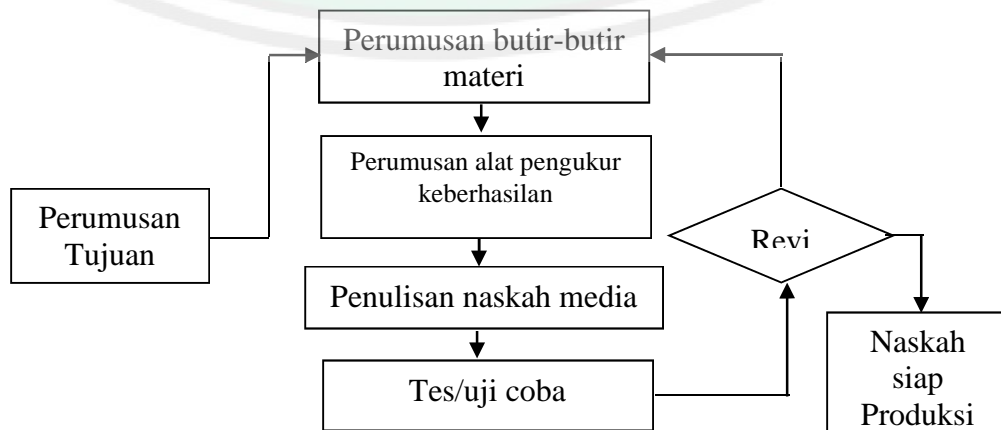
- b. Studi lapangan yang dilakukan dengan melihat secara langsung keadaan sekolah, kondisi siswa, proses pembelajaran PAI, potensi yang dimiliki sekolah yaitu sekolah memiliki laboratorium komputer dan fasilitas komputer yang memadai sehingga Media pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini, peneliti memilih model pengembangan dari Arief S.Sadiman, dengan alasan sebagai berikut :

- Model pengembangan Arief S. Sadiman merupakan model untuk mengembangkan media dan bukan pada rancangan pengajarannya atau desain pembelajaran
- langkah-langkah pengembangannya sederhana dan mudah dilaksanakan dilapangan.
- urutan setiap langkah tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaan langkahnya lebih terkontrol dengan baik
- penghematan waktu, biaya, dan tenaga sehingga menguntungkan bagi peneliti dalam melakukan uji coba produk di lapangan.

Adapun model pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.3
Model pengembangan Media Arief S. Sadiman, dkk³

Langkah-langkah di atas dipaparkan sebagai berikut.

1) Merumuskan tujuan

Perumusan tujuan memiliki dua jenis tujuan instruksional yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan instruksional. Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum.

2) Merumuskan butir-butir materi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bahan yang dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa supaya tujuan dapat tercapai. Kegiatan pada tahap ini menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-bab kemampuan dan sub-sub keterampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut.

3) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan ini diukur berdasarkan butir-butir materi yang dikembangkan terlebih dahulu. Alat pengukur keberhasilan harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Aspek yang diukur atau dievaluasi ialah kemampuan, keterampilan siswa yang dinyatakan dalam kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator yang diharapkan dapat dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan belajar siswa.

4) Penulisan naskah

Dalam tahap ini pokok-pokok materi instruksional diuraikan secara jelas dan terperinci.

³ Arief, S. Sadiman. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada) hal 98.

5) Uji coba naskah program media

Uji coba naskah merupakan tolak ukur keberhasilan pembuatan produk berupa prototipe, sehingga suatu media dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan cara konsultasi kepada dosen pembimbing, jika ada yang kurang maka akan dilakukan revisi kembali dan jika sudah benar maka naskah siap diproduksi.

3. Penyusunan prototipe produk bahan ajar

Setelah tahap I dan II dilampaui langkah selanjutnya adalah menyusun komponen-komponen yang di perlukan, dengan rujukan utama berupa bahan ajar kurikulum 2013 (*pedoman siswa*) yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Republik Indonesia sehingga peneliti dirasa tidak perlu menyusun kembali komponen-komponen yang diperlukan, mengingat di dalam buku ajar tersebut telah memenuhi semua aspek maupun komponen yang dibutuhkan

4. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berkesinambungan tentang tinjauan dari para pakar, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan.

a. Tinjauan Ahli Media dan Ahli Materi

Uji coba ahli dilakukan sebelum bahan ajar di uji cobakan kepada siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Hal ini dilakukan agar ahli media dan ahli materi dapat menilai dan menyarankan tentang perbaikan produk yang sedang dikembangkan, untuk menghimpun data para ahli dilakukan konsultasi dan menggunakan kuesioner.

Untuk kegiatan pengembangan materi, peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah materi yang telah dikembangkan itu sudah sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas bahan ajar, apakah media yang telah dikembangkan tersebut sudah cocok

atau perlu adanya revisi. Disini peneliti tidak menggunakan ahli bahasa mengingat tingkat pengetahuan oleh pakar nasional dalam menyusun bahan ajar PAI untuk siswa SMP jauh lebih mumpuni baik dalam semua aspek dan komponen yang dibutuhkan dalam bahan ajar.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil validasi para ahli dan dilakukan revisi, maka bisa dilanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang siswa dengan pengambilan sampel secara acak yang digunakan untuk uji coba produk. Dengan demikian bisa diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk.

c. Uji Coba Lapangan

Hasil kelompok kecil, ahli media dan ahli materi, apabila sesuai dengan tingkat kelayakan atau sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan atau kelompok sasaran yang dilaksanakan di SMP Al-Yasini Pasuruan. Dalam pelaksanaannya materi disajikan dengan memanfaatkan media yang sedang dikembangkan, langkah awalnya yaitu: siswa mendengarkan arahan penggunaan dari guru, siswa memahami indikator pencapaian hasil belajar, membaca materi, dan kemudian mengisi lembar evaluasi yang diberikan oleh pengembang. Jika siswa telah memahami dan menguasai materi pada bahan ajar, maka mampu mengisi lembar evaluasi dengan nilai di atas standar ketuntasan belajar minimum (SKM), maka siswa dikatakan berhasil.

Dengan demikian bahan ajar terbukti efektif jika diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan khususnya serta bagi semua siswa SMP kelas VII pada umumnya. Kegiatan uji coba lapangan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan bahan ajar sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenar-benarnya. Hasil data yang diperoleh dari uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan

pengembangan bahan ajar mata pelajaran pendidikan agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

5. Revisi

Melakukan kegiatan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan hasil produksi pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan yang telah diujicobakan sehingga menghasilkan bahan ajar yang efektif dan menarik sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

6. Hasil Produksi

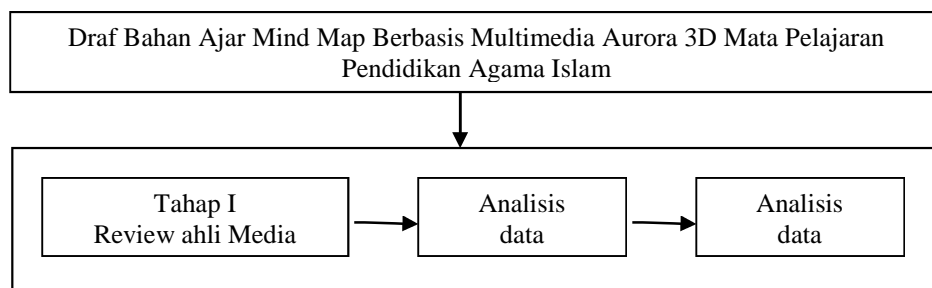
Hasil produk yang dikembangkan berbentuk software pembelajaran berbentuk Multimedia yang dikemas untuk bahan ajar pegangan siswa, khusus untuk SMP/MTs pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII semester ganjil.

C. Uji Coba Produk Bahan Ajar

Pada tahap ini bertujuan untuk memvalidasi kemenarikan dan keefektifan produk hasil pengembangan berupa software media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan: (1) desain uji coba, (2) subyek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisis data

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba perorangan (*one on-one*), uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba (*field evaluation*). Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk yang sedang dikembangkan sebelum produk digunakan oleh sasaran. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan rancangan uji coba sebagai berikut :





Gambar 3.4
Desain Uji Coba Produk

2. Subyek Uji Coba

Uji coba pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Pasuruan ini menggunakan subyek uji coba sebagai berikut:

a. Ahli materi

Ahli materi yang ditetapkan sebagai penguji materi bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Bapak Dr. H. Mulyono, MA. Dan Bapak H. Zaenal Arifin. M.Pd.

Penetapan ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut.

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan Doktor Pendidikan Islam.
- 2) Sebagai penulis buku, makalah, jurnal, artikel, surat kabar, dan media lainnya sekaligus pemerhati Pendidikan Agama Islam di Indonesia.
- 3) Sebagai pengajar mata kuliah yang terkait dengan pengembangan Pendidikan Agama Islam.

b. Ahli media

Ahli media yang ditetapkan sebagai penguji desain bahan ajar mata pelajaran PAI berbasis Multimedia adalah Bapak H. Rio Arie Purnama, M.si.. Penetapan ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut.

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan Sains dan Teknologi Pembelajaran.
- 2) Sebagai pemerhati teknologi khususnya bidang desain pengembang media dan pendidikan
- 3) Masih tercatat Sebagai staf ahli dan pengajar pengembangan teknologi MAN 3 Malang dan Chef Teknologi PT Angon Data Aji Saka Malang
- 4) Memiliki pengalaman dan keahlian dalam perencanaan dan pengembangan khususnya bidang IT dan pendidikan secara umum.
- 5) Sebagai nara sumber dan pelatih yang terkait dengan pengembangan media dan teknologi lokal maupun nasional.

c. Uji coba lapangan

Subyek uji coba lapangan terdiri dari dua guru Pendidikan Agama Islam kelas VII dan siswa kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

3. Jenis Data dan Sumber Data

Data yang diungkap dalam tahap hasil uji coba ini adalah :

- 1) Ketepatan isi Media yang diperoleh dari ahli materi
- 2) Ketepatan desain Media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media
- 3) Kemenarikan bahan ajar dengan Media Mind Map yang diperoleh dari guru PAI dan siswa kelas VII SMP Unggulan
- 4) Keefektifan penggunaan bahan ajar Media Mind Map untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari siswa uji coba.

Berdasarkan sifatnya, jenis data pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka dan hasil observasi. Sedangkan data kuantitatif di himpun dengan menggunakan angket tertutup yang berupa penilaian produk secara umum

dan tes pencapaian hasil belajar dengan menggunakan produk bahan ajar mata pelajar Pendidikan Agama Islam berbasis multikultural.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah (1) penilaian ahli isi dan ahli media tentang ketepatan komponen buku ajar, desain produk modul untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam, (2) Penilaian guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini terhadap kesesuaian dan kemenarikan buku ajar, dan (3) hasil tes belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan bahan ajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menggunakan instrument berupa angket dan tes.

a. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁴ Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar, ketepatan materi, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain, dan kemenarikan bahan ajar berupa media. Selanjutnya angket akan dianalisis untuk menentukan kelayakan bahan ajar sekaligus dijadikan sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi,
- 2) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli media,
- 3) Angket penilaian atau tanggapan dari guru Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.
- 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm.124.

Instrumen angket yang digunakan adalah kombinasi angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Adapun bentuk angket penilaian menggunakan format *rating scale* terhadap produk yang dikembangkan. Isi angket tersebut berupa pernyataan-pernyataan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan bahan ajar pembelajaran.

Adapun pedoman *rating scale*, yaitu pilihan skala “1” bila sangat kurang baik/sangat kurang layak/sangat kurang menarik/sangat kurang mudah/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas, pilihan skala “2” bila kurang baik/kurang layak/kurang menarik/kurang mudah/kurang sesuai/kurang tepat/kurang jelas, pilihan skala “3” bila cukup baik/cukup layak/cukup menarik/cukup mudah/cukup sesuai/cukup tepat/cukup jelas, pilihan skala “4” bila baik/layak/menarik/mudah/sesuai/tepat/jelas, dan pilihan skala “5” bila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/sangat mudah/sangat sesuai/sangat tepat/sangat jelas.

Peneliti menggunakan instrument angket berjenis tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak yakni pada peneliti sendiri dan responden. Keuntungan angket jenis tertutup bagi responden adalah, mereka dapat mengisi dengan cepat dan praktis, karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Keuntungan angket jenis tertutup bagi peneliti adalah memudahkan dalam menganalisis dan menginterpretasikan data. Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam table berikut:

Table 3.1 Pedoman dan kriteria skoring.⁵

Skor	Interpretasi
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup baik
60-69	Kurang baik

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.118.

< 60	Sangat kurang baik
------	--------------------

Sedangkan angket terbuka adalah angket yang memberi kesempatan penuh kepada responden untuk memberikan jawaban menurut pendapatnya. Digunakannya angket jenis terbuka adalah untuk memberikan data kualitatif berupa masukan, saran, dan komentar dari responden berkenaan dengan produk bahan ajar yang telah dikembangkan.

b. Tes

Dalam penelitian ini digunakan tes sebagai salah satu instrumen penelitian. Tes berfungsi untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan bahan ajar pembelajaran yang sudah diproduksi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki bahan ajar. Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji t.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan standar kompetensi serta menata organisasi isi pembelajaran. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar Mind Map Pendidikan Agama Islam dengan basis Multimedia Aurora 3D.

b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan. Sebagaimana diutarakan dalam poin 3, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data kualitatif akan dianalisis

secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif persentase.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan berupa bahan ajar Pendidikan Agama Islam dengan Media Mind Map bagi siswa kelas VII di SMP Al-Yasini Pasuruan.

Kemenarikan dan keefektifan bahan ajar pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- 1) Review oleh ahli materi bidang studi, review oleh ahli media pembelajaran dan
- 2) uji coba lapangan terdiri dari dua guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Adapun rumus untuk mengelola data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:⁶

- 1) Rumus untuk mengelola data per item

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden

Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100: Bilangan konstan

- 2) Rumus untuk mengolah data per kelompok item dan keseluruhan item

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100: Bilangan konstan

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur*. hal. 79

Pedoman untuk menginterpretasikan hasil analisis data, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut.⁷

Tabel 3.2 Kriteria Konversi Nilai

Presentasi (%)	Kualifikasi	Keputusan
90-100	Sangat baik	Produk baru siap dimanfaatkan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran
80-89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran
70-79	Cukup baik	Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan tertentu dan penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar
60-69	Kurang baik	Merevisi dengan meneliti kembali secara seksama dan meneliti kelemahan produk untuk disempurnakan
< 60	Sangat kurang baik	Produk gagal, merevisi secara besar-besaran dan mendasar tentang produk yang akan dikembangkan

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70%, maka bahan ajar ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam.

Sedangkan data hasil belajar yang diperoleh dari *post-test* dianalisis dengan membandingkan rerata hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), jika rerata hasil belajar di atas KKM (75) maka disimpulkan bahwa bahan ajar efektif.

c. Analisis uji t

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar kelompok uji coba lapangan pada siswa SMP kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian*. hal. 128.

Pendidikan Agama Islam. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan (1) deskriptif persentase untuk mengetahui persentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji t dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS. 17.0 dan pentashihan hasil dengan penghitungan manual.

Rumus analisa uji t :⁸

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 \cdot d}{N(N-1)}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*

Xd : Deviasi masing-masing subyek (d-Md)

$\sum X d^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan n-1

Hasil uji coba dibandingkan t tabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

H₁ : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar.

Keputusan:

Bila ^t hitung > ^t tabel maka H₁ diterima

Bila ^t hitung =/< ^t tabel maka H₀ di tolak

⁸ Arikunto, *Prosedur...*, hal.79.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan disajikan tentang hasil pengembangan dan tingkat kemenarikan serta efektivitas bahan ajar Mind Map mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia Aurora 3D untuk siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Isi paparan yang disajikan meliputi : 1) Penyajian data, 2) Analisis data, 3) Revisi produk pengembangan. Ketiganya akan disajikan secara berurutan berdasarkan masukan dari para ahli materi/isi, ahli media pembelajaran, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, sedangkan dari setiap paparan akan meliputi penyajian data, analisis data dan revisi produk pengembangan.

A. Analisis Prosedur Pengembangan Produk

Ada beberapa langkah yang harus di tempuh dalam menganalisis produk yang akan dikembangkan, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Hasil Studi Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini dimaksudkan untuk menambah daya dukung terlaksananya pembelajaran kurikulum 2013 yang sudah ada didalam bahan ajar yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Republik Indonesia dan mengurangi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil di lapangan. Kondisi ideal yang dimaksud adalah :

- a. Tersedianya pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media Mind Map ini dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami bahan ajar SMP kurikulum 2013 yang sudah dikeluarkan dari pemerintah, hal ini dikarenakan pengembangan bahan ajar didesain menggunakan teknologi media yang lebih menarik dengan pendekatan sistem belajar Mind Mapping Tony Buzan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan, tetap fokus dan menyenangkan layaknya bermain games, menonton televisi dan membaca komik.

- b. Hadirnya pengembangan bahan ajar ini tidak lain adalah pengembangan bahan ajar yang sudah ada sebelumnya, yakni bahan ajar kurikulum 2013 untuk SMP yang hanya berbentuk buku, sebagai bentuk kepedulian akan dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk lebih dekat dengan dunia informasi dan teknologi, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran jauh lebih cepat, efektif dan lebih menyenangkan.
- c. Pengembangan bahan ini diharapkan menjadi salah satu pilihan terbaik untuk mengatasi permasalahan sistem belajar (*How to Learn*) peserta didik yang selama ini masih menjadi salah satu permasalahan untuk mencapai hasil belajar atau kompetensi tertentu yang diinginkan.

Melihat realita yang terjadi dilapangan, peneliti menyimpulkan bahwa ada sebagian aspek pembelajaran yang belum terpenuhi di dalam bahan ajar sebelumnya, yang mengharuskan kebutuhan ini secepatnya dipenuhi untuk kebaikan bagi seluruh peserta didik khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran berbasis kurikulum 2013 yang belum lama dirapkan oleh pemerintah memang belum bisa dijadikan landasan pembelajaran yang lebih baik, mengingat sosialisasi dan implementasi yang masih terbatas di kalangan sekolah percontohan dan sekolah tertentu saja. Hal ini senada dengan salah satu prinsip dan fungsi kurikulum sebagai lanjutan gerakan dan pendekatan pembelajaran yang menginginkan kualitas pendidikan lebih baik sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik yang semakin beragam dan berkembang sehingga mengharuskan pemerintah merubah kurikulum sebelumnya menjadi kurikulum berbasis 2013.

Terbukti melihat tampilan fisik bahan ajar 2013 yang lebih baik, isi materi jauh lebih variatif, pilihan warna jauh lebih banyak, bahasa yang lebih dekat dan komunikatif, tambahan cerita, ikhtisar pembelajaran dan pendekatan saintifik menjadi alasan yang cukup untuk membawa peserta didik lebih mudah memahami pelajaran. Akan tetapi realitanya yang terjadi di lapangan peneliti masih melihat tingkat kebosanan sebagian peserta didik, siswa tidak seluruhnya bisa menjaga tingkat konsentrasi

mereka sepanjang pelajaran berlangsung, tingkat interaksi yang diharapkan masih mengekor sejauh mana kreativitas seorang guru untuk menyikapi permasalahan ini, sehingga bagi para guru yang tidak memiliki ide imajinatif yang lebih akan merasa kesulitan mengingat media pembelajaran hanya berlandaskan bahan ajar berupa buku saja (*Hard Tool*) tanpa adanya daya dukung media pembelajaran yang lain.

Melihat dunia globalisasi yang mengedepankan teknologi informasi saat ini, peneliti menganggap perlu untuk menggabungkan dunia teknologi dan bahan ajar 2013 saat ini untuk secepat mungkin memenuhi kebutuhan dunia pendidikan pembelajaran didalam dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, bagi guru bahan ajar PAI berupa software Multimedia Aurora 3D ini akan membantu aktivitas pembelajaran lebih variatif dan komunikatif sehingga permasalahan interaksi antara guru dan murid selama ini bisa terpecahkan, bagi peserta didik media ini menjadi permainan baru yang tanpa disadari sebenarnya mereka sedang masuk dalam sistem belajar yang lebih menyenangkan, fokus, kreatif dan tidak membosankan, lebih jauh produk ini diharapkan bisa membawa pembelajaran PAI lebih praktis, efektif, cepat dan tepat.

Dengan kebutuhan yang sangat mendesak dan beberapa alasan yang sudah dipaparkan diatas yang kemudian meyakinkan peneliti untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa Pengembangan Bahan Ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Studi Literatur

Tahap analisis diawali dengan mengkaji tujuan intruksional yang hendak dicapai dan telah ditetapkan dalam analisis dan kebutuhan siswa, tahap ini berakhir setelah tujuan instruksional khusus dirumuskan sebagai petunjuk arah yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan adalah tahap merancang *prototype* atau model bahan ajar. Menurut Panen dan purwanto ada tiga metode yang bisa dipilih dalam

menyusun desain bahan ajar yaitu¹ (1) menulis sendiri (*starting from scratch*) (2) mengemas kembali informasi (*information repackaging* atau *text transformation*) dan (3) menata informasi (*compilation* atau *wrap around text*).

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode yang kedua yaitu mengemas kembali informasi dengan mengemas kembali bahan ajar Kurikulum 2013 Kemendiknas mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti agar lebih inovatif dan efektif. Hal ini dilakukan dengan dasar untuk mendukung bahan ajar yang sudah ada sebelumnya mengingat SMP Unggulan Al-Yasini hanya menggunakan bahan ajar utama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah bahan ajar kemendiknas berbasis Kurikulum 2013, tanpa mengurangi esensi yang ada didalamnya, kemudian mempermudah para guru untuk mengimplementasikan bahan ajar dengan kurikulum 2013 dan mempermudah siswa untuk mempelajari setiap materi yang dipelajari

3. Survey dan Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan kondisi di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan dan mengidentifikasi masalah. Tujuan survey adalah untuk mengumpulkan dan memeriksa data secara tepat dan subjektif mengenai kondisi riil di lapangan yang dilakukan secara sistematis, data-data yang terkumpul kemudian dianalisis dan ditafsirkan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan. Setelah hasil survey mengenai kondisi dan gambaran secara umum diperoleh, kemudian peneliti melakukan interview dengan Bapak Suhaemi M.PdI. selaku kepala SMP Unggulan Al-yasini Pasuruan dan Bapak Mujib Djalil S.PdI. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Tujuan interview dilakukan untuk mengetahui keadaan riil di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan khususnya dalam hal yang berhubungan dengan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun interview dengan guru bidang studi

¹ Panen, Paulina dan Purwanto. *Mengajar di perguruan Tinggi, Penulisan Bahan Ajar, bahan Pelatihan Pekerti & Applied Approach* (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas, 2001). Hal. 11.

dilakukan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan bahan ajar yang dipakai sebelumnya dan realita kondisi pembelajaran secara umum.

4. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan tahap-tahap pengembangan Arief S. Sadiman yaitu :² 1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, 2) merumuskan tujuan intruksional 3) merumuskan materi secara terperinci, 4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, 5) menulis naskah media dan 6) uji coba

a. Merumuskan Tujuan

Tujuan pembelajaran yang digunakan mengacu pada standar kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional dan indikator yang dikembangkan dengan menyisipkan sistem belajar Mind Map yang dikemas berupa Multimedia Aurora 3D

b. Merumuskan Butir-Butir Materi

Merumuskan butir-butir materi dilakukan setelah merumuskan tujuan pembelajaran, yang selanjutnya dikembangkan menjadi materi pokok dan sub materi sehingga tersusun bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut. Materi yang telah tersusun diidentifikasi untuk menentukan isi materi pelajaran, urutan dan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari materi. Adapun materi yang disajikan dalam hal ini adalah

- Pelajaran 1 : Dengan ilmu Semua Menjadi Lebih Mudah
- Pelajaran 2 : Lebih Dekat Dengan Alloh Swt Yang Sangat Indah Namanya
- Pelajaran 3 :Hidup Tenang Dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah
- Pelajaran 4 : Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman
- Pelajaran 5 : Indahnya Kebersamaan Dengan Berjamaah
- Pelajaran 6 : Selamat Datang Nabi Kekasihku

² Arif S. Sadiman *Media...* hal. 98.

c. Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Pengembangan alat pengukur keberhasilan dikembangkan sesuai dengan tujuan yang dipakai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Aspek yang diukur ialah kompetensi yang dimiliki siswa yang dinyatakan dalam kompetensi dasar dan indicator sebagai hasil kegiatan belajar siswa. Pengembangan alat pengukur keberhasilan ini terdiri atas standar penilaian, instrument penilaian, prosedur penilaian, komponen yang dianalisis dan cara menghitung nilai yang kesemuanya itu di implementasikan dengan standar kurikulum 2013 yang sudah berlaku saat ini.

d. Penulisan Naskah

Pada tahap ini disusun naskah materi yang diperoleh dari sumber utama yaitu bahan ajar kurikulum 2013 Kemendikbud untuk SMP/MTs mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

e. Uji Coba Naskah

Uji coba pada tahap ini hanya dilakukan sebatas konsultasi dengan dosen pembimbing, uji coba ini dilakukan guna mengetahui kelayakan naskah yang akan diproduksi. Setelah dilakukan revisi dan dinyatakan layak maka dilanjutkan dengan penyusunan *prototype* bahan ajar Mind Map berbasis multimedia Aurora 3D.

B. Hasil Validasi Tingkat Kemenarikan dan Efektifitas Produk.

Data yang akan diuraikan meliputi (1) data uji coba ahli materi (2) data uji coba ahli media (3) data uji coba kelompok kecil (4) data uji coba lapangan yang diperoleh dari penelitian di SMP Unggulan al-Yasini Pasuruan (5) hasil belajar siswa dengan menggunakan produk pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Validasi Tingkat Kemenarikan Produk

a. Data Uji Coba Ahli Materi/Isi

Disini peneliti menunjuk dua ahli materi sebagai validator pengembangan produk yaitu pertama Bapak Dr. H. Mulyono, MA.

Seorang dosen di UIN Maliki Malang, dan yang kedua Bapak Zaenal Arifin M.Pd yang saat ini masih tercatat sebagai dosen di STAIN Kediri. Langkah ini dipilih sebagai cara untuk lebih bisa meningkatkan kualitas produk dan keduanya dipilih karena memiliki latar belakang pendidikan pengembangan dan kompeten dibidangnya.

1) Penyajian data

Produk pengembangan bahan ajar Mind Map yang diberikan kepada ahli untuk pegangan siswa SMP kelas VII mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semester I berbasis Multimedia Aurora 3D.

a) Validator I

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli materi I terhadap produk pengembangan buku ajar ini yang diajukan dengan menggunakan metode kuisioner angket.

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Ahli Materi I Terhadap Produk Pengembangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor
	Konsep relevansi dengan kurikulum 2013 (Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar)	4
2	Konsep/materi dalam bahan ajar Mind Map mempermudah siswa memahami isi materi	3
3	Konsep materi bahan ajar ditulis secara ilmiah	4
4	Kesesuaian jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan, sikap dan unjuk kerja dalam buku ajar	4
5	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran	3
6	Kesesuaian antara isi balikan dengan tujuan pembelajaran	4
7	Apakah komponen yang ada sudah memadai sebagai bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia	4
8	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran saintifik	3
9	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran saintifik	4
10	Kejelasan uraian materi dengan pendekatan pembelajaran saintifik	5
11	Materi yang tersaji dalam bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia mampu menambah wawasan pengetahuan siswa	4
12	Materi yang tersaji dalam bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia mampu merangsang keingintahuan siswa dan	5

	berfikir kritis	
13	Tampilan materi dalam bahan ajar menarik	3
14	Kesesuaian dan ketepatan Multimedia	3
15	Ketepatan materi pendukung pembelajaran	3
16	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu	4
17	Keluasan dan kedalaman isi bahan ajar	4
18	Keruntutan penyajian materi	3
19	Konsistensi format bahan ajar	3
20	Ketercernaan uraian materi	3
Jumlah Σ		73

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi I setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut.

- (1) Posisi rangkuman sebaiknya di bawah, memunculkan satu-satu (per-point) karena sembari mengajak siswa, mengambil hikmah dari cerita dan tidak selalu dari guru.
- (2) Sound pada “*menyimak cerita*” di bab awal bayground musiknya bertabrakan, sehingga sedikit menggaggu.
- (3) Rangkuman pada pembelajaran 2 sudah benar, dan mestinya konsep umumnya mengikuti pada bab ini khususnya rangkumannya.
- (4) Referensi sebaiknya dicantumkan diakhir media.

b) Validator II

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli materi II terhadap produk pengembangan buku ajar ini yang diajukan dengan menggunakan metode kuisisioner angket.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi II Terhadap Produk Pengembangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Konsep relevansi dengan kurikulum 2013 (Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar)	4

2	Konsep/materi dalam bahan ajar Mind Map mempermudah siswa memahami isi materi	3
3	Konsep materi bahan ajar ditulis secara ilmiah	5
4	Kesesuaian jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan, sikap dan unjuk kerja dalam buku ajar	4
5	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran	3
6	Kesesuaian antara isi balikan dengan tujuan pembelajaran	4
7	Apakah komponen yang ada sudah memadai sebagai bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia	4
8	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran saintifik	5
9	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran saintifik	4
10	Kejelasan uraian materi dengan pendekatan pembelajaran saintifik	5
11	Materi yang tersaji dalam bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia mampu menambah wawasan pengetahuan siswa	4
12	Materi yang tersaji dalam bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis	5
13	Tampilan materi dalam bahan ajar menarik	4
14	Kesesuaian dan ketepatan Multimedia	3
15	Ketepatan materi pendukung pembelajaran	4
16	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu	4
17	Keluasan dan kedalaman isi bahan ajar	4
18	Keruntutan penyajian materi	4
19	Konsistensi format bahan ajar	3
20	Ketercernaan uraian materi	4
Jumlah Σ		80

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi II setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut.

- (1) Pilih gambar ilustrasi yang lebih jelas, besar dan mengena, font relatif kecil jadi terlalu sulit untuk membaca dengan jelas, warna

harus lebih variatif karena pilihan warna yang tajam akan lebih baik untuk peserta didik.

- (2) Perhatikan komponen musik pengiring, jangan sampai terlalu cepat dan bertabrakan
- (3) Beri musik background agar lebih dinamis dan rileksasi anak, beri juga tombol suara disetiap tombol jika memungkinkan.

2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian dari dua ahli materi terhadap pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media Mind Map, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 20 aspek dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 100

$$1) \text{ Prosentase} = \frac{73}{100} \times 100\% = 73 \% \text{ (Cukup Baik)}$$

$$2) \text{ Prosentase} = \frac{80}{100} \times 100\% = 80 \% \text{ (Baik)}$$

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "*Cukup baik dan Baik*" itu artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan meskipun hanya ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Adapun komentar dan saran dari ahli materi akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan produk.

3) Revisi 1

Setelah peneliti menerima berbagai masukan dari ahli materi kemudian peneliti melakukan perbaikan berupa revisi produk sesuai

dengan masukan yang telah diberikan, berharap produk pengembangan ini menjadi lebih baik dari sebelumnya.

b. Data Uji Ahli Media

Ahli media yang ditunjuk oleh peneliti untuk menilai desain media bahan ajar adalah Bapak Rio Arie Purnama M.Si, beliau adalah salah satu staf ahli teknologi MAN 3 Malang yang memiliki keahlian dibidangnya dan ditunjang dengan pengalamannya di salah satu instansi, perusahaan dan tercatat sebagai salah satu pengajar pengembangan pembelajaran khususnya teknologi.

1) Penyajian data

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian ahli media terhadap produk pengembangan buku ajar ini yang diajukan dengan menggunakan metode kuisisioner angket berikut ini.

Tabel 4.3
Hasil penilaian ahli Media terhadap produk pengembangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kemenarikan desain cover	4
2.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan dalam cover	3
3.	Ketepatan layout pengetikan	4
4.	Konsistensi spasi, judul, dan pengetikan materi	5
5.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4
6.	Ketepatan penempatan gambar	3
7.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk tema dan sub-subtema	4
8.	Ketepatan penggunaan kolom kosong	3
9.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	4
10.	Konsistensi penggunaan penomoran	5
11.	Kesesuaian pengorganisasian isi buku ajar dengan multimedia	4
12.	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran	3
13.	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran	4
14.	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	3
15.	Ketepatan penataan paragraph uraian pembelajaran	4
16.	Kesesuaian antara isi dengan pendekatan Mind Map	5
17.	Kesesuaian video dalam bahan ajar	4
18.	Ketepatan jenis huruf untuk judul rangkuman	4
19.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan untuk materi	3
20.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam bahasa bahan ajar	4

	Jumlah	76
--	---------------	-----------

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari ahli materi II setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka ahli materi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut.

- a) Cover diusahakan tampilannya lebih baik.
- b) Layout dan pemilihan warna tema UI (*User Interface*) diperhatikan lagi
- c) Masih terlihat rumit, tekankan kemudahan bagi pengguna khususnya para pemula (*User Friendly*)
- d) Penyederhanaan konten, simpel, padat dan jelas
- e) Perlu lebih interaktif termasuk penekanan aspek multimedianya terkait fitur dan yang lain

2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media Mind Map, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 20 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 20 aspek dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah .

$$\text{Prosentase} = \frac{76 \times 100\%}{100} = 76 \% \text{ (Cukup Baik)}$$

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "*Cukup Baik*" itu artinya Produk dapat dilanjutkan, dengan menambhkan sesuatu yang kurang, melakukan

pertimbangan tertentu dan penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar.

3) Revisi 2

Setelah peneliti menerima berbagai masukan dari ahli media kemudian peneliti melakukan perbaikan berupa revisi produk sesuai dengan masukan yang telah diberikan, berharap produk pengembangan ini menjadi lebih baik dari sebelumnya.

c. Data Uji Penilaian Guru PAI Kelas VII

Data uji ini di ambil dari dua tanggapan atau penilaian guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Al-Yasini Pasuruan. Yang pertama adalah Bapak M. Hannan, S.Pdi dan Bapak Mujib Djalil, S.Pdi sebagai salah satu sumber yang lebih mengerti kebutuhan dan situasi kondisi siswa maka peneliti menganggap perlu menyediakan angket ini untuk perbaikan produk yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan siswa.

1) Penyajian data

Berikut akan disajikan paparan deskriptif dari hasil penilaian guru mata pelajaran PAI terhadap produk pengembangan bahan ajar ini yang diajukan dengan menggunakan metode kuisisioner angket berikut ini.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Guru I Mata Pelajaran PAI terhadap Produk Pengembangan

No	Kriteria	Skor
1.	Apakah buku ajar ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar?	5
2.	Apakah buku ajar ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4
3.	Apakah buku ajar ini tepat digunakan	5
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku ajar mudah dibaca	4
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran	4
6.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku ajar	4
7.	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku ajar	4
8.	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda	5

	memahami materi	
9.	Bagaimanakah kejelasan materi dengan pendekatan media Mind Mapping	4
10.	Apakah dengan bahan ajar media Mind Mapping dalam bahan ajar membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi	4
11.	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit	4
12.	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit buku ajar ini	4
13.	Apakah buku ajar ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah	4
Jumlah		55

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran dari guru mata pelajaran PAI I setelah melihat dan mengamati dari semua komponen produk, maka Bapak Mujib Djalil. S.Pdi memberikan beberapa komentar saran dan kritik sebagai berikut.

- a) Hurufnya terlalu kecil, jenis hurufnya harus lebih jelas dan simpel
- b) Gambar pecah dan video pendukung pembelajarannya di perbesar lagi frame-nya
- c) Warna dalam bayground dan pilihan warna lainnya terlalu padat dan mencolok, diusahakan bisa saling sinergi

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Guru II Mata Pelajaran PAI terhadap Produk Pengembangan

No	Kriteria	Skor
1.	Apakah buku ajar ini memudahkan Bapak/Ibu dalam mengajar?	5
2.	Apakah buku ajar ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4
3.	Apakah buku ajar ini tepat digunakan	5
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku ajar mudah dibaca	4
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran	3
6.	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku ajar	4
7.	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku ajar	4
8.	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi	4

9.	Bagaimanakah kejelasan materi dengan pendekatan media Mind Mapping	4
10.	Apakah dengan bahan ajar media Mind Mapping dalam bahan ajar membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi	4
11.	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit	3
12.	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit buku ajar ini	3
13.	Apakah buku ajar ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah	3
Jumlah		51

Adapun saran dan komentar dari Bapak M. Hannan, S.Pdi sebagai guru mata pelajaran PAI II tidak memberi tanggapan serta komentar yang telah disediakan oleh peneliti.

2) Analisis data

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media Mind Map, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 13 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 13 aspek dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah .

$$1) \text{ Prosentase} = \frac{55}{65} \times 100\% = 84,61\% \text{ (Baik)}$$

$$2) \text{ Prosentase} = \frac{51}{65} \times 100\% = 78,46\% \text{ (Cukup Baik)}$$

Bila kita melihat tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “*Baik dan Cukup baik*” itu artinya produk baru siap digunakan untuk pembelajaran dan dapat dilanjutkan dengan menambahkan sesuatu

yang kurang, melakukan pertimbangan tertentu dan penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar.

3) Revisi 3

Setelah peneliti menerima berbagai masukan dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kemudian peneliti melakukan revisi kecil sesuai dengan masukan yang dianggap peneliti sesuai untuk peningkatan kualitas produk.

d. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa sebanyak 5 orang, sedangkan data hasil uji coba akan dihimpun dengan menggunakan angket

1) Penyajian data

Berikut akan disajikan paparan data dari hasil uji kelompok kecil coba terhadap produk pengembangan bahan ajar ini yang diajukan dengan menggunakan metode kuisioner angket berikut ini.

Tabel 4.6
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1	Bagaimanakah tampilan fisik buku ajar	22
2	Apakah model Peta Konsep membantu memahami isi bacaan	25
3	Tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit	24
4	Kemudahan bacaan baik ukuran dan jenis huruf	25
5	Kejelasan tujuan pembelajaran	22
6	Kejelasan paparan materi pada tiap unit	24
7	Tingkat kesesuaian antara materi dengan materi pendukung	24
8	Ketepatan contoh-contoh gambar dengan materi	23
9	Kejelasan cerita dalam bahan ajar	23
10	Kemudahan ikhtisar di akhir materi lebih	22
11	Kejelasan bahan ajar Mind Map dengan Multimedia	23
12	Kejelasan urutan materi	23
13	Tingkat pemahaman uraian materi dalam buku ajar	22
Jumlah skor		302

2) Analisis data

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 5 siswa pada pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D, maka dapat kita temukan prosentase melalui rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 13 aspek yang dinilai dari 5 responden dengan skor antara 1 sampai 5 kategori penilaian, maka jika 13 aspek dikalikan dengan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 325 .

$$\text{Prosentase} = \frac{302}{325} \times 100\% = 92,92\% \text{ (Sangat baik)}$$

Bila kita cocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kualifikasi “*sangat baik*” itu artinya Produk baru siap untuk di ujikan di lapangan sebagai pembelajaran.

3) Revisi 4

Disini peneliti tidak melakukan revisi besar, hanya sebagian kecil dan tidak mendasar.

2. Validasi Tingkat Efektivitas Produk

Data uji coba lapangan merupakan rangkaian proses akhir kegiatan penelitian dan pengembangan bahan ajar, subjek penelitian pada tahap ini dilakukan kepada siswa SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan kelas VII B. Data yang ingin diperoleh pada tahap ini adalah data kuantitatif sebagai landasan tingkat keefektifan bahan ajar yang sudah dikembangkan yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang sudah dikembangkan.

a. Uji Coba Lapangan & Produk Akhir

Uji coba lapangan ini diikuti oleh seluruh siswa kelas VII/B SMP Unggulan Al-Yasini pasuruan. Berikut akan disajikan paparan

data dari hasil uji coba lapangan terhadap produk pengembangan bahan ajar sebelum dan sesudah pemakaian produk pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba lapangan

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test (X ₁)	Nilai Post-Test (X ₂)
1	Alfirda Zahra	70	85
2	Ama Dwi R	80	90
3	Amiratun Nisa'	75	80
4	Andi Ainun Mardhiyah	85	95
5	Arintya Rona Swastika	80	90
6	Dalal Hibbatul Aisy	65	75
7	Dewi Camila Mumtazidah	70	85
8	Fina Mujahidah	50	70
9	Hayun Romantika	80	95
10	Ika Permata Karin	60	80
11	Lathifah Nur Af'idah	75	90
12	Nabila	80	95
13	Nidaul Islam	70	85
14	Nisa'ul Karimah	70	85
15	Nur Fathonah	85	100
16	Nur Indah Siti Aisyah	60	70
17	Nur Muti'ah Said	80	90
18	Putri Mei Kusumaningtyas	90	100
19	Rahayunungsih	85	100
20	Rani Mulaidah	65	80
21	Resti Amelia	70	95
22	Rahma Farah	75	90
23	Rizka Amalia Iskandar	80	95
24	Sarah Sayidatun Nisa'	80	100
25	Savira Dina	80	100
26	Siti Nurhidayati Kamilah	60	70
27	Syaibatunisa	90	100
28	Sofia Rahmi	65	75
29	Titania Eka	65	80
30	Ummul Muti'ah Ernas	85	95
31	Ummu Habibah	70	90
32	Yulianti Lestari	60	85
Jumlah (Σ)		2355	2815

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa rata-rata perolehan nilai *pre-test* 73,9 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 87,9. Nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$MD = \frac{\sum X_1}{N}$$

$$MD = \frac{2355}{32}$$

$$MD = 73,9$$

$$MD = \frac{\sum X_2}{N}$$

$$MD = \frac{2815}{32}$$

$$MD = 87,9$$

Dari perhitungan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test* ($87,9 > 73,9$). Dengan demikian terdapat peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 14%.

Dari hasil tersebut sama pula ketika dilakukan analisis dengan menggunakan alat pengolah data statistik SPSS. 13.0 yang dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes	73.5938	32	9.93806	1.75682
	postes	87.9688	32	9.49188	1.67794

Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretes & postes	32	.884	.000

Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Samples Test (Differences)

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretes - postes	-14.37500	4.70929	.83249	-16.07288	12.67712	-17.267	31	.000

Dari uji statistik diatas tersebut dapat diketahui bahwa signifikansi dari uji beda yang menggunakan bantuan *SPSS 13* sebesar $0,000 \leq 0,05$, maka diperoleh kesimpulan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar dari produk hasil pengembangan dan dapat dikatakan bahwa produk pengembangan ini terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari dua rumus perhitungan yang dipakai peneliti, semakin memperjelas bahwa hasil belajar setelah menggunakan produk bahan ajar lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan bahan ajar pengembangan. Dengan demikian penggunaan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan dan lebih efektif.

b. Penilaian Guru bidang Studi Tahap Akhir

Uji coba guru bidang studi dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan komentar akhir dari guru bidang studi Pendidikan Agama Islam tentang produk yang telah dikembangkan, dalam uji penilaian tahap ini guru bidang studi Pendidikan Agama Islam menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajarnya.

Adapun guru bidang studi yang menjadi subjek uji coba adalah Bapak Mujib Djalil S.Pdi. dalam hal ini peneliti memberikan angket angket tanggapan untuk diisi dan memberikan komentar setelah guru bidang studi tersebut menggunakan produk bahan ajar yang dikembangkan, data uji coba bidang studi tersebut adalah sebagai berikut.

4.11 Hasil Uji Coba Guru Bidang Studi tahap akhir

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan bahan ajar	4
2	Tingkat ketertarikan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan bahan ajar Media Mind Map	5

3	Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar Media mind Map	4
4	Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan Media Mind Map	4
5	Tingkat pemahaman guru terhadap materi bahan ajar	5
6	Tingkat ketertarikan guru terhadap bahan ajar	5
	Jumlah (Σ)	27

Berdasarkan hasil angket diatas, maka dapat dihitung nilai prosentase tingkat kelayakan bahan ajar siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah Skor Ideal}}$$

Karena angket yang digunakan terdiri dari 6 aspek dengan penilaian skor 1 sampai 5, maka jika 6 aspek tersebut dikalikan 5 hasilnya adalah 30 yang menjadi jumlah skor ideal.

$$\text{Prosentase} = \frac{27}{30} \times 100\% = 90\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Dari perhitungan diatas dapat kita ketahui bahwa prosentase tingkat kemenarikan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Media Mind Map adalah 90%. Berdasarkan pedoman kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka hasil ini berada pada tingkat kualifikasi produk “*Sangat Baik*” dan siap untuk dimanfaatkan dilapangan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan tidak mengalami revisi kembali.

BAB V

KAJIAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini disajikan hasil kajian terhadap produk pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini sesuai dengan tujuan penelitian yang telah disebutkan pada bab sebelumnya yaitu (1) mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D dan (2) Mengetahui tingkat kemenarikan dan efektivitas bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D jika diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

A. Proses Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pengembangan ini adalah "*Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*" dengan sasaran pengguna siswa Kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Hal ini berlandaskan pada kenyataan bahwa masih belum tersedianya buku ajar yang memiliki karakteristik berupa media teknologi khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun penelitian dan pengembangan ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.¹

Pengembangan bahan ajar ini menyangkut media berupa teknologi pembelajaran itu sendiri, tujuan pembelajaran, strategi belajar, komponen-komponen bahan ajar dan materi yang akan dipelajari pada kelas VII SMP semester ganjil. Dengan demikian, bahan ajar berupa Multimedia mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini dapat dijadikan alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Bahan ajar ini juga bertujuan untuk menarik minat dan motivasi siswa untuk

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 164.

aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik secara kelompok atau mandiri sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik. Penggunaan bahan ajar ini diharapkan mampu membantu peserta didik dapat memahami materi pelajaran lebih cepat, praktis, efektif dan menyenangkan.

Bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini disusun berdasarkan standar Kurikulum 2013, kurikulum ini tidak lagi menggunakan standar kompetensi (SK) sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi Dasar (KD). Sebagai gantinya, Kurikulum 2013 telah menyusun Kompetensi Inti (KI). Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang peserta didik pada setiap kelas atau program (PP No. 32/2013). Kompetensi Inti memuat kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang dikembangkan ke dalam Kompetensi Dasar. Perubahan perilaku dalam pengamalan ajaran agama dan budi pekerti menjadi perhatian utama.²

Kurikulum 2013 disusun untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya dengan pendekatan belajar aktif berdasarkan nilai-nilai agama dan budaya bangsa. Berkaitan dengan hal ini, Pemerintah telah melakukan penyesuaian beberapa nama mata pelajaran yang antara lain adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, lebih lanjut tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar peserta didik kelas VII Semester I adalah untuk menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (*toleransi, gotong royong*), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Pengembangan ini sangat mungkin terjadi khususnya bagi guru jika melihat kebutuhan peserta didik dan zaman sehingga bahan ajar ini adalah bahan ajar "*hidup*" yang sewaktu-waktu terjadi perubahan sesuai tuntutan kebutuhan.³

² Kemendikbud, *Bahan Ajar Pegangan Guru Pendidikan Agama Islam untuk SMP/MTs Kelas VII*. (Jakarta : Kemendikbud, 2013) hal. vii

³ Kemendikbud, *Bahan Ajar...* hal. iii.

Adapun pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini menggunakan desain pengembangan milik Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan pengembangan sebagai berikut : *research and information collecting, planning, development of the preliminary form of the product, preliminary field test, main product revision, main field test, operasional product revision, operational field test, final product revision and dissemination and implemaentation*. Berdasarkan model tersebut, bahan ajar dikembangkan melalui langkah-langkah pengembangan milik Arief S. Sadiman , adapun langkah-langkahnya sebagai berikut (1) Merumuskan tujuan (2) Pengembangan materi (3) Menulis alat pengukur keberhasilan (4) penulisan naskah (5) Uji coba.

1. Karakteristik Bahan Ajar

Setiap bahan ajar memiliki karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan bahan ajar yang lain, kajian terhadap produk pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini berupa buku pegangan untuk siswa yang mempunyai karakteristik yang akan ditinjau dari aspek materi/isi dan dari aspek desain pembelajaran.

a. Kajian Aspek Materi/Isi

Kajian tentang bahan ajar dari aspek isi, sebagai Berikut.

1) Aspek yang Dikembangkan dengan Karakteristik PAI SMP

Landasan pengembangan bahan ajar ini adalah bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kementri-an Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, berbeda dengan bahan ajar sebelumnya yang menggunakan kurikulum KTSP 2006 bahan ajar 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik dengan Kompetensi Inti memuat kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang dikembangkan ke dalam Kompetensi Dasar. Perubahan perilaku dalam pengamalan ajaran agama dan budi pekerti menjadi perhatian utama.

2) Rumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran telah disesuaikan dengan prinsip dalam kegiatan pengembangan Kurikulum 2013 yang mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang termuat dalam bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penginformasian tujuan pembelajaran adalah agar seluruh kegiatan belajar ke tujuan yang ingin dicapai menjadi lebih terarah.⁴

3) Isi Materi Pembelajaran

Isi materi pembelajaran merupakan salah satu sarana pencapaian tujuan pembelajaran. Isi materi pembelajaran dalam bahan ajar ini merujuk dari materi bahan ajar kurikulum 2013 yang dikeluarkan oleh Kemendiknas. Berikut akan dipaparkan materi pelajaran kelas VII SMP semester ganjil yang sesuai dengan standar kurikulum 2013 sebagai berikut :

- a) Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah
- b) Lebih Dekat Dengan Allah Swt yang Sangat Indah Namanya
- c) Hidup Tenang Dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah
- d) Semua bersih Hidup Jadi Nyaman
- e) Indahnya Kebersamaan Dengan Berjamaah
- f) Selamat Datang nabi Kekasihku

b. Kajian Aspek Desain Pembelajaran

Melihat kebutuhan peserta didik dalam hal pembelajaran, maka salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi produk pengembangan bahan ajar adalah tingkat kemenarikan sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk lebih giat lagi mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut akan dipaparkan beberapa aspek yang ada dalam produk pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D sebagai berikut.

⁴ Hamzah B. Uno. *Perencanaan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008), hlm 71.

a. Jenis Media Teknologi

Untuk mengembangkan bahan ajar ini peneliti menggunakan software Aurora 3D, selain penggunaannya yang relatif mudah software ini juga berbasis offline, artinya dari setiap penggunaannya tidak memerlukan internet atau wifi. Selain itu software ini memiliki kelebihan yang berbasis 3 Dimensi sehingga semua aspek yang ada didalamnya menjadi lebih hidup dan memiliki fitur pelengkap lain seperti sound effect, Mp3, Mp4 dan lain sebagainya. Hal ini dianggap penting sebagai pertimbangan peneliti mengingat kebutuhan peserta didik yang harus dipenuhi baik dari segi eksternal maupun internal.

b. Desain Media Pembelajaran

1) Tipe ukuran (*Type Size*)

Ukuran tulisan untuk cover bahan ajar adalah Forte 47 *bold* dan Brush Script MT 32, *bold*. Times New Roman 26 *bold*, dan judul kegiatan belajar Times New Roman 18 *bold*. Pada uraian pada buku materi cambria 12 *bold* dan Cambria 11, Calibri 14 pada ayat Al-Qur'an, sementara pada *footer* dan *header* adalah Chiller 11. Sedangkan pada rangkuman dan cerita pada setiap materi menggunakan Goudy Old Style 30,5 *bold*, *sub heading* Algerian 14 *bold*, dan pada isi pesan menggunakan Arial 11.

Pemilihan jenis dan ukuran ini dimaksudkan supaya bahan ajar tidak monoton dan memberi untuk memberikan kesan yang lebih dinamis dan variatif sehingga tidak membosankan ketika dibaca atau dipelajari. Hal ini bersesuaian dengan paparan Paulina Pannen⁵ bahwa beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penataan letak informasi untuk satu halaman cetak diantaranya yakni mempertimbangkan variasi jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian.

⁵ Tian Belawati, *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm. 28.

2) Bentuk Huruf

Bentuk huruf yang banyak dipakai dalam bahan ini adalah Cambria dan Arial pada masing-masing bentuk huruf, hal ini dimaksudkan untuk :⁶

a) Mempertimbangkan tujuan teks.

Pertimbangan tujuan teks adalah menyesuaikan bentuk huruf dengan karakteristik pembaca yaitu siswa dan guru. Harapannya bentuk huruf yang dipilih mudah dibaca dan lebih disukai siswa. Bentuk huruf Cambria dan Arial dipilih karena dirasakan cocok dan bentuk huruf ini lazim dan sering digunakan pada buku-buku pelajaran.

b) Meyakinkan perlunya pertimbangan memilih ukuran dan bentuk huruf yang tersedia. Pertimbangan utama pemilihan bentuk tersebut di atas adalah ketersediaan *font* pada alat pengetikan (laptop). Adapun huruf Cambria dan Arial adalah huruf standart yang ada pada Microsoft Word seri 2007 sehingga dapat mempermudah terbaca disetiap laptop dan computer secara umum dan menekan angka error.

c) Bentuk huruf yang dipilih tersebut juga mempertimbangkan desiminasi produk sehingga dipilih huruf yang tidak terlalu besar karakter hurufnya agar tidak memakan tempat yang seyogyanya bisa dimanfaatkan untuk materi lain.

3) Warna (*Colour*)

Menurut Tony buzan warna merupakan unsur visual yang penting untuk daya serap otak kita, dengan visual warna dan gambar otak akan lebih mudah mengingat.⁷ Dan tentunya perlu degnan warna yang sinergi untuk memperoleh dampak yang baik. Warna juga digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Warna juga dapat mempertinggi realisme obyek atau situasi yang digambarkan,

⁶ J. Herley, *Text Design*. In Jonassen, D.H. (ED) *Handbook of Research for Educational Communications and Technology* (USA: Macmilan Library), hal. 98

⁷ Tony Buzan, *Buku Pintar...* hal. 36

menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emosional tertentu.⁸ Keberadaan warna, berdasarkan penelitian secara efektif dapat meningkatkan perhatian, khususnya dalam penggunaan multimedia.

Seperti ungkapan Dwyer, Tinker, dan Clark,⁹ bahwa melalui warna, orang dapat membuat generalisasi secara lebih jelas. Hal ini menjelaskan bahwa:

- a) Pembaca memiliki preferensi warna
- b) Pembaca suka pada perubahan warna
- c) Warna dapat membantu belajar
- d) Tambahan warna harus digunakan dengan hemat dan konsisten, agar tidak membingungkan pembaca.

Berdasarkan penelitian tersebut, penulis menggunakan warna yang lebih terang tetapi tetap menyesuaikan keseimbangan dengan warna bayground dasar secara konsisten dalam uraian materi bahan ajar sehingga ada sinkronisasi dari setiap aspek yang ditampilkan sehingga tidak sampai mengganggu daya tarik siswa terhadap bahan ajar.

4) Spasi Teks (*Spacing The Teks*)

Spasi memainkan peranan yang penting dalam kejelasan teks. Teks dengan spasi yang tepat akan memudahkan pembaca. Spasi memisahkan kata, frase, anak kalimat, paragraf, sub bab dari bagian-bagian lainnya. Jenis spasi yang digunakan dalam bahan ajar ini adalah spasi kombinasi vertikal dan horisonta (*combining Vertical and Horizontal Spasing*).

Harapannya pembaca lebih dapat memusatkan perhatian dan lebih mudah memahami makna teks. Jenis spasi kombinasi ini digunakan untuk menyiasati agar dari segi isi sebuah teks mudah dipahami, disamping dari segi tampilan juga menarik perhatian pembaca. Bahan ajar ini menggunakan spasi 1,2 pada tulisan latin

⁸ Azhar Arsyad, *Media...* hlm, 110

⁹ J. Herley, *Text Design...* hal. 102

dan 1 pada tulisan arab. Antar kata dengan kata berjarak 1 ketuk. Ukuran spasi ini memudahkan siswa membaca ketikan dalam paparan materi (tidak melelahkan mata) dan tidak terlalu memakan space. Selain itu, ukuran spasi 1,5 cukup mempermudah siswa apabila ingin memberi catatan atau garis bawah terhadap hal-hal yang dianggap penting.

5) Gambar, Video dan Ilustrasi

Dalam proses pembelajaran, penggunaan gambar dan ilustrasi lazim digunakan. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang tepat dapat menarik perhatian, memberikan ilustrasi yang luas dan detail, meningkatkan retensi peningatan. Namun demikian penambahan gambar yang berlebihan kadang kurang diperlukan untuk meningkatkan persuasi.¹⁰ Karena itu pemilihan gambar, video, ilustrasi dan hal lain yang mendukung pada bahan ajar ini disesuaikan dengan karakteristik pesan dan peserta didik. Demikian gambar dipilih selain dalam bentuk animasi juga dalam bentuk foto untuk memperjelas pemahaman siswa.

Hal ini bersesuaian dengan salah satu prinsip pemilihan gambar yang baik adalah mencakup kriteria keaslian gambar sehingga gambar dapat menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya.¹¹

2. Pengorganisasian Bahan Ajar

Pengorganisasian bahan ajar ini secara keseluruhan adalah konsisten. Komponen-komponen setiap bab sama dan spasi yang digunakan juga sama, sehingga tidak membingungkan pembaca. Pengorganisasian sajian materi setiap bab yang sistematis dan konsisten memudahkan siswa mempelajari bahan ajar. Hal ini sesuai dengan prinsip memori ketika materi yang dipelajari diorganisasikan, dan organisasi ini jelas bagi pelajar, pemahaman akan lebih mudah.

¹⁰ Sutiah. *Pengembangan Model bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontestual di SMA Kelas X Kota Malang*, Disertasi tidak diterbitkan. (Malang : Progam Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang 2008) hal. 378

¹¹ Azhar arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2002) hal. 67

Degeng dalam bukunya menegaskan bahwa pengorganisasian pelajaran secara khusus merupakan fase yang sangat penting dalam rancangan pengajaran. *Synthesizing* akan membuat topik-topik dalam suatu bidang studi menjadi lebih bermakna bagi si pelajar yaitu dengan menunjukkan bagaimana topik-topik itu terkait dengan dengan keseluruhan isi bidang studi. Kebermaknaan ini akan menyebabkan si pebelajar (*siswa*) memiliki retensi yang lebih baik dan lebih lama terhadap topik-topik yang sedang dipelajari.¹²

3. Komponen Bahan Ajar Berupa Buku Pegangan Siswa

Buku pegangan siswa dalam pengembangan bahan ajar ini terdiri atas (a) Cover Bahan Ajar (b) Central Mind Mapping (c) Daftar Pustaka bahan ajar dengan karakteristik sebagai berikut:

a. Cover Bahan Ajar

Pada cover menggunakan *background* perpaduan warna hitam dan hijau agar terkesan lebih realistik. Pada bagian atas tengah terdapat judul bahan ajar “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA AURORA 3D”. Khusus kata buku ajar menggunakan jenis huruf Forte, *font* 47, *bold* berwarna merah dengan shadow dan embos agar memberikan kesan hidup. Sementara penulisan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan jenis huruf Brush Script MT, *font* 32, *bold* berwarna putih dengan shadow hitam tipis dibelakangnya. Pemakaian tipografi seperti ini merangsang pembaca membaca tulisan bahan ajar Pendidikan Agama Islam terlebih dahulu sebagai salah satu *point of interest* dan termotivasi untuk mempelajarinya.

Pada bagian bawah terdapat nama pengarang dengan menggunakan jenis huruf Arial, *font* 14,5, *bold* berwarna cream metallic. Dengan demikian, setelah pembaca membaca judul, perhatian tertuju langsung pada nama penulis, dibawah judul sebelah kanan bawah ditulis “Untuk Kelas VII Semester I” dengan menggunakan jenis huruf

¹² Degeng, I Nyoman Sudana. *Ilmu ...* hal. 82

Arial, font 21 untuk memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai sasaran pengguna bahan ajar. Dari semua aspek yang sudah dijabarkan diatas di kemas dengan tatanan life background dengan kombinasi bintang yang bertaburan, hal ini dimaksudkan hamparan langit yang luas menggambarkan ragam ilmu pengetahuan yang tidak terbatas untuk dipelajari, kemudian bintang adalah refleksi dari Pendidikan Agama Islam itu sendiri yang menjadi salah satu cahaya keilmuan yang penting untuk dipelajari dan menjadi penerang bagi sang penuntut ilmu.

b. Central Mind Mapping

Dalam buku Tony Buzan tentang Penerapan Mind Map dalam kurikulum pembelajaran dijelaskan, langkah awal dalam sistem belajar Mind Map adalah membuat ide utama pembelajaran sebagai acuan otak untuk mempermudah konsentrasi dan mengeluarkan imajinasi alamiahnya.¹³ hal ini pula yang dilakukan peneliti sebagai langkah awal untuk mempermudah peserta didik memahami isi materi, pada produk pengembangan ini ide utama diganti menjadi sentral pembelajaran berbentuk semi bagan yang menjelaskan secara keseluruhan 6 materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik kelas VII semester ganjil. dari setiap tombol pelajaran 1 sampai 6 akan mengarahkan pengguna kedalam isi materi setiap pelajaran.

Adapun cakupan materi di dalamnya mencakup 8 tombol lanjutan, terdiri dari satu tombol sentral materi pelajaran dan 7 tombol sub bab dari bahasan materi awal, adapun 7 tombol yang dimaksud adalah 7 pendekatan pembelajaran saintifik yang sesuai dengan standar kurikulum 2013 yang sudah dikeluarkan oleh Kemendikbud RI yaitu.

- 1) Mari renungkan
- 2) Mari mengamati
- 3) Penjelasan inti materi
- 4) Penjelasan lebih lanjut dari materi inti
- 5) Cerita sebagai pendukung materi pelajaran inti
- 6) Implementasi sikap dari materi inti

¹³ Tony Buzan, *Buku Pintar...* hal. 24.

7) Rangkuman sebagai akhir dari materi

Dengan pendekatan sistem belajar Mind Map (*peta pikiran*) seperti ini diharapkan peserta didik lebih mudah untuk mengkoordinasi pikirannya sehingga lebih fokus dan mengerti secara umum akan pembelajaran yang sedang berlangsung, lebih lanjut kemas media didalamnya akan menambah gairah belajar peserta didik sehingga secara tidak langsung membantu efektifitas belajar siswa agar lebih cepat, praktis, interaktif dan menyenangkan.

c. Daftar pustaka


Tombol akhir yang sengaja disediakan oleh peneliti sebagai salah satu tombol central Mind Map sebagai cara untuk membantu pengguna untuk mengerti dan memahami relevansi produk yang dikembangkan, sehingga dengan keterangan tersebut produk pengembangan ini akan mudah dipertanggungjawabkan kredibilitasnya.

d. Bahan Ajar

Bahan ajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini terdiri dari 6 materi pelajaran yang akan dipelajari pada kelas VII selama satu semester, yaitu pada semester I dengan rincian sebagai berikut.

1) Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah

- a) Mari Rengungkan
- b) Mari Mengamati
- c) Mari Belajar Al-Qur'an
 - ✚ Membaca Surah Ar-Rahman/55 : 33
 - ✚ Membaca Surah Al-Mujadalah/58 : 11
 - ✚ Menerapkan Hukum Bacaan Panjang/mad
 - ✚ Mengartikan kosa kata
- d) Mari Memahami Al-Qur'an
 - ✚ Kandungan Surah Ar-Rahman/55 : 33 serta hadis terkait
 - ✚ Kandungan Surah Al-Mujadalah/58 : 11 serta hadis terkait
- e) Perilaku Orang yang Cinta Ilmu Pengetahuan
- f) Cerita
- g) Rangkuman

- 
- 2) Lebih Dekat Dengan Allah SWT yang Sangat Indah Namanya
 - a) Mari Rengungkan
 - b) Mari Mengamati
 - c) Iman Kepada Allah Swt
 - d) Makna *Al-Asma'ul Husna*
 - e) Hikmah Beriman Kepada Allah Swt
 - f) Cerita
 - g) Rangkuman
 - 3) Hidup Tenang dengan Kejujuran, Amanah dan Istiqamah
 - a) Mari Rengungkan
 - b) Mari Mengamati
 - c) Mari Berperilaku Jujur
 - d) Mari Berperilaku Amanah
 - e) Mari Berperilaku Istiqamah
 - f) Cerita
 - g) Rangkuman
 - 4) Semua Bersih Hidup Jadi Nyaman
 - a) Mari Rengungkan
 - b) Mari Mengamati
 - c) Ingin Tahu Tentang Taharah
 - d) Bagaimana Cara Taharah
 - e) Hikmah taharah
 - f) Cerita
 - g) Rangkuman
 - 5) Indahnya Kebersamaan dengan Berjamaah
 - a) Mari Rengungkan
 - b) Mari Mengamati
 - c) Ayo Salat Berjamaah
 - d) Tata Cara Salat Berjamaah
 - e) Pembiasaan Salat Berjamaah
 - f) Cerita
 - g) Rangkuman

- 6) Selamat Datang Nabi Kekasihku
 - a) Mari Rengungkan
 - b) Mari Mengamati
 - c) Kehadiran Sang Kekasih
 - d) Nabi Muhammad Saw diangkat Menjadi Rasul
 - e) Dakwah nabi Muhammad Saw di Mekkah
 - f) Cerita
 - g) Rangkuman

Pengembangan komponen-komponen yang terdapat pada setiap judul di dalam bahan ajar ini sudah memadai. Komponen-komponen yang tersebut diantaranya:

- (1) Tujuan Kegiatan Pembelajaran sudah mencakup Standar Kompetensi Inti (SKI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Indikator dalam pencapaian nilai Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia.
- (2) Uraian Materi: berisi penjelasan tentang materi pelajaran.
- (3) Video: sebagai informasi pendukung sekaligus untuk menambah wawasan tambahan peserta didik
- (4) Muhasabah: berisi ajakan untuk merenungkan suatu topik bahasan yang relevan dan mendorong siswa agar dapat mengenal dan menilai diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.
- (5) Rangkuman: rangkuman merupakan komponen bahan ajar yang menyajikan ide-ide pokok isi pembelajaran, sebagai tinjauan ulang serta pendalaman terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari siswa.
- (6) Mengamati : Berisi aktivitas siswa untuk meningkatkan kreativitas siswa dan mengeksplor kemampuan siswa dalam mengembangkan materi pelajaran
- (7) Cerita : Berisi refleksi materi pelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan contoh rill dalam kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah mempercayai dan mengaplikasikan secara nyata.

- (8) Peta Pikiran: berisi sistem belajar Mind Mapping yang direkomendasikan oleh pakar revolusi pembelajaran Tony Buzan untuk mempermudah peserta didik mengeluarkan semua potensi alami sesuai cara kerja alami otak.
- (9) Multimedia : fasilitator berupa software Aurora 3D yang mudah dalam menggunakannya, bersifat offline, dikemas khusus untuk presentasi yang dilengkapi fitur tambahan berupa video, Mp3 dan fitur lain sebagai pendukung pembelajaran.
- (10) Internalisasi nilai-nilai Pendidikan Agama Islam yang berisi suatu pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai islami yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- (11) Daftar rujukan: membantu siswa menelusuri informasi untuk melakukan pendalaman dan pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan.

4. Kelebihan dan Keterbatasan Produk

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar Mind Map mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia. Adapun Kelebihan dan keterbatasan dari bahan ajar ini adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan

Dari segi isi, materi disusun dengan pendekatan saintifik yang lebih sistematis sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku dengan memasukkan sistem belajar Mind Mapping (*peta pikiran*) di dalamnya. Materi yang dikembangkan juga disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar (siswa).

Dari segi desain dan media pembelajaran, bahan ajar ini menggunakan teknologi berbasis Informasi Teknologi (IT) Aurora 3D di desain dengan menggunakan visual baik berupa gambar, video, ilustrasi, kombinasi warna, live background dan variasi huruf yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Bahan ajar ini juga cepat, praktis, efektif dan menyenangkan karena dikemas dalam bentuk *file installed* dalam bentuk *export* sehingga mudah

dipindahkan lewat flashdisc tanpa menginstal program terlebih dahulu, mudah dipelajari dimanapun dan kapanpun karena program ini offline tanpa menggunakan jaringan internet dan tidak mudah untuk dibajak. Selain itu, media ini tidak memerlukan adanya sosialisasi khusus ke sekolah karena cara penggunaan produk yang begitu mudah dengan menekan tombol next dan back sebagai petunjuk penggunaan produk.

Dari segi bahasa. Bahan ajar ini menggunakan bahasa komunikatif dan dialogis sehingga terjadi interaksi yang aktif antara bahan ajar dan peserta didik. Bahasa dan kalimat yang digunakan mengacu pada kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)

Dari segi pembelajaran, produk pengembangan ini menggunakan sistem belajar Mind Mapping (*peta pikiran*) Tony Buzan yang lebih sistematis dan terbukti lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Selain itu, bahan ajar ini potensial sebagai alternatif bahan ajar bagi siswa agar belajar kelompok maupun mandiri. Dan jawaban akan kebutuhan zaman saat ini yang mengedepankan teknologi dan revolusi belajar yang serba cepat, sistemik tapi berkualitas seperti halnya yang berkembang pada zaman globalisasi saat ini.

Dari segi kelayakan, media ini telah diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan dengan hasil kelayakan yang baik untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Keterbatasan

Dari segi pengembangan dan pembuatan, diperlukan keterampilan dan keahlian khusus dalam mengorganisasikan isi materi ke dalam bahan ajar khususnya dalam bidang IT, sehingga dalam pembuatannya memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi. Proses pembuatan juga memakan waktu yang relatif lama. Selain itu produk ini belum dilengkapi dengan fitur antar link dan aspek latihan dari

materi pelajaran mengingat software mempunyai keterbatasan maksimal Mb yang berpengaruh dengan kecepatan Prossesing

Dari segi penggunaan, bahan ajar ini terbatas pada materi Pendidikan Agama Islam kelas VII semester satu. Sasaran pengguna produk ini adalah siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. Sedangkan penggunaan untuk tujuan lain perlu pengkajian dan disesuaikan dengan kondisi setempat.

B. Kemanarikan dan Keefektifan Bahan Ajar

Untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Media Mind Map yang telah dikembangkan sebagai bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pengembang membuat instrumen penilaian atau tanggapan berupa angket yang terdiri atas 1) angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi, 2) angket penilaian atau tanggapan dari ahli media, 3) angket penilaian atau tanggapan dari guru Pendidikan Agama Islam, 4) dan angket penilaian atau tanggapan siswa.

Dari analisis hasil uji coba yang diperoleh melalui angket tersebut, kelayakan dari aspek ketepatan pengembangan kandungan isi yang ada pada bahan ajar adalah 73% dan 80%. Kelayakan dari aspek desain pembelajaran pada bahan ajar adalah 76%. Kelayakan dari hasil penilaian guru mata pelajaran adalah 84,61% dan 78,46%. Kelayakan pada hasil uji coba kelompok kecil dari 5 siswa adalah 92,92% dan uji coba lapangan sebesar 87,9%

Merujuk pada hasil belajar siswa yang diukur melalui pre-test dan post-test terhadap peningkatan hasil nilai rata-rata pre-test dan post-test mencapai 14%, demikian ketercapaian ketuntasan belajar siswa sebesar 90%. Demikian juga hasil perhitungan uji beda (t) sebesar $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan. Dengan demikian, bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Pasuruan mempunyai kualitas yang baik dan layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII di SMP Unggulan Al-Yasini pasuruan.

BAB VI

PENUTUP

Dalam bab ini dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap kelompok sasaran bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bahwa pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan, menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) milik Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yang dapat disederhanakan menjadi empat langkah penelitian yaitu : perencanaan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.

Adapun prosedur pengembangan terdiri dari enam langkah yakni (1) Analisis kebutuhan meliputi studi pustaka dan studi lapangan (2) Pengembangan produk menggunakan pengembangan media milik Arif S. Sadiman yakni merumuskan tujuan, merumuskan butir-butir materi, mengembangkan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah dan uji coba produk (3) Penyusunan prototipe dalam pengembangan produk bahan ajar (4) Uji coba produk melalui tahapan para ahli materi, ahli media, kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang dilakukan pada semua siswa dan penilaian guru bidang studi (5) Melakukan revisi dari hasil uji coba, dan (6) Hasil produk pengembangan berupa bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia.

2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap kelompok sasaran, pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Siswa kelas VII SMP Unggulan Al-

Yasini Pasuruan merupakan bahan ajar yang menarik yang diketahui dari hasil penyebaran angket di lapangan dengan kriteria :

- a. Tanggapan penilaian dua orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap bahan ajar hasil pengembangan memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi mencapai 84,61% (Baik) dan 78,46% (Cukup Baik).
- b. Tanggapan penilaian siswa SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan terhadap bahan ajar hasil pengembangan memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi mencapai 92,92% dengan kriteria sangat baik.

Adapun bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan hasil pengembangan telah memenuhi kriteria efektif yang diketahui dari hasil penyebaran angket di lapangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria :

- a. Rata-rata perolehan hasil belajar siswa pada tes akhir meningkat mencapai 87,9 dibandingkan tes awal yang hanya berada pada nilai rata-rata 73,9 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 14% setelah belajar menggunakan produk pengembangan bahan ajar.
- b. Pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditunjukkan dengan ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari 32 siswa yang mengikuti *post-test*, terdapat 29 siswa yang mendapat skor diatas 75 dan hanya 3 orang yang mendapat nilai dibawah 75. Dengan KKM 75 maka berarti sebanyak 90% siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar.
- c. Merujuk pada hasil uji beda sebesar $0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor *pre-test* dengan *post-test* setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan.

Dengan demikian, bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan mempunyai kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan bahan ajar ini telah teruji dapat membantu

meningkatkan kemenarikan dan keefektifan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan bahan ajar ini dikelompokkan menjadi tiga bagian, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar disarankan hal-hal sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, hendaknya bahan ajar ini dapat dimiliki siswa dan digunakan sebagai alternatif sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri atau kelompok.
- b. Bagi guru, sebaiknya menggunakan buku pegangan siswa yang telah dikembangkan agar pembelajaran lebih dinamis, menarik dan efektif.
- c. Guru dapat bertindak sebagai pembimbing dan pemberi motivasi jika pembelajaran dilakukan di kelas atau di sekolah agar siswa mempelajari bahan ajar.
- d. Pemanfaatan media ini sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran. Bahan ajar ini hendaknya didukung dengan referensi dan sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam daftar rujukan. Hal ini penting untuk memperkaya wawasan peserta didik dan guru bidang studi.
- e. Bagi Kepala Sekolah, dengan adanya pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas VII SMP Unggulan Pasuruan dapat dijadikan pertimbangan dalam memanfaatkan bahan ajar ini secara lebih luas.

2. Saran Diseminasi Produk

Penggunaan produk pada skala yang lebih luas perlu mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- a. Mengingat bahwa pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia ini dikembangkan sampai tahap evaluasi formatif, maka sebelum didesiminasikan, sebaiknya dilakukan evaluasi sumatif terlebih dahulu. Bila ditemukan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki, maka produk pengembangan direvisi seperlunya.
- b. Bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Media Mind Map dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan, dan untuk diterapkan di sekolah lain dan perlu memperhatikan lebih lanjut tentang karakteristik siswa dan sekolah yang bersangkutan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

- a. Produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada kajian produk yang telah direvisi, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka mengeliminasi kekurangannya
- b. Penggunaan subyek dan waktu uji coba dalam pengembangan ini terbatas sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan jumlah subyek yang besar dan waktu yang digunakan sesuai dengan pembelajaran selama satu semester.
- c. Bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D untuk materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini masih diperuntukkan bagi siswa kelas VII semester I SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan. sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut pada semua semester di setiap tingkat dan jenjang pendidikan dan media pembelajaran
- d. Produk pengembangan bahan ajar Mind Map berbasis Multimedia Aurora 3D ini terbatas dengan buku ajar pegangan siswa saja, sehingga kedepan perlu adanya pelengkap berupa pegangan guru sebagai satu kesatuan bahan ajar.
- e. Pengembangan bahan ajar ini tidak dimaksudkan untuk mengatasi seluruh permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan

Agama Islam. Permasalahan lain seperti sarana dan prasarana yang kurang memadai, alokasi waktu pembelajaran yang tidak sesuai dengan kedalaman atau kepadatan materi, dan permasalahan lainnya juga perlu untuk dicarikan alternative pemecahannya dengan melakukan berbagai upaya yang memadai.

- f. Sebelum pemanfaatan produk pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Media Mind Map perlu dilakukan penggalan referensi yang lebih banyak sehingga bisa mencakup semua komponen dalam buku ajar termasuk hyperlink dengan software lain sehingga materi latihan disetiap pelajaran bisa dimasukkan dan keluar secara otomatis, aspek ini memerlukan uji coba berulang-ulang pada subyek uji coba yang lebih besar untuk mendapat tingkat kualitas produk yang lebih baik.
- g. Untuk memperjelas dan mempermudah pemanfaatan produk pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Media Mind Map sebaiknya dikembangkan lagi dalam bentuk e-book, CD, internet, sosmed, media pembelajaran yang lebih interaktif atau bentuk yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, M. 1994. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Belawati, Tian. 2003. *Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Mapping*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. 2005. *Brain Child Cara Pintar Membuat Anak Jadi Pintar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. 2004. *Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreatifitas*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Bacham, Edmund. 2005. *Metode Belajar Berpikir Kritis dan Inovatif, Terj. Bahrul Ulum*. Jakarta : Prestasi pustaka.
- Borg, Walter & Gall, M.D. 1983. *Educational Research an Introduction*. New York : Loongman.
- Chaedar Alwasilah, A. 2006. *Contextual Teaching and Learning (CTL) Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Degeng, Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud.
- Djumransjah. 2004. *Filsafat Pendidikan*. Malang : Bayumedia Publisihing.
- Dryden, G and J. Vos. 2001. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung : Kaifa.
- Djumransjah dan Abdul Malik Karim Amrullah. 2007. *Pendidikan Islam Menggali "Tradisi", Mengukuhkan Eksistensi*. (Malang: UIN-Malang Press).
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Daradjat et al, Zakiyah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi: Keputusan Menteri No. 22, 23, 24 Tahun 2006*. Jakarta: BSNP.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah & Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gufron, Anik dkk. 2007. *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Herley, J. 2000. *Text Design*. In Jonassen, D.H. (ED) *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*. USA : Macmilan Library.
- Idi, Abdullah. 2007. *Pengembangan Kurikulum, teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Jansen, Eric. 2011. *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Paradigma Pengajaran Baru* Jakarta: Indeks.
- Kemp, J.E & smellie, D. 1989. *Planning,Producing and Using Instructional Media*. NewYork : Harper & Row.
- Kemendikbud. 2013. *Bahan Ajar Pegangan Guru Pendidikan Agama Islam untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta : Kemendikbud.
- Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti SMP/MTs Kelas VII/I*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Agama Islam.
- Mundir, Sodikin. 2005. *Metodologi Penelitian: Bimbingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Penelitian*. Surabaya: Insan Cendekia.

- Muhaimin. 2004. Paradigma Pendidikan Islam, Upaya mengefektifkan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. Bandung ; PT Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2005. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah, Madrasah dan Perguruan Tinggi. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Miyarso, Estu. 2007. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi*. Djogyakarta : UNY.
- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakkir. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Mulyasa E. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Sebuah Panduan Praktis. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2006. Kurikulum yang disempurnakan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mbulu, Joseph & Suhartono. 2011. Pengembangan Bahan Ajar. Malang : Laboratorium TEP-FKIP UM.
- Nasution, S. 1994. *Tekhnologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nasution, S. 2003. Azas-Azas Kurikulum. Jakarta : Bumi Aksara
- Potter, Bobby de. 2008. *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan, terj. Alawiyah Abdurrahman*, Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Potter, Bobby de, Mark Reardon & Nourie Sarah Singer. 2000. *Quantum Teaching (Memperaktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas)*. Bandung : Mizan Media Utama.
- Purwanto dkk. 2007. Pengembangan Modul. Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Pandoyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- Rusman, [http://www.umm.ac.id/pjj/file.php/i/moddatta/forum/i/195/inisiasi_komputer_dan Media _Pendidikan_ 5 pdf](http://www.umm.ac.id/pjj/file.php/i/moddatta/forum/i/195/inisiasi_komputer_dan_Media_Pendidikan_5_pdf)), di unduh pada tanggal 20 Oktober 2010 pukul 14.30
- Ridha, Muhammad Rasyid. 2002. *Tafsir al-Manar, Cet ke 16*. Kairo: Dar al-Manar, 1373 H.
- Suryadi. 2007. *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran*. Dalam Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak jauh, Volume 8, Nomor 1.
- Surakhmad. 2004. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar*. Bandung : Arsito.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sutiah. 2008. *Pengembangan Model bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan karakter dengan Pendekatan Kontestual di SMA Kelas X Kota Malang*, Disertasi tidak diterbitkan.. Malang : Progam Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang.
- Syafaat, Aat & Sahrani, Sohari. 2008. *Peranan Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifa'i. 1989. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Sunggiardi. 2010. *Pendidikan untuk Indonesia maju*. Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Shaleh, Abdul Rachman. 2005. *Pendidikan Agama Islam dan Pembangunan watak Bangsa*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Suyadi, *Model Permainan Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Pengembangan Kecerdasan spiritual Anak usia Dini*. Tesis, UIN SUKA, 2009. tidak diterbitkan.
- Sadiman, Arif dkk. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Sadiman, Arif. 1990. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Tea, Taufik. 2009. *Inspiring Teacher Mendidik Penuh Inspirasi*. Jakarta: Gema Insani.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Windura, Sutanto. 2013. *Mind Map untuk Siswa, Guru & Orang Tua*. Jakarta ; PT Elex Media Komputindo.
- Willis, judi. 2010. *Strategi pembelajaran efektif berbasis riset otak*. Yogyakarta: Mitra Media.
- Wijaya, Cece dkk. 1988. *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yunus, Mahmud. (1973). *Kamus Arab-Indonesia*. Jakarta: YP3A.
- Zamroni. 2001. *Pendidikan Untuk Demokrasi Tantangan Menuju Civil Society*. Yogyakarta: Bigraf Publishing.

**ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI MATERI
BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS MULTIMEDIA AURORA 3D
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

A. Identitas Ahli Isi

Nama :

Instansi :

Jabatan :

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

C. Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

D. Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen buku ajar.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Skor					Jumlah Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Konsep relevansi dengan kurikulum 2013 (KI & KD)							
2	Konsep/materi yang tersaji dalam bahan ajar dengan media Mind Map mampu mempermudah siswa memahami isi materi							
3	Konsep materi bahan ajar ditulis secara ilmiah dan akurat (benar)							
4	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan, sikap dan unjuk kerja dalam buku ajar							
5	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran							
6	Kesesuaian antara isi balikan dengan tujuan pembelajaran							
7	Apakah komponen yang ada sudah memadai sebagai bahan ajar dengan pendekatan media Mind Map							
8	Kesesuaian isi uraian pembelajran dengan karakteristik pembelajaran saintifik							
9	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran saintifik							
10	Kejelasan uraian materi dengan pendekatan pembelajaran saintifik							
11	Materi dalam bahan ajar Mind Map dengan Multi media mampu menambah wawasan pengetahuan siswa							

12	Materi yang tersaji dalam bahan ajar dengan Media Mind Map mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis								
13	Tampilan materi dalam bahan ajar menarik								
14	Kesesuaian/ketepatan media Mind Map								
15	Ketepatan penggunaan ilustrasi/gambar								
16	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu								
17	Keluasan dan kedalaman isi bahan ajar								
18	Keruntutan penyajian materi								
19	Konsistensi format bahan ajar								
20	Ketercernaan uraian materi								
Jumlah skor									

E. Komentari dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Hasil angket uji ahli isi/materi.

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Responden	
		1	2
1	Konsep relevansi dengan kurikulum 2013 (KI & KD)	4	4
2	Konsep/materi yang tersaji dalam bahan ajar dengan media Mind Map mampu mempermudah siswa memahami isi materi	3	3
3	Konsep materi bahan ajar ditulis secara ilmiah dan akurat	4	5
4	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan, sikap dan unjuk kerja dalam buku ajar	4	4
5	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	3	3
6	Kesesuaian antara isi balikan dengan tujuan pembelajaran	4	4
7	Apakah komponen yang ada sudah memadai sebagai bahan ajar dengan pendekatan media Mind Map	4	4
8	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran saintifik	3	5
9	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran saintifik	4	4
10	Kejelasan uraian materi dengan pendekatan pembelajaran saintifik	5	5
11	Materi yang tersaji dalam bahan ajar dengan pendekatan media Mind Map mampu menambah wawasan pengetahuan siswa	4	4
12	Materi yang tersaji dalam bahan ajar dengan Media Mind Map mampu merangsang keingintahuan siswa dan berfikir kritis	5	5
13	Tampilan materi dalam bahan ajar menarik	3	4
14	Kesesuaian/ketepatan media Mind Map	3	3
15	Ketepatan penggunaan ilustrasi/gambar	3	4
16	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu	4	4
17	Keluasan dan kedalaman isi bahan ajar	4	4
18	Keruntutan penyajian materi	3	4
19	Konsistensi format bahan ajar	3	3
20	Ketercernaan uraian materi	3	4
Jumlah Skor		73	80
Kualifikasi Nilai		CB	B

**ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS MULTIMEDIA AURORA 3D
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

A. Identitas Ahli Desain Pembelajaran

Nama :

Instansi :

Jabatan :

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

C. Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

D. Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen bahan ajar.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Jumlah Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Kemenarikan pengemasan desain cover							
2	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam cover							
3	Ketepatan layout pengetikan							
4	konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi							
5	Kejelasan tulisan atau pengetikan							
6	Ketepatan penempatan gambar							
7	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk tema dan sub tema							
8	Ketepatan penggunaan whitespace (kolom kosong)							
9	Ketepatan penggunaan ilustrasi							
10	Konsistensi penggunaan penomoran							
11	Kesesuaian pengorganisasian isi buku ajar dengan media Mind Map							
12	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran							
13	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran							
14	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran							
15	Ketepatan cerita dalam bahan ajar							
16	Kesesuaian ikhtisar dengan tujuan pembelajaran							

17	Kesesuaian gambar dan warna dalam produk							
18	Kesesuaian musik dan video bayground sebagai pengiring							
19	Ketepatan pilihan bayground yang sesuai dengan warna, materi bahan ajar							
20	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam produk bahan ajar							
Jumlah skor								

E. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan buku ajar:

.....

.....

.....

.....

.....

F. Hasil Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kemenarikan pengemasan desain cover	4
2	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam cover	3
3	Ketepatan layout pengetikan	3
4	konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi	5
5	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4
6	Ketepatan penempatan gambar	3
7	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk tema dan sub tema	4
8	Ketepatan penggunaan whitespace (<i>kolom kosong</i>)	3
9	Ketepatan penggunaan ilustrasi	4
10	Konsistensi penggunaan penomoran	5
11	Kesesuaian pengorganisasian isi buku ajar dengan media Mind Map	4
12	Ketepatan penempatan tujuan pembelajaran	3
13	Konsistensi penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang digunakan untuk subtema tujuan pembelajaran	4
14	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	3
15	Ketepatan cerita dalam bahan ajar	4
16	Kesesuaian ikhtisar dengan tujuan pembelajaran	5
17	Kesesuaian gambar dan warna dalam produk	4
18	Kesesuaian musik dan video bayground sebagai pengiring	4
19	Ketepatan pilihan bayground yang sesuai dengan warna, materi bahan ajar	3
20	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam produk bahan ajar	4
Jumlah Skor		76
Kualifikasi Nilai		CB

**ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN
GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII**

A. Identitas Guru

Nama :

Instansi :

Jabatan :

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

C. Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

D. Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen bahan ajar.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Jumlah Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	Apakah buku ajar ini memudahkan Bapak / Ibu dalam mengajar							
2	Apakah buku ajar ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran							
3	Apakah buku ajar ini tepat digunakan							
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku ajar mudah dibaca							
5	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran							
6	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku ajar							
7	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku ajar							
8	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi							
9	Bagaimanakah kejelasan materi dengan Media Mind Map ini							
10	Apakah dengan Media Mind Map dalam buku ajar membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi							
11	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit							

12	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit buku ajar								
13	Apakah buku ajar ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah								
Jumlah skor									

E. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan buku ajar:

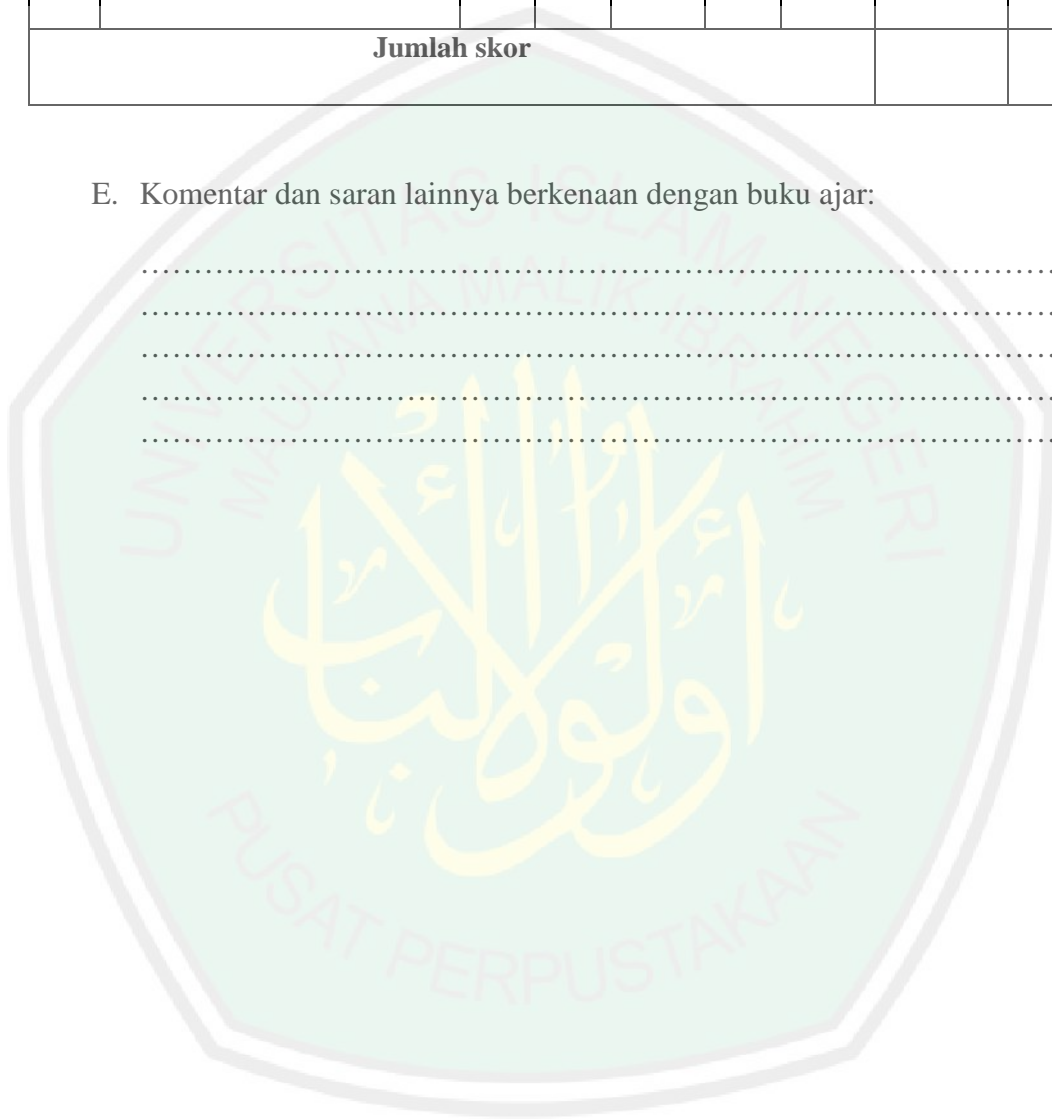
.....

.....

.....

.....

.....



F. Hasil Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Responden	
		1	2
1	Apakah buku ajar ini memudahkan Bapak / Ibu dalam mengajar	5	5
2	Apakah buku ajar ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran	4	4
3	Apakah buku ajar ini tepat digunakan	5	5
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku ajar mudah dibaca	4	4
5	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran	4	3
6	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku ajar	4	4
7	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku ajar	4	4
8	Apakah contoh-contoh yang diberikan membantu anda memahami materi	5	4
9	Bagaimanakah kejelasan materi dengan Media Mind Map ini	4	4
10	Apakah dengan Media Mind Map dalam buku ajar membantu meningkatkan pemahaman anda terhadap materi	4	4
11	Bagaimanakah tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir unit	4	3
12	Bagaimanakah kejelasan urutan penyajian materi pada tiap unit buku ajar	4	3
13	Apakah buku ajar ini dapat dipahami uraian materinya dengan mudah	4	4
Jumlah skor		55	51
Kualifikasi Nilai		B	CB

**ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN UJI COBA KELOMPOK KECIL
BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS MULTIMEDIA AURORA 3D**

A. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

C. Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

D. Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Menurut pendapat anda, bagaimanakah tampilan fisik buku ajar						
2	Apakah dengan adanya peta konsep pada bagian awal unit membantu anda memahami isi bacaan						
3	Bagaimanakah tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit						
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku ajar mudah dibaca						
5	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran						
6	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku ajar						
7	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar, music, video dan materi dalam buku ajar						
8	Bagaimanakah contoh-contoh gambar pembelajaran dengan materi buku ajar						
9	Bagaimanakah kejelasan cerita dalam bahan ajar						

10	Apakah ikhtisar di akhir materi lebih mempermudah pemahaman							
11	Bagaimanakah kejelasan bahan ajar dengan media Mind Map							
12	Bagaimanakah kejelasan urutan materi							
13	Bagaimanakah tingkat pemahaman uraian materi dalam buku ajar							
Jumlah skor								

E. Komentar dan saran lainnya berkenaan dengan buku ajar:

.....

.....

.....

.....

F. Hasil Uji Angket Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Responden					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Menurut pendapat anda, bagaimanakah tampilan fisik buku ajar	4	5	5	4	4	22
2	Apakah dengan adanya peta konsep pada bagian awal unit membantu anda memahami isi bacaan	5	5	5	5	5	25
3	Bagaimanakah tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit	5	5	5	4	5	24
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku ajar mudah dibaca	5	5	5	5	5	25
5	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	5	5	4	22
6	Bagaimanakah kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam buku ajar	5	5	4	5	5	24
7	Bagaimanakah tingkat kesesuaian antara gambar, music, video dan materi dalam buku ajar	5	4	5	5	5	24
8	Bagaimanakah contoh-contoh gambar pembelajaran dengan materi buku ajar	4	5	4	5	5	23
9	Bagaimanakah kejelasan cerita dalam bahan ajar	5	4	4	5	5	23
10	Apakah ikhtisar di akhir materi lebih mempermudah pemahaman	5	5	4	4	4	22
11	Bagaimanakah kejelasan bahan ajar dengan media Mind Map	5	5	4	5	4	23
12	Bagaimanakah kejelasan urutan materi	5	4	5	4	5	23
13	Bagaimanakah tingkat pemahaman uraian materi dalam buku ajar	4	4	5	5	4	22
Jumlah skor							302
Kualifikasi Nilai							Sangat Baik

Hasil *Pre-test* dan *Post-Test*
Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D
Kelas VII/B di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan

No	Nama Siswa (Responden)	Nilai		x1 – x2 = d	d2
		Pre-Test (x1)	Post-Test (x2)		
1.	Alfirda Zahra	70	85	+15	225
2.	Ama Dwi R	80	90	+10	100
3.	Amiratun Nisa'	75	80	+5	25
4.	Andi Ainun Mardhiyah	85	95	+10	100
5.	Arintya Rona Swastika	80	90	+10	100
6.	Dalal Hibbatul Aisy	65	75	+10	100
7.	Dewi Camila Mumtazidah	70	85	+15	225
8.	Fina Mujahidah	50	70	+20	400
9.	Hayun Romantika	80	95	+15	225
10.	Ika Permata Karin	60	80	+20	400
11.	Lathifah Nur Af'idah	75	90	+15	225
12.	Nabila	80	95	+15	225
13.	Nidaul Islam	70	85	+15	225
14.	Nisa'ul Karimah	70	85	+15	225
15.	Nur Fathonah	85	100	+15	225
16.	Nur Indah Siti Aisyah	60	70	+10	100
17.	Nur Muti'ah Said	80	90	+10	100
18.	Putri Mei Kusumaningtyas	90	100	+10	100
19.	Rahayunungsih	85	100	+15	225
20.	Rani Mulaidah	65	80	+15	225
21.	Resti Amelia	70	95	+25	625
22.	Rahma Farah	75	90	+15	225
23.	Rizka Amalia Iskandar	80	95	+15	225
24.	Sarah Sayidatun Nisa'	80	100	+20	400
25.	Savira Dina	80	100	+20	400
26.	Siti Nurhidayati Kamilah	60	70	+10	100
27.	Syaibatunisa	90	100	+10	100
28.	Sofia Rahmi	65	75	+10	100
29.	Titania Eka	65	80	+15	225
30.	Ummul Muti'ah Ernas	85	95	+10	100
31.	Ummu Habibah	70	90	+20	400
32.	Yulianti Lestari	60	85	+25	625
Jumlah (Σ)		2355	2815	460	7300

**ANGKET TANGGAPAN GURU BIDANG STUDI
TAHAP AKHIR PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MIND MAP
BERBASIS MULTIMEDIA AURORA 3D**

A. Identitas Guru Bidang Studi

Nama :

Instansi :

Jabatan :

B. Petunjuk pengisian:

Berilah tanda silang (x) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.

Skala penilaian / tanggapan				
1	2	3	4	5

C. Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

D. Komponen dan saran secara umum disediakan pada tiap akhir komponen buku ajar.

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan bahan ajar	
2	Tingkat ketertarikan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan bahan ajar Media Mind Map	
3	Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar Media mind Map	
4	Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan Media Mind Map	
5	Tingkat pemahaman guru terhadap materi bahan ajar	
6	Tingkat ketertarikan guru terhadap bahan ajar	
	Jumlah (Σ)	

E. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

F. Hasil Penilaian Akhir Guru Mata Pelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan bahan ajar	4
2	Tingkat ketertarikan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan bahan ajar Media Mind Map	5
3	Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar Media mind Map	4
4	Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan Media Mind Map	4
5	Tingkat pemahaman guru terhadap materi bahan ajar	5
6	Tingkat ketertarikan guru terhadap bahan ajar	5
	Jumlah (Σ)	27
	Kualifikasi Nilai	Sangat Baik



Soal Ulangan Harian
Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Yasini
 Tahun Pelajaran 2014-2015

Nama:		Kelas: VII B
Mata pelajaran: PAI		Waktu: 60'

A. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D!

1. Allah mempunyai nama-nama yang terbaik (asmaul husna) yang jumlahnya ada
 - a. 100
 - c. 98
 - b. 99
 - d. 79

2. Fatimah disuruh membeli minyak goreng di sebuah warung. Ketika menerima uang kembalian, ia tahu bahwa jumlahnya lebih dari seharusnya, lalu ia mengembalikannya. Ia sadar bahwa Allah Swt. selalu mengawasi perbuatannya, karena Allah Swt. bersifat
 - a. *al-'alim*
 - c. *al-khabir*
 - b. *as-sami'*
 - d. *al-basir*

3. *Subhanallah*, indahnya alam semesta dengan segala isinya. Semuanya tercipta dengan teratur dan seimbang. Fenomena alam tersebut adalah merupakan bukti bahwa Allah Maha
 - a. mengetahui
 - c. mendengar
 - b. teliti
 - d. melihat

4. Hasan selalu berhati-hati dalam setiap ucapan dan perbuatannya, karena ia yakin bahwa Allah Swt. senantiasa mendengarnya. Perbuatan tersebut merupakan pengamalan dari keyakinannya bahwa Allah Swt. bersifat
 - a. *al-'alim*
 - c. *as-sami'*
 - b. *al-khabir*
 - d. *al-basir*

5. Di antara bentuk pengamalan dari keyakinan terhadap *al-'Alim* adalah
 - a. rajin dalam menimba ilmu
 - b. berusaha menghindari kemungkaran
 - c. bersikap dermawan kepada sesama

- d. bersikap pemaaf kepada sesama
6. Allah Swt. sendirilah yang mengetahui kapan terjadinya hari kiamat, mengetahui apa yang terkandung di dalam rahim, mengetahui kapan akan turun hujan. Allah Swt. Maha Mengetahui merupakan makna dari
- | | |
|----------------------|--------------------|
| a. <i>al-‘alim</i> | c. <i>as-sami‘</i> |
| b. <i>al- khabir</i> | d. <i>al-basir</i> |
7. Di antara bentuk pengamalan dari keyakinan terhadap *al-Khabir* adalah
- suka berbagi pengalaman dan pengetahuan
 - senang menolong orang yang sedang susah
 - menjadi suri teladan bagi orang lain
 - bersemangat dan kreatif dalam segala hal
8. Allah Swt. Maha Mendengar suara apa pun yang ada di alam semesta ini. Pendengaran Allah tidak terbatas, tidak ada satu pun suara yang lepas dari pendengaran-Nya. Allah Swt. Maha Mendengar merupakan makna dari
- | | |
|----------------------|--------------------|
| a. <i>al-‘alim</i> | c. <i>as-sami‘</i> |
| b. <i>al- khabir</i> | d. <i>al-basir</i> |
9. Allah Swt. Maha Melihat segala sesuatu walaupun lembut dan kecil. Allah Swt. pun melihat apa yang ada di bumi dan di langit. Allah Maha Melihat merupakan makna
- | | |
|----------------------|--------------------|
| a. <i>al-‘alim</i> | c. <i>as-sami‘</i> |
| b. <i>al- khabir</i> | d. <i>al-basir</i> |
10. Mendapatkan ketenangan dalam kehidupan dunia adalah ciri-ciri orang yang.....
- beriman kepada allah
 - bersedekah karena keluarga
 - berperang karena membela agama Allah
 - Menunaikan shalat karena kewajiban
11. Allah memirintahkan iman kepada semaua manusia, hal itu dikemukakan dalam al-qur’an surat
- | | |
|---------------|-------------|
| a. Al-Baqoroh | c. an-Nisa’ |
| b. Ali Imran | d. Al-Hajj |

12. Allah menjelaskan dalam suratbahwa ia mempunyai nama-nama yang terbaik (*asmaul husna*).
- a. Al-Baqoroh
 - b. Ali Imran
 - c. an-Nisa'
 - d. Al-Hajj
13. Meyakini dalam hati, mengucapkan dengan lisan, dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari adalah arti dari
- a. iman
 - b. ihsan
 - c. islam
 - d. takwa
14. Allah mengetahui segala sesuatu yang ada di dunia ini, bahkan daun yang jatuh dari pohonnya, Ia pun mengetahuinya. Semuanya itu adalah cerminan dari salah satu nama-nama Allah yaitu
- a. *al-'alim*
 - b. *al-khabir*
 - c. *as-sami'*
 - d. *al-basir*
15. Berikut adalah gambaran beberapa orang-orang yang tidak merugi dalam kehidupannya kecuali.....
- a. Orang yang beriman
 - b. Orang yang saling berpesan baik
 - c. Orang yang beramal shaleh
 - d. Orang yang menghamburkan harta
16. Dalam surat al-ma'un dijelaskan bahwa allah akan menolong orang-orang yang.....
- a. beriman dalam kehidupan dunia
 - b. bersedekah
 - c. menunaikan zakat
 - d. berperang karena membela agama Allah
17. Berikut adalah hikmah beriman kepada Allah, kecuali
- a. selalu mendapatkan pertolongan
 - b. selalu mendapatkan ketenangan
 - c. Kehidupannya tidak akan pernah merasa rugi
 - d. Mendapatkan harta yang melimpah

18. Di antara bentuk pengamalan dari keyakinan terhadap *al-Basir* adalah
- introspeksi diri untuk kebaikan
 - amar ma'ruf nahi munkar*
 - menjadi suri tauladan bagi orang lain
 - mau mendengarkan nasihat guru
19. As-sami' adalah salah satu nama Allah yang terbaik. Apabila diteladani maka akan menjadikan kita menjadi orang yang.....
- peka terhadap informasi
 - menjadikan manusia lebih khusus
 - Mampu membaca pikiran orang lain
 - Menjadikan manusia lebih sadar
20. Balasan bagi orang yang menghafal asmaul husana sebagaimana yang sabda rasul adalah
- mendapatkan nikmat berlimpah di dunia
 - ketenangan hidup di dunia
 - mendapatkan surga
 - mendapatkan anak yang saleh

B. Kunci Jawaban

- | | | | |
|------|-------|-------|------|
| 1. b | 6. a | 11. c | 16.a |
| 2. d | 7. a | 12. c | 17.d |
| 3. b | 8. c | 13. a | 18.a |
| 4. c | 9. d | 14. a | 19.a |
| 5. a | 10. c | 15. d | 20.c |

A. Sejarah Berdirinya SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan

Pesantren Terpadu Al-Yasini berdiri tahun 1940 didirikan oleh KH Yasin Abdul Ghoni. Pesantren bermula dari pengajian *kalongan* diikuti santri maupun masyarakat santri disekitar pesantren. Generasi berikutnya dipimpin oleh KH Imron Fatchullah didampingi oleh sang Ibunda Nyai Chusnah. Tahun 1990 Pesantren salaf ini makin berkembang dan maju dalam pemikiran dan langkah KH A Mujib Imron, SH bersama KH M Ali Ridlo Cholil.

Sosok Gus Mujib yang aktivis, organisatoris dan ketua PCNU Kab Pasuruan ini berhasil membawa pesantren berkembang pesat dengan ribuan santri di tahun 2005 dan melengkapi pesantren dengan pendidikan formal di bawah kendali mutu DEPAG dan DEPDIKNAS yang terdiri dari TK, SD Islam, SMP, MTs, MA, SMA, SMK dan Perguruan Tinggi serta tetap mempertahankan model pendidikan Madrasah Salafiyah, Diniyah & Lembaga Tahassus. Sejak tahun 2006-2007 telah berdiri SMP Negeri dan SMK Negeri di lingkungan pondok pesantren.

Langkah pondok pesantren bersama Gus Mujib anggota DPD RI periode 2004-2009 makin kokoh setelah Menteri Agama RI H.Maftuh Basyuni meresmikan pondok pesantren menjadi Pondok Pesantren Terpadu Al-Yasini pada 4 Juli 2004.

PROFIL SMP UNGGULAN AL-YASINI PASURUAN

Nama Lengkap Yayasan	: Miftahul Ulum Al-Yasini
Alamat Yayasan	: Areng-areng Wonorejo/Ngabar Kraton Pasuruan
Kecamatan	: Wonorejo/Kraton
No.Telp Yayasan	: (0343) 427191
Kabupaten	: Pasuruan
Tanggal	: 30 April 1992

B. Ketua Yayasan

Nama	: H. Jainudin S.Pd
Alamat	: Kluwut Wonorejo Pasuruan Jawa Timur
No.Telp	: (0343) 4502428
Nama Lengkap Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama (SMP) Al-Yasini
NSS/NPSN/NDS	: 20.2.05.19.16.109 / 20519161/ 5482802
Tanggal pendirian	: 19 Oktober 2004
Status Akreditasi	: Terakreditasi A
Alamat Sekolah	: Jl. Raya Areng-areng Ngabar
Kecamatan	: Kraton
Kabupaten	: Pasuruan
Kode Pos	: 67151
No.Telp dan Fax	: (0343) 4502428
Waktu Penyelenggaraan	: 07.00 – 12.35 WIB

C. Kepala Sekolah

Nama Lengkap : SUHAEMI, S.PdI

1. Visi

“UNGGUL PRESTASI, BERIMAN DAN BERTAQWA SERTA BERAKHLAQL KARIMAH”.

Indikator :

- a. Unggul dalam peningkatan hasil belajar dan berbagai lomba akademik
- b. Unggul dalam berbagai lomba non akademik (Ke-PRAMUKA-an, Ke-PMR-an dan Pencak Silat)
- c. Unggul dalam kegiatan keagamaan/ibadah selalu aktif dalam Peringatan Hari Besar Islam (PHBI)
- d. Unggul dalam prilaku (santun dalam setiap tindakan)
- e. Memiliki sarana dan prasarana belajar yang nyaman dan kondusif
- f. Mendapatkan kepercayaan masyarakat

2. Misi

- a. Meningkatkan penghayatan terhadap ajaran agama dalam upaya peningkatan Iman dan Taqwa kepada Allah SWT,

- b. Mengembangkan perilaku yang santun dalam setiap tindakan,
- c. Melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan berbasis pada siswa,
- d. Menciptakan semangat dan budaya unggul secara intensif kepada seluruh warga sekolah,
- e. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya,
- f. Meningkatkan peran masyarakat dalam peningkatan sarana dan sarana belajar sehingga terciptanya suasana belajar yang nyaman dan kondusif serta menarik,
- g. Menciptakan manajemen partisipatif dengan melibatkan semua komponen sekolah (Komite-Yayasan-Warga Sekolah) dalam setiap pengambilan keputusan.

3. Tujuan Sekolah

- a. Mengaktifkan MGMP sekolah dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru melalui pengembangan dan penerapan model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengarah pada Pembelajaran Kontektual (CTL),
- b. Penambah media pembelajaran berbasis audio visual (VCD Pembelajaran) mata pelajaran Matematika, Bhs. Indonesia, Bhs. Inggris, SAINS dan IPS.
- c. Mengoptimalkan pemanfaatan Laboratorium Bahasa,
- d. Menata lingkungan kelas yang berbasis audio visual, nyaman dan menarik untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif,
- e. Meningkatkan motivasi guru dan siswa serta staf sekolah untuk mempelajari Bahasa Inggris dan penerapannya dalam komunikasi sehari-hari dilingkungan sekolah,
- f. Membudayakan lomba akademik maupun non akademik setiap akhir semester dan apresiasi (unjuk kreatifitas),.
- g. Merintis studi banding dan atau perkemahan berbasis bahasa Inggris setiap akhir semester/tahun,
- h. Memberikan bea siswa bagi yang berprestasi dalam kelas paralel,

4. Lingkungan Sekolah

SMP Al-Yasini Kraton Pasuruan didirikan pada tanggal 19 Oktober 2004 terletak di dataran rendah \pm 200 meter dibawah permukaan laut, \pm 10 km sebelah selatan ibukota kabupaten Pasuruan tepatnya di desa Ngabar kecamatan Kraton yang berbatasan dengan dusun Areng-areng Sambisirah kecamatan Wonorejo. SMP Al-Yasini merupakan salah satu unit pendidikan dalam naungan Yayasan Miftahul Ulum Al-Yasini, sebagai bentuk respon dari keinginan masyarakat terutama wali santri yang menginginkan adanya lembaga pendidikan tingkat pertama selain Madrasah Tsanawiyah (MTs).

SMP Al-Yasini Kraton Pasuruan berada didalam lingkungan Pondok Pesantren Miftahul Ulum Al-Yasini dimana sebagian besar siswanya (\pm 70%) tinggal di asrama pondok pesantren. Bagi siswa yang bermukim di asrama, Pondok Pesantren Terpadu Miftahul Ulum Al-Yasini dalam penyelenggaraan pendidikannya mernerapkan full day school yakni pada pagi hari membuka pendidikan formal dilanjutkan dengan pendidikan diniyyah pada siang hari. Sebagai unit pendidikan yang berada didalam lingkungan pesantren, dalam kegiatan belajar mengajar berbudaya pesantren, yaitu :

- a. Libur sekolah hari jum'at.
- b. Siswa diharuskan merangkap sekolah dengan Madrasah Diniyah dimulai pukul 14.00-16.30 WIB bagi siswa yang bermukim di pesantren.
- c. Seragam siswa putra:
 1. Bersongkok hitam.
 2. Baju lengan panjang dan berdasi.
- d. Seragam siswa putri:
 1. Berjilbab.
 2. Baju lengan panjang dan maxi panjang sampai mata kaki.
- e. Kelas Pararel dibagi berdasarkan jenis kelamin.
- f. Membaca Juz Amma setiap pagi sebelum pelajaran dimulai
- g. Membaca Surat Yasin setiap Kamis pagi sebelum pelajaran dimulai

Kelas SainsTek di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan

Kelas Saintek adalah : Sebuah Inovasi Pendidikan yang menjadi program Unggulan di SMPU Al-Yasini (2012/2013), merupakan Reinkarnasi dari Program unggulan kelas Berbasis IT (2011/2012) yang mana siswanya adalah minimal Peringkat 10 besar di SD masing-masing, Output dari program ini adalah diharapkan mampu menguasai mapel lebih di bidang Teknologi (IT), Sedangkan kelas SainTek adalah Kelas berbasis IT yang ditambah dengan Penguasaan Materi dibidang IPA, namun tidak mengabaikan mapel-mapel lain.

A. Kelebihan Program kelas SainTek

1. One student One Notebook
2. Setiap kelas terdapat 1 LCD Projector (Untuk KBM) , 1 TV Untuk Hiburan ketika jam istirahat), 1 Printer (Untuk Mencetak hasil Karya-karya siswa), 2 Fan(Untuk Kenyamanan siswa)
3. Sistem Pembelajaran On-Line (Setiap guru harus meng Upload materi pembelajarannya, agar dapat diakses siswa, jadi tidak membutuhkan Papan Tulis)
4. System Perpustakaan Berbasis OPAC (Online Publick Acces Catalog) terdapat beribu-ribu buku bacaan serta buku paket materi pelajaran yang dapat di akses secara online.
5. Ujian Online (sehingga siswa dapat langsung melihat score hasil ujian secara langsung dengan cepat, karna terkoreksi secara otomatis)
6. Internet sehat dan Gratis (server dapat langsung memblokir situs yang berbau Porno, SARA, Judi, Social media, dan lain-lain yang tidak menunjang Pembelajaran)
7. Sydney Club (Smart Guys Identify English Every day) yaitu program kursus bahasa inggris yang diadakan setiap sabtu jam terakhir, agar seluruh siswa mampu menguasai bahasa Inggris.
8. OL (Orientasi Lapangan) kegiatan KBM yang berada di luar kelas (semisal Study Tour) untuk menunjang Ilmu pengetahuan di bidang IPA, diadakan setiap kelas 1 tahun sekali di akhir semester.

9. Mading Saintek, yaitu media untuk mengapresiasi Hasil Karya-karya siswa Saintek

B. Kekurangan Progam Kelas Saintek

1. Penyelenggaraan Program Saintek Membutuhkan Biaya yang sangat Besar
2. Masih banyak guru dan siswa yang kurang mengenal teknologi
3. Kegiatan bertumpu pada 1 server, sehingga jika server rusak, maka KBM berjalan seperti KBM reguler
4. Terbatasnya pengembangan baik personal maupun kelompok terkait pengembangan pembelajaran
5. Mati Lampu (Pemadaman yang mendadak oleh PLN dapat merusak Server dan Mematikan sementara seluruh KBM On-Line)
6. Adanya siswa yang main game atau tidak memperhatikan pelajaran ketika KBM berlangsung

C. Faktor Penunjang Program Kelas Saintek dan Problem solving

1. Kemudahan kerjasama dengan Bank BTN Syari'ah.
2. Adanya Pelatihan dasar-dasar komputer bagi siswa baru setiap awal semester.
3. Adanya Pelatihan bagi Guru-guru untuk mengetahui dan menjalankan sistem KBM On-line.
4. Adanya Teknisi Komputer yang Handal, untuk memperbaiki komputer / Notebook yang bermasalah.
5. Untuk Notebook sudah di setting charger otomatis diluar jam sekolah, dan untuk server ada UPS yang dapat mengatasi listrik mati mendadak yang bisa merusak server.
6. Adanya sistem remote server client yang dapat memantau notebook persiswa dan dapat di shutdown otomatis.
7. Adanya WAKA SAINTEK yang mengurus segala macam kegiatan di bidang Saintek.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Satuan Pendidikan	: SMP UNGGULAN AL-YASINI PASURUAN
Mata Pelajaran	: PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI
Kelas / Semester	: VII / 1
Materi Pokok	: LEBIH DEKAT DENGAN ALLAH SWT YANG SANGAT INDAH NAMA-NYA
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan (6 x 40 menit)

A. KOMPETENSI INTI :

- (KI-1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya;
- (KI-2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya;
- (KI-3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata;
- (KI-4) Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DAN INDIKATOR :

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	1.2 Beriman kepada Allah	
2	3.1 Memahami makna Asmaul husna	1. Menyebutkan pengertian Asmaul Husna : Al-Alim, Al-Khobir, As-Sami”, dan Al-Bashir 2. Menjelaskan makna ASMAUL HUSNA : Al-Alim, Al-Khobir, As-Sami”, dan Al-Bashir
3	4.1 Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan keteladanan dari	1. Mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan daqri sifat Asmaul Husna Al-Alim 2. Mencontohkan perilaku yang

	Asmaul Husna Al-Alim, Al Khabir, As-Sami', dan Al-Bashir	<p>mencerminkan keteladanan daqri sifat Asmaul Husna Al-Khabir</p> <p>3. Mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan daqri sifat Asmaul Husna As-Sami''</p> <p>4. Mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan daqri sifat Asmaul Husna As-Sami''</p>
--	--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Peserta didik mampu menyebutkan pengertian Asmaul Husna tertentu dengan benar
2. Peserta didik Diberikan kesempatan untuk mengkaji tentang Asmaul Husna, peserta didik dapat menyebutkan pengertian Asmaul Husna dengan benar.
3. Melalui kegiatan pengamatan peserta didik dapat mencontoh perilaku yang sesuai dengan Asmaul Husna dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN : Makna Asmaul Husna

1. Makna al-asmaul al-husna

Al-Asmaul al-husna adalah nama-nama Allah Swt. yang baik. Di antara *al-Asmaul al-husna* tersebut adalah:

 - *al-'Alim* (Maha Mengetahui),
 - *al-Khabir* (Mahateliti),
 - *as-Sami'* (Maha Mendengar), dan
 - *al-Bashir* (Maha Melihat).
2. Contoh perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmaul al-husna

Kisah Si Penggembala Kambing

Abdullah bin Dinar berjalan bersama Khalifah Umar bin Kha^ḥab dari Madinah menuju Mekah. Di tengah perjalanan, bertemulah mereka berdua dengan anak gembala. Khalifah hendak mencoba menguji si gembala itu.

"Wahai anak gembala, juallah kepadaku seekor anak kambing dari ternakmu itu!" ujar Amirul Mukminin.

"Aku hanya seorang budak," jawab si gembala. Khalifah pun membujuk: "Kambing itu amat banyak. Apakah majikanmu tahu?"

"Tidak, majikanku tidak tahu berapa ekor jumlah kambingnya. Dia tidak tahu berapa kambing yang mati dan berapa yang lahir. Dia tidak pernah memeriksa dan menghitungnya."

Khalifah terus mencoba membujuk: "Kalau begitu hilang satu ekor kambing, majikanmu tidak akan tahu. Atau Katakan saja nanti pada tuanmu, anak kambing itu dimakan serigala. Ini uangnya, terimalah! Ambil saja buat kamu untuk membeli baju atau roti."

Anak gembala tetap tidak terbuju dan mengabaikan uang yang disodorkan oleh Umar Si penggembala diam sejenak. Ditatapnya wajah Amirul Mukminin. Dari bibirnya terucaplah kata-kata yang menggetarkan hati Khalifah Umar, "Jika Tuan menyuruh saya berbohong, lalu di mana Allah? Bukankah Allah Maha Melihat? Apakah Tuan tidak yakin bahwa Allah pasti mengetahui siapa yang berdusta?" Umar bin Khatab gemetar mendengar ucapan si gembala itu. Rasa takut menjalari seluruh tu-buhnya, persendian tulangnya terasa lemah. Dia menangis. Mendengar kalimat tauhid itu yang meng-ingatkannya kepada keagungan Allah Swt. dan tanggung jawabnya di hadapan-Nya kelak.

Lalu dibawanya anak gembala yang berstatus budak itu kepada tuannya, Khalifah menebusnya, dan berkatanya, "Telah kumerdekakan kamu, Nak."
(Sumber: 65 Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Kemendikbud 2013).

E. METODE PEMBELAJARAN :

Pendekatan	: Scientific
Model pembelajaran	: Contextual Teaching and Learning dan Direct Instruction
Metode	: Diskusi, drill dan demonstrasi

E. SUMBER BELAJAR

1. Al-Qur^ḥanul Karim
2. Buku Teks PAI SMP kls VII
3. Bahan Ajar dengan Media Mind Mapping
4. Sumber lain yang mendukung

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media

- a. Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D

2. Alat

- a. Komputer
- b. Laptop
- c. LCD Projector
- d. Lembar Kerja

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke I-3

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>;</p> <p>Guru memulai pembelajaran dengan membaca al-Qur'an surah/ayat pilihan (<i>nama surat sesuai dengan program pembiasaan yang ditentukan sebelumnya</i>);</p> <p>Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara <i>komunikatif</i> yang berkaitan dengan materi pelajaran.</p> <p>Guru menyampaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan yang akan dicapai.</p> <p>Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil</p>	10 menit
Inti	<p>Mengamati Peserta didik Mengamati dan memberi komentar gambar atau tayangan yang terkait dengan iman kepada Allah Swt.</p> <p>Menanya Peserta didik Mengajukan pertanyaan mengenai Nama-Nama Allah yang Baik dan Indah bagi Allah Swt. atau pertanyaan lain yang relevan dan kontekstual.</p> <p>Eksplorasi Peserta didik Secara berkelompok mengumpulkan contoh-contoh nyata perilaku yang relevan dengan <i>Asmaul husna</i>: Al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir.</p>	100 menit

	<p>Peserta didik Mendiskusikan makna <i>al-Asmaul husna</i>: Al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir.</p> <p>Asosiasi Peserta didik Mengerjakan Lembar Kerja untuk Menganalisis nama-nama Allah didalam <i>al-Asmaul husna</i>: Al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir.</p> <p>Komunikasi Peserta didik Menyajikan paparan tentang makna <i>al-Asmaul husna</i>: Al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir. Peserta didik Menanggapi pertanyaan dan memperbaiki paparan tentang <i>al-Asmaul husna</i>: Al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir. Peserta didik Menyusun kesimpulan dengan bimbingan guru</p>	
Penutup	<p>Dibawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara demokratis. Bersama-sama melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan reward kepada kelompok "terbaik", yakni : Kelompok yang paling benar dalam mengerjakan LK Kelompok yang paling baik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan menyampaikan <i>tugas mandiri terstruktur</i>. Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa</p>	10 menit

H. PENILAIAN

1. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes tulis
- b. Bentuk Instrumen : Lembar penilaian tes tulis
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	Butir Instrumen
1	Menunjukkan dalil <i>naqli</i> dan <i>aqli</i> terkait dengan iman kepada Allah	Tulislah Q.S An-Nisa yang menyatakan perintah beriman kepada Allah swt!
2	Menjelaskan makna al-asmau al-husna al-Alim	Jelaskan makna al-asmau al-husna al-Alim!
3	Menjelaskan makna al-asmau al-husna al-Khabir	Jelaskan makna al-asmau al-husna al-Khabir!

4	Menjelaskan makna al-asmau al-husna al-Sami',	Jelaskan makna al-asmau al-husna al-Sami'!
5	Menjelaskan makna al-asmau al-husna al-Bashir	Jelaskan makna al-asmau al-husna al-Bashir!

Nama Peserta didik :

Kelas / Semester : VII / Ganjil

Kompetensi Dasar : Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat *al-Asmau al-husna: al-'Alim, al-Khabir, as-Sami', dan al-Bashir*

Teknik Penilaian : Performance

Penilai : Guru

No	Indikator	Instrumen
1.	Dapat mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'alim	Tampilkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'alim
2.	Dapat mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'khabir	Tampilkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'khabir
3.	Dapat mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'sami'	Tampilkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'sami'
4.	Dapat mencontohkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-bashir	Tampilkan perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-bashir

RUBRIK PENILAIAN

NO.	NAMA SURAT	KRITERIA				SKOR
		Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik	
1	Perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-'alim					

2	Perilaku yang mencerminkan keteladanan dari sifat al-asmau al-husna al-‘khabir Al-Sami” Al-Bashir					
3						
4						
JUMLAH SKOR						
KETERANGAN		NILAI			NILAI AKHIR	
Sangat Baik = Skor 4		Skor yang diperoleh				
Baik = Skor 3		----- X 100				
Kurang Baik = Skor 2		= -----				
Tidak Baik = Skor 1		Skor maksimal				

Pasuruan, 28 Juli 2014

Peneliti

Guru PAI

Akhmad Sirojuddin**Mujib Djalil, S.PdI**

Mengetahui,
Kepala SMP Unggulan

SUHAEMI, M.PdI

PETUNJUK PENGGUNAAN DAN ILUSTRASI PRODUK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MIND MAP BERBASIS MULTIMEDIA AURORA 3D PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP UNGGULAN AL-YASINI PASURUAN



Petunjuk penggunaan dan ilustrasi produk Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan ini ditulis sebagai bagian dari lampiran Tesis yang ditulis oleh Akmad Sirojuddin sebagai peneliti.

Cetakan I : 2014

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Swt atas rahmat dan hidayahnya sehingga kami dapat menyelesaikan buku petunjuk penggunaan dan ilustrasi produk “Pengembangan Bahan Ajar Mind Map Berbasis Multimedia Aurora 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Unggulan Al-Yasini Pasuruan” ini diciptakan sebagai lampiran pelengkap tugas akhir berupa tesis, di mana didalamnya berisikan tentang petunjuk penggunaan Aurora 3D yang merupakan produk handal saat ini untuk membuat animasi, aplikasi hingga media pembelajaran interaktif dan ilustrasi produk pengembangan secara detail.

Lebih lanjut petunjuk penggunaan ini diciptakan untuk mempermudah para penggunanya, khususnya pemula yang kurang memahami tentang dunia teknologi khususnya software Aurora 3D. dengan adanya petunjuk tersebut diharapkan para peserta didik lebih mudah dalam menggunakan produk dan dapat belajar secara maksimal dengan atau tanpa kehadiran guru, kemudian pada akhirnya harapan dari peneliti produk ini memberikan hasil peningkatan yang nyata dan membantu para peserta didik menemukan sistem belajar yang sesungguhnya yang dikemas dalam bentuk multimedia.

Pada akhirnya kami menyadari masih banyaknya kekurangan dalam pembuatan buku petunjuk dan ilustrasi produk ini, oleh karena itu peneliti mengharapakan adanya kritik dan saran yang membangun.

Never give up dan semoga bermanfaat !

Malang, 03 Oktober 2014

Peneliti

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	
Daftar Isi.....	
Petunjuk Penggunaan.....	
A. Bagian Pembuka.....	
1. Cover produk.....	
2. Central Mind Map.....	
B. Bagian Pelajaran dalam Mapping.....	
1. Halaman Inti Pelajaran.....	
Ilustrasi Produk.....	
1. Cover Produk.....	
2. Central Mind Map.....	
3. Pelajaran 1.....	
4. Pelajaran 2.....	
5. Pelajaran 3.....	
6. Pelajaran 4.....	
7. Pelajaran 5.....	
8. Pelajaran 6.....	
9. Daftar Pustaka.....	

Daftar Gambar

- Gambar 1.1 Tampilan Cover.....
- Gambar 1.2. Tampilan Mind Map Utama.....
- Gambar 1.3 Tampilan Depan Pelajaran 1.....
- Gambar 1.4 Penjelasan KI & Kd Pelajaran 1.....
- Gambar 1.5 Tampilan Pelajaran 1 (Mari Renungkan).....



Petunjuk Penggunaan

Untuk menjalankan produk pengembangan bahan ajar ini ada beberapa ada beberapa langkah yang harus dilakukan sebelumnya, diantaranya adalah :

1. Siapkan flashdisc minimal 2 GB
2. Copy produk bahan ajar kedalam flashdisc
3. Masukkan flashdisc kedalam laptop atau computer, kemudian buka dengan cara klik kanan kemudian pilih open, atau dengan menggunakan double klik
4. Setelah membuka tunggu beberapa saat agar produk bahan ajar terbuka dengan sempurna
5. Produk siap digunakan

Setelah produk terbuka dengan sempurna maka anda dapat memulai belajar dengan menggunakan produk pengembangan bahan ajar ini.

A. Bagian Pembuka

1. Halaman Cover Produk

Bagian ini merupakan halaman utama (*cover*) berupa keterangan berupa pengembangan bahan ajar mata pelajaran pendidikan agama islam berbasis multimedia aurora 3d. halaman pembuka ditampilkan seperti gambar 1. Setelah itu klik tombol untuk melanjutkan kehalaman berikutnya.



Gambar 1.1 Halaman Utama Produk

2. Halaman Utama Mind Map

Halaman ini merupakan halaman berisi tampilan berupa enam tombol pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semester ganjil dan satu tombol untuk mengetahui daftar pustaka yang ditampilkan seperti gambar berikut ini.



Gambar 1.2 Halaman Utama Mind Map

Adapun langkah berikutnya adalah anda cukup meng-klik huruf yang ada di setiap kotak (**Pelajaran 4**) sebagai tombol untuk masuk ke setiap materi pelajaran yang anda inginkan.


B. Bagian Pelajaran dalam Mapping

Pada bagian ini produk akan menggambarkan secara detail pelajaran yang akan anda pelajari, dari setiap pelajaran selalu memuat delapan tombol yang akan kita contohkan pada pelajaran 1 berikut ini.




Gambar 1.3 Tampilan Depan Pelajaran 1

Dari gambar tersebut bisa kita pahami bahwa satu tombol paling tengah (*Central*) adalah judul dari mata pelajaran itu sendiri. yang kemudian di terbagi menjadi tujuh bahasan sebagaimana pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013, lebih lanjut akan dipaparkan penjelasannya dibawah ini.

1. Tombol  Untuk mengetahui inti materi yang akan dipelajari. Inti materi yang dimaksud adalah penjelasan dari KI dan KD yang akan dicapai dalam setiap pelajaran, seperti pada gambar berikut




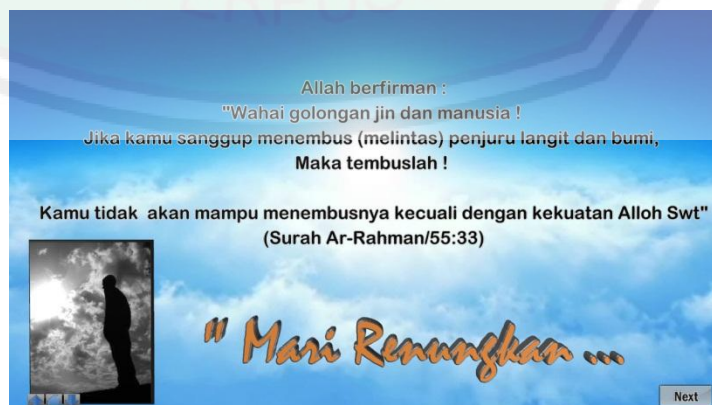
Gambar 1.4 Penjelasan KI dan KD Pelajaran 1

Setelah terlihat seperti ini, klik tombol  untuk kembali ke menu utama.

2. Tombol 

Untuk mengetahui penjelasan dari setiap materi pelajaran.

Sebagai contoh, jika anda menekan tombol  maka akan melihat tampilan materi awal seperti gambar berikut ini.



Gambar 1.5 Tampilan Pelajaran 1 (Mari Renungkan)

Jika mendapati layar (*frame*) belum sepenuhnya terisi oleh materi, maka anda cukup mengarahkan *cursor mouse* anda ke frame atau layar kemudian *klik* sekali agar teks, gambar, audio, video atau pendukung materi pelajaran lainnya keluar secara otomatis, hal ini bisa anda ulangi berulang kali hingga frame sepenuhnya terisi, jika semua frame sepenuhnya terisi itu artinya semua materi inti maupun pendukung sudah ditampilkan, setelah itu anda perlu menekan tombol “ **Next** ” untuk melanjutkan penjelasan materi berikutnya, atau menekan tombol “ **Back** ” untuk kembali ke halaman utama.

3. Jika ingin mengakhiri belajar anda dengan produk ini maka cukup menekan (esc) yang ada di pojok kiri atas dari keyboard laptop atau komputer anda.

NB : PETUNJUK PENGGUNAAN DI ATAS BERLAKU SAMA DARI SETIAP TOMBOL PELAJARAN YANG AKAN ANDA PILIH, BERTANYALAH PADA GURU ANDA JIKA MASIH MENGALAMI KESULITAN



ILUSTRASI PRODUK

COVER PRODUK



PELAJARAN 1

DENGAN ILMU PENGETAHUAN SEMUA MENJADI LEBIH MUDAH

Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah

- Perilaku Orang cinta Ilmu
- Cerita
- Rangkuman
- Mari Renungkan
- Mari Mengamati
- Mari Belajar Al-Quran
- Mari Memahami Al-Quran

Back

Pelajaran 1

Dengan Ilmu Pengetahuan Semua Menjadi Lebih Mudah

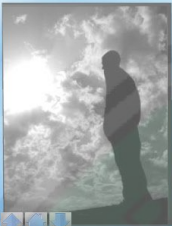
Ayat-ayat tentang kewajiban menuntut Ilmu

- Mari belajar Surah Ar-rahman/55:33 & Surah Al-Mujadalah/58:11
- Mari memahami Surah Ar-rahman/55:33 & Surah Al-Mujadalah/58:11 serta Hadis yang Terkait
- Pengamalan Surah Ar-rahman/55:33 & Surah Al-Mujadalah/58:11 tentang orang yang cinta Ilmu dan dan Hadis yang berkaitan

Back

Allah berfirman :
 "Wahai golongan jin dan manusia !
 Jika kamu sanggup menembus (melintas) penjuru langit dan bumi,
 Maka tembuslah !

Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan Allah Swt"
 (Surah Ar-Rahman/55:33)



"Mari Renungkan ..."

Next


"Mari Mengamati ..."

Amati gambar ini, Kemudian berikan tanggapanmu !




Back


*Tahukah kamu siapa yang mempunyai ilmu itu ?
 Allah Swt yang memiliki ilmu,
 Allah Swt disebut Al-Alim artinya: yang maha mengetahui
 (maha berilmu). ilmu Allah Swt sangat luas tak terbatas,
 ada yang diberikan kita sudah tertulis seperti al-qur'an
 dan yang tidak tertulis seperti alam semesta beserta isinya ini.*



"Mari Belajar Al-Quran ..."

Next

- 1 Membaca Ar-Rahman
- 2 Membaca Al-Mujadalah
- 3 Penerapan Mad
- 4 Mengartikan



Back

1. Membaca Surah Ar-Rahman/55:33

يَمَعَشُرُ الْجَنِّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۝

Back

2. membaca Surah Al-Mujadalah/58:11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Back

3. Menerapkan hukum bacaan panjang (Mad)

Mad artinya bacaan panjang

Mad terbagi menjadi 2 yaitu : Mad Tab'i (Mad asli) dan mad Far'i (Cabang-cabang)

Mad Tab'i artinya : Bacaan panjang 2 harakat/2 ketukan

Adapun ketentuan hukum bacaan mad sebagai berikut :

a. Huruf alif (ا) di dahului tanda baca fathah, contoh : **إِيَّاكَ** **مَلِكٍ**

b. Huruf Wau (و), Apabila ada huruf wau sukun sebelumnya bertanda baca domah, contoh :

الْمَغْضُوبِ

c. Huruf Ya (ي), apabila ada ya sukun dan di dahului tanda baca kasrah, contoh :

الَّذِينَ



Next

Perhatikan Contoh bacaan Mad pada skema berikut ini :

Huruf mad =	ا	=	يَمَعُشْرُ	مِنْ أَقْطَارِ	الْإِسْلَامِ	إِذَا
	و	=	حُصُونِهِمْ	أَنْ تَنْقُذُوا	أَنْ يُخْرِجُوا	تَنْسُخُوا
	ي	=	الْمُؤْمِنِينَ	إِسْرَائِيلَ	بِأَيْدِيهِمْ	رِجِّي



Back

1 Ar-Rahman

2 Al-Mujadalah



Back

4. Mengartikan

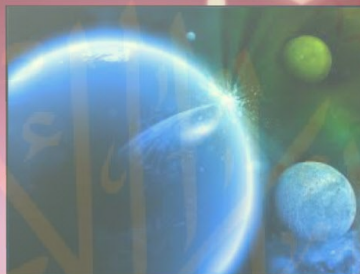
a. Mengartikan Surah Ar-Rahman/55:33

1) Arti Mufradat (Kosa kata/kalimat)

Lafal	Arti	Lafal	Arti
يٰۤمَعَشَرَ	wahai golongan	السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ	langit dan bumi
الْجِنِّ وَالْإِنسِ	jin dan manusia	فَأَنْقَدُوا	maka tembuslah
أَنْ اسْتَطَعْتُمْ	jika kalian sanggup	لَا تَنْقُدُونَ	kalian tidak akan menembusnya
أَنْ تَنْقُدُوا	untuk menembus	إِلَّا بِسُلْطَانِ	kecuali dengan kekuasaan Allah Swt.
مِنْ أَقْطَارٍ	dari sebagian penjuru		

Next

2) Terjemah ayat



"Wahai golongan jin dan manusia, Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah ! Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan dari Allah Swt.

(Ar-Rahman/55 : 33)

Back

b. Mengartikan Surah Al-Mujadalah/58:11

1) Arti Mufradat (Kosa kata/kalimat)

Lafal	Arti	Lafal	Arti
يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ	wahai orang-orang yang	فَاتَّشَرُّوْا	maka berdirilah
اٰمَنُوْا	mereka beriman	يَرْفَعُ اللّٰهُ	Allah Swt. Mengangkat
اِذَا قِيْلَ لَكُمْ	apabila dikatakan kepada kalian	مِنْكُمْ	di antara kalian
تَفْسَحُوْا	berlapang-lapanglah kalian	اَوْتُوْا الْعِلْمَ	orang yang berilmu
فِي الْمَجْلِسِ	di dalam	دَرَجَةً	beberapa derajat
فَاَفْسَحُوْا	maka berlapang-lapanglah	بِمَا تَعْمَلُوْنَ	dengan apa yang kamu kerjakan
اَتَّشَرُّوْا	berdirilah kalian	خَيْرٍ	Allah Swt. Mahateliti


Back

2) Terjemah ayat :

"Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan didalam majelis-majelis maka lapangkanlah, niscaya Allah Swt akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan berdirilah kamu, maka berdirilah. niscaya Allah Swt akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Swt Maha teliti dari apa yang kamu kerjakan" (Al-Mujadalah/58:11)

Back

"Mari Memahami Al-Quran ...
Pentingnya Ilmu Pengetahuan Bagi Kehidupan Umat Manusia



D. Mari Memahami Al-Qur'an

- 1. Kandungan Ar-rahman
- 2. Kandungan Al-Mujadalah

Back



1. Kandungan Surah Ar-Rahman/55:33 dan Hadis terkait

Isi kandungan Surah Ar-Rahman/55:33 adalah pentingnya ilmu pengetahuan bagi kehidupan umat manusia, dengan ilmu manusia dapat melakukan dan mengetahui sesuatu yang belum diketahui.

Ilmu pengetahuan akan diraih dengan belajar dan berkarya, dengan ilmu kita akan berkarya dan meningkatkan kehidupan yang lebih baik

Next



Nabi Muhammad Saw. bersabda :

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ : طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ
(رواه ابن ماجه)

"Dari Anas ibn Malik r.a berkata, Rasulullah Saw. bersabda :
Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap orang Islam" (H.R. Ibn Majah)



Next

Imam Syafi'i

dalam kitab *Diwan* juga menegaskan :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

"Barang siapa yang menghendaki dunia maka harus dengan ilmu,
barang siapa yang menghendaki akhirat maka harus dengan ilmu"



Next

Kandungan Surah Al-Mujadalah/58 : 11 serta Hadis terkait



Di dalam surah ini menjelaskan tentang keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan, barang siapa yang memiliki keduanya maka akan di angkat derajatnya oleh Allah Swt



Back

"Ibnu Hajar (Si anak Batu)"

Ada seorang ulama' bernama Ibnu Hajar al-Asqalani, pada mulanya ia adalah seorang santri yang bodoh, meskipun sudah lama belajar dia belum juga paham, akhirnya Ibnu Hajar memutuskan untuk pulang dan berpamitan kepada kyainya untuk diperbolehkan pulang, tetapi sambil berpesan agar Ibnu Hajar tidak berhenti belajar. Akhirnya Ibnu Hajar pulang ke rumah, ditengah perjalanan hujan turun sangat lebat, dia terpaksa berteduh di dalam gua, pada saat itu dia mendengar suara gemericik air yang menetes pada seongkah batu yang sangat besar, batu besar itu berlubang karena terkena tetesan air selama bertahun-tahun, melihat batu yang berlubang tersebut, akhirnya Ibnu Hajar merenung dan berfikir, batu itu berlubang hanya karena tetesan air kenapa aku kalah dengan batu? padahal akal dan pikiranku tidak sekeras batu, itu artinya aku kurang lama dan tekun belajar. Setelah berfikir akhirnya Ibnu Hajar kembali ke pondok untuk menemui sang kyai, ia pun belajar dengan penuh semangat dan usaha tersebut tidak sia-sia, dia berhasil menjadi orang alim bahkan dapat mengarang beberapa kitab. dari asal mula cerita batu didalam gua inilah kemudian beliau diberi sebutan Ibnu Hajar (Anak batu)

"Menyimak Cerita ..."

Back

Perilaku Orang yang Mencintai Ilmu

Sikap dan perilaku yang dapat diterapkan sebagai penghayatan dan pengamalan surat al-Mujadalah/58:11 adalah:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
2. Berusaha untuk mendapatkan pengetahuan tersebut
2. Bersikap sopan saat belajar dan selalu menghormati guru
3. Senang mendatangi guru untuk meminta penjelasan tentang ilmu pengetahuan
4. Selalu menyeimbangkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dengan keyakinan terhadap kekuasaan Allah Swt

Back

Rangkuman

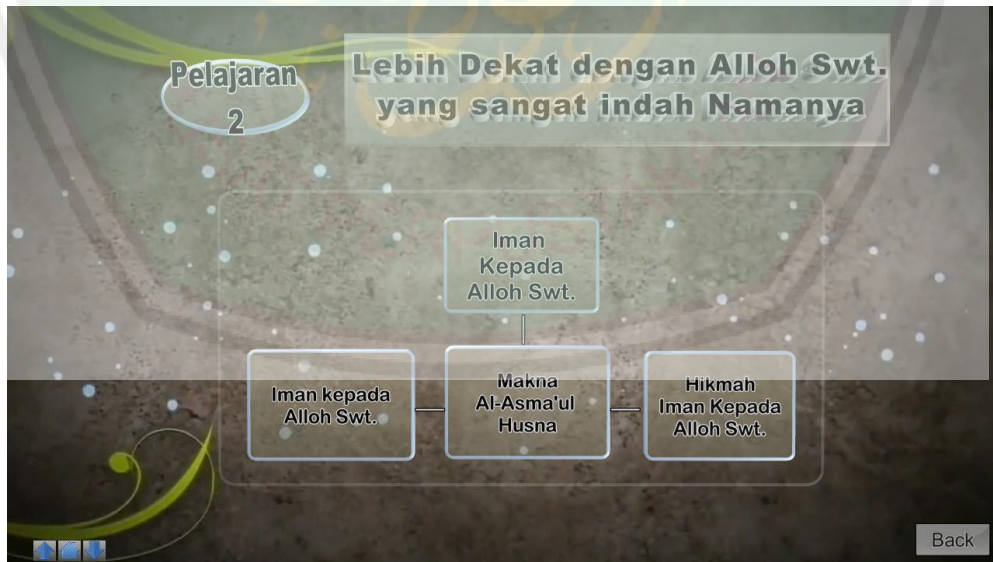
4. Syarat menuntut ilmu menurut Imam Syafi'i adalah :

- ⊙ Kecerdasan
- ⊙ Sungguh-sungguh
- ⊙ Sabar
- ⊙ Biaya
- ⊙ Petunjuk guru
- ⊙ Waktu yang lama

Back

PELAJARAN 2

LEBIH DEKAT DENGAN ALLAH SWT YANG SANGAT INDAH NAMANYA



Allah Swt. berfirman :

"Dan Allah Swt. memiliki Al-Asma'u Al-Husna (nama-nama yang terbaik), maka mohonlah kepadanya dengan menyebut namanya itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalah artikan nama-namanya. Mereka kelak akan mendapatkan balasa dari apa yang telah mereka kerjakan" (Surah Al-A'raf/7:180)

Ayat ini diturunkan ketika ada seorang sahabat nabi Saw. sedang berdoa dan membaca :
"Ya Rahman, Ya Rahim (Wahai zat yang Maha pengasih dan Maha penyayang)

Ketika mendengar hal itu, kaum Musyrik menyebarkan fitnah Nabi Muhammad Saw. dan para sahabat menyembah dua Tuhan, yaitu Ya Rahman dan Ya Rahim



Next

Salah satu nama indah di dalamnya adalah *Al-Alim* (berilmu), *Al-Khabir* (mau meneliti), *As-Sami'* (menjadi pendengar yang baik) dan *Al-Basir*. (pandai melihat kenyataan) Berdoalah dengan namanya niscaya akan mudah dikabulkan dan menjadi bahan interopeksi di dalam hidup kita

Sebagai jawaban akan fitnah tersebut maka turunlah surah Al-A'raf/7:180. Dengan jelas ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt itu esa, memiliki nama-nama yang indah, di dengar, di ucapkan, di terapkan dan di teladani oleh hambanya.



Back



Amati gambar ini,
Kemudian berikan tanggapanmu !

Next

Gambar 2



Gambar 3



Apa **Iman** itu ?

Iman berasal dari bahasa arab yang berarti percaya, maksudnya percaya dengan sepenuh hati, di ucapkan dengan lisan kemudian diamalkan dalam kehidupan sehari-hari

Iman sangatlah penting sebagai manusia yang memiliki pertanggungjawaban kepada Allah Swt. dan telah banyak di jelaskan di dalam Al-Qur'an

Allah Swt memiliki kasih sayang begitu besar kepada hambanya, syaratnya tentu kita harus yakin akan keberadaannya. jadi sebelum berdo'a kita harus yakin terlebih dahulu bahwa Allah Swt dapat memberikan apa yang kita butuhkan

Next

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَرَسُولِهِ وَالْكِتَابِ الَّذِي نَزَّلَ عَلَى رَسُولِهِ وَالْكِتَابِ
الَّذِي أُنزِلَ مِنْ قَبْلُ وَمَنْ يَكْفُرْ بِاللَّهِ وَمَلَائِكَتِهِ وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ
فَقَدْ ضَلَّ ضَلَالًا بَعِيدًا ﴿١٣٦﴾

"Wahai orang-orang yang beriman, tetapih beriman kepada Allah Swt dan Rosulnya, dan kitab Allah yang diturunkan kepada Rosulnya serta kitab Allah yang diturunkan sebelumnya. Barang siapa yang kafir kepada Allah, malaikatnya, kitabnya, Rasulnya dan hari kemudian. Maka sesungguhnya orang itu telah tersesat sejauh-jauhnya (Surah An-Nisa'/4:136)

Keimanan seseorang bisa bertambah atau berkurang, salah satu cara untuk meningkatkannya adalah dengan memahami nama-namanya yang baik dan indah tersebut

Back

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا وَذُرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ
سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

"Dan Allah Swt. memiliki Al-Asma'u Al-Husna (nama-nama yang terbaik), maka mohonlah kepadanya dengan menyebut namanya itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalah artikan nama-namanya. Mereka kelak akan mendapatkan balasa dari apa yang telah mereka kerjakan" (Surah Al-A'raf/7:180)

Rasulullah Saw. menjelaskan :
Bahwa nama-nama Allah Swt (Al-Asma'ul Husna) berjumlah 99, barang siapa yang menghafalnya maka ia akan masuk **Surga**

Next

الْعَلِيمُ
AL-ALIM
THE ALL-KNOWING

Artinya **Maha Mengetahui.**
Allah Swt. mengetahui segala yang tampak dan ghaib, tidak terbatas dengan ruang dan waktu. Bahkan peristiwa yang akan terjadi pun sudah diketahui oleh Allah Swt.

Luar biasa bukan .. !

Next

Allah Swt berfirman :

وَعِنْدَهُ مَفَاتِحُ الْغَيْبِ لَا يُعَلِّمُهَا إِلَّا هُوَ وَيَعْلَمُ مَا فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَمَا تَسْقُطُ
 مِنْ وَرَقَةٍ إِلَّا يَعْلَمُهَا وَلَا حَبَّةٍ فِي ظُلُمَاتِ الْأَرْضِ وَلَا رَطْبٍ وَلَا يَأْسٍ إِلَّا فِي كِتَابٍ
 مُبِينٍ ﴿٥٩﴾

"Dan pada sisi Allah Swt lah kunci-kunci semua gaib, tidak ada yang mengetahui kecuali Allah Swt sendiri. Allah Swt mengetahui yang didarat dan dilaut, tidak ada sehelai daun yang gugur melainkan Allah Swt mengetahuinya. Dan tidak jatuh sebiji pun dalam kegelapan bumi dan tidak pula sesuatu yang basah atau yang kering melainkan tertulis dalam kitab yang nyata(Lauh Mahfuz)
 Surah Al-An'am/6:59

Next

Subhanallah, luar biasa !

Perlu kita ketahui bahwa Allah Swt menyuruh kita untuk menggali ilmu sebanyak mungkin agar kalian bisa mengetahui ciptaannya baik yang ada di langit dan bumi. Sesungguhnya Allah Swt menyukai orang yang rajin mencari ilmu dan mengamalkannya



Perilaku yang dapat di wujudkan dalam meyakini sifat *Al-Alim* adalah kita harus terus mencari ilmu-ilmunya Allah Swt. Dengan cara belajar dan menerungi ciptaan nya, yang tidak kalah penting selalu rendah hati dalam keadaan apapun. seperti gambar padi di samping semakin berisi semakin merunduk.

Next

الْخَبِيرُ

AL-KHABIR
 THE ALL-AWARE

Artinya : **Mahateliti**

Allah Swt Mahateliti terhadap semua ciptaannya. Allah Swt menciptakan berjuta juta makhluk semua berfungsi sesuai dengan apa yang dikehendaknya, tidak ada satupun yang salah sasaran dan membuktikan bahwa Allah Swt sangat teliti dan mengetahui secara detail apa yang dikerjakan makhluknya

Next

Allah Swt berfirman :

... وَاللَّهُ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ ﴿١٦﴾

"... dan Allah Swt. maha mendengar lagi Maha mengetahui."
(Al-Baqarah/2:256)

Perilaku yang dapat diwujudkan untuk percaya bahwa Allah Swt. Maha teliti adalah hendaknya kita waspada dan teliti apa yang kita lakukan. Ketelitian akan mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak menyesal kemudian



Next



Artinya : **Maha Mendengar**

Allah Swt. maha mendengar semua suara apapun yang ada di alam semesta, Pendengaran Allah Swt tidak terbatas dan tidak akan lepas meskipun suara itu sangat pelan.



Next

Allah Swt berfirman :

... وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٥٦﴾

"...dan Allah Swt Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui (Al-Baqarah/2:256)

Perilaku yang mencerminkan keimanan kepada Allah Swt yang memiliki sifat **Maha mendengar** adalah kita harus mendengarkan orang lain yang sedang berbicara, terlebih jika yang berbicara adalah guru atau orang tua kita.

Sifat *As-Sami'* juga bisa diteladani dengan cara menjadi orang yang peka terhadap informasi, kemudian memilah mana yang baik dan buruk, yang hak dan yang batil



Next

البصير

AL-BASIR
THE ALL-SEEING

Artinya : **Maha Melihat**

Allah Swt Maha Melihat segala sesuatu meskipun lembut dan kecil. Allah Swt dapat melihat apa saja yang ada di langit dan bumi termasuk alam semesta ini.



Next

Allah Swt berfirman :

إِنَّ اللَّهَ يَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاللَّهُ بَصِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ ﴿١٨﴾

"Sesungguhnya Allah Swt mengetahui apa yang gaib di langit dan di bumi, dan Allah Swt Maha Melihat apa yang kamu kerjakan" (Al-Hujurat/49:18)

Perilaku yang mencerminkan keyakinan bahwa Allah Swt **Maha Melihat** adalah dengan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat melihat peristiwa yang terjadi di alam ini sebagai bahan renungan akan kebesaran Allah Swt.

Selain itu kita dituntut untuk selalu intropeksi diri untuk melihat kelebihan dan kekurangan kita agar hidup lebih terarah



Back



Orang yang beriman akan merasa dekat dengan Allah Swt. Karena merasa dekat dia akan berusaha untuk taat, menjalankan semua perintahnya dan menjauhi semua larangannya



Next

Orang yang beriman akan mendapatkan beberapa **keuntungan** di antaranya adalah :

1. Selalu mendapatkan pertolongan dari Allah Swt.

إِنَّا لَنَنْصُرُ رُسُلَنَا وَالَّذِينَ آمَنُوا فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَيَوْمَ يَقُومُ الْأَشْهَادُ ﴿٥١﴾

"Sesungguhnya kami menolong Rasul-rasul kami dan orang-orang yang beriman dalam kehidupan dunia dan pada hari berdirinya saksi-saksi (hari kiamat). Surah Al-Mu'min/40:51

Next

2. Hati menjadi tenang dan tidak gelisah

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ ﴿٢٨﴾

"Yaitu orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah Swt, ingatlah hanya dengan mengingat Allah Swt lah hati menjadi tenteram" (Ar-Ra'd/13:28)

Next

3. Sepanjang masa hidupnya tidak akan pernah merasa rugi

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنُفٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

"Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasihat-menasihati dengan kebenaran dan kesabaran.

(Surah Al-Asr/103:1-3)

Back

"Kisah Si Penggembala Kambing"

Abdullah bin Dinar berjalan bersama Khalifah Umar bin Khattab dari madinah menuju mekkah, ditengah perjalanan mereka berdua bertemu dengan anak gembala, Khalifah hendak menguji si gembala itu.

"Wahai anak gembala, jualah kepadaku seekor anak kambing dari ternakmu itu !" ujar Amirul Mukminin

"Aku hanya seorang budak" jawab si gembala. Khalifah pun membujuk :
"Kambing itu amat banyak, apakah majikanmu tahu?"

"Tidak, majikanku tidak akan tahu berapa jumlah kambingnya, yang mati dan yang lahir karena dia tidak pernah menghitungnya". Khalifah terus membujuk:
"Kalau begitu hilang satu ekor kambing dia tidak akan tahu, atau katakan kepada majikanmu anak kambing itu di makan serigala, ini uangnya, terimalah! ambil untuk membeli baju atau roti".



Next

Si penggembala diam sejenak, kemudian berkata :

"Jika tuan menyuruh saya berbohong, lalu di mana Allah Swt. Bukankah Allah Swt Maha Melihat ? Apakah tuan tidak yakin bahwa Allah Swt pasti mengetahu siapa yang berdusta ?"

Umar bin Khattab gemetar mendengar ucapan si gembala itu, rasa takut menjalari seluruh tubuhnya, persendiannya terasa lemah kemudian menangis. Teringat kebesaran atas keagungan Allah Swt dan tanggung jawabnya dihadapannya kelak.

Setelah kejadian itu Amirul Mukminin membawa anak gembala yang berstatus budak itu kepada tuannya, kemudian menebusnya.
"Telah kumerdekakan kamu, Nak."



Back

1. Iman kepada Allah Swt adalah percaya dengan sepenuh hati bawa dia itu ada, di ucapkan dengan lisan dan di amalkan dalam perbuatan sehari-hari

2. Al-Asma'ul Husna adalah nama-nama Allah Swt yang baik, di antara Al-Asma'ul Husna tersebut adalah :

- a. Al-Alim (Maha Mengetahui)
- b. Al-Khabir (Maha Teliti)
- c. As-Sami' (Maha Mendengar) dan
- d. Al-Basir (Maha Melihat)

3. Hikmah beriman kepada Allah Swt adalah :

- a. Akan selalu ditolong oleh Allah Swt.
- b. Hati menjadi tenang dan tidak mudah gelisah
- c. Mendatangkan baik di dunia maupun di akhirat



Back

PELAJARAN 3

HIDUP TENANG DENGAN KEJUJURAN, AMANAH DAN ISTIQAMAH



Kita masih sering melihat dalam keseharian kita, seseorang yang di beri kepercayaan oleh orang lain lalu mengkhianati **Amanah** tersebut, contoh :

Tidak menjalankan tugasnya dengan maksimal ketika dipercaya menjadi ketua panitia, menyalah gunakan untuk kepentingan yang lain ketika di percaya menjadi pengelola uang.

Akibat dari perilaku tersebut banyak pihak yang dirugikan

Next

Kita juga masih sering melihat perilaku yang tidak konsisten (*Istiqamah*), misalnya : tidak menyelesaikannya ketika mendapat tugas dari guru, melalaikan kewajiban sebagai muslim untuk salat tepat waktu.

Hal ini merugikan si pelaku

"Siapa giat pasti dapat"

Ungkapan ini mengisyaratkan agar kit selalu istiqamah dalam mengerjakan sesuatu, kalian harus yakin siapa yang giat pasti dapat ?

Buktikan kalian hebat !

Back



Amati gambar ini, Kemudian berikan tanggapanmu .. !

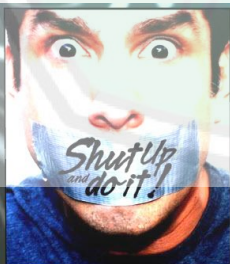
Next



Next



Back



Pernahkan kalian **jujur** ?

Jika belum cobalah untuk melakukannya, ulangi sampai jujur menjadi kebiasaan.

Jujur adalah kesesuaian sikap antara perkataan dan perbuatan yang sebenarnya.

Kejujuran itu dari hati yang selalu murni dan suci, hati nurani selalu mengajak kebaikan dan kejujuran, namun terkadang kita enggan mengikuti apa kata hati kita dan itulah yang di namakan dusta atau **bohong**

Next

Mengapa kita harus **jujur** ?

Jujur itu **penting**
Berani jujur itu **hebat**

Sebagai makhluk sosial, kita perlu kehidupan yang harmonis, baik dan seimbang. Agar tidak ada kerugian, di zalimi dan di curigai kita harus jujur. Karena kejujuran adalah kunci kehidupan yang lebih baik

Next

Nabi Saw pernah bersabda :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ : إِنَّ الصِّدْقَ يَهْدِي
إِلَى الْبِرِّ وَإِنَّ الْبِرَّ يَهْدِي إِلَى الْجَنَّةِ ... (رواه البخاري)

"Dari Abdullah ibn Mas'ud, Rasulullah Saw bersabda : Sesungguhnya jujur itu membawa kebaikan, dan kebaikan itu membawa ke surga"
(H.R. Bukhari)

Next

"Kejujuran itu mahal"

Kejujuran memang sangat mahal karena berkata jujur itu terkadang sangat berat. Akan tetapi jika kita ingin dipercaya seseorang maka kita harus jujur seperti yang telah dicontohkan oleh Rasulullah Saw sehingga beliau mendapat gelar **Al-Amin** (dapat dipercaya) dari bangsa Quraisy.

Kejujuran berbuah kepercayaan, sebaliknya dusta menjadikan orang lain tidak percaya kepada kita. Jujur membuat hati tenang sementara dusta membuat hati selalu was-was

Next

jujur merupakan bagian dari akhlak yang di ajarkan dalam islam dan menjadi identitas seorang muslim yang baik. Katakan benar jika itu benar dan katakan salah jika itu memang salah

Allah Swt berfirman :

﴿٤٢﴾ وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعَمُّونَ

"Dan janganlah kamu campur adukkan kebenaran dengan kebatilan dan janganlah kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya" (Surah Al-baqarah/2:42)

Next

Hikmah atau manfaat dari perilaku jujur adalah :

- ❖ Mendapatkan kepercayaan dari orang lain
- ❖ Mendapatkan banyak teman
- ❖ Mendapatkan ketentraman hidup karena tidak memilik kesalahan terhadap orang lain

Back

1. Apakah amanah itu ?

2. Hikmah Perilaku Amanah

3. Perilaku Amanah

Back



Amanah artinya :
Terpercaya atau dapat di percaya

Amanah yang wajib di tunaikan oleh setiap orang adalah hak-hak Allah Swt seperti Salat, Zakat, Puasa, Berbuat baik kepada sesama dan yang lainnya. Amanah berkaitan erat dengan tanggungjawab, orang yang Amanah di sebut juga orang yang bertanggungjawab dan sebaliknya jika dia tidak Amanah maka dia adalah orang yang tidak bertanggungjawab.

Next

Dari sini bisa kita simpulkan bahwa menjaga Amanah itu sangat penting. Jika kalian setuju dengan pernyataan ini, mulai sekarang kalian harus berlatih untuk bertanggungjawab.



Mulailah dari hal-hal yang kecil seperti bertanggungjawab saat piket kebersihan, belajar dengan sungguh-sungguh, melaksanakan Salat tepat waktu. Karena itu semua juga termasuk bagian dari Amanah.

Siapa tahu suatu saat diantara kalian mendapatkan Amanah untuk mendapat Amanah menjadi pemimpin, maka kalian sudah terbiasa dan bertanggungjawab menjadi pemimpin yang benar-benar Amanah.

Next

Rasulullah Saw bersabda :

عَنْ ابْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : كُلُّكُمْ رَاعٍ وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ فَالْأَمِيرُ الَّذِي عَلَى النَّاسِ رَاعٍ عَلَيْهِمْ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُمْ
... (رواه البخاري و مسلم)

"Dari Ibnu Umar, Rasulullah Saw bersabda : "Setiap kalian adalah pemimpin dan akan diminta pertanggungjawaban atas kepemimpinannya. Seorang kepala negara adalah pemimpin dan akan diminta pertanggungjawaban perihal rakyat yang di pimpinnya" (H.R. Bukhari Muslim)

Back

Orang yang **berbuat baik** pada orang lain ,
 sesungguhnya ia telah berbuat baik pada dirinya sendiri

Begitu juga sikap **Amanah** memiliki dampak positif pada diri sendiri
 sebagai berikut :

- a. Dipercaya orang lain, ini merupakan modal berharga dalam menjalin hubungan atau interaksi kepada sesama manusia
- b. Mendapatkan simpati dari semua pihak, baik kawan juga lawan
- c. Hidupnya akan sukses dan dimudahkan oleh Allah Swt

Back

Perilaku **Amanah** dalam kehidupan sehari-hari dapat diwujudkan
 melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- a. Menjaga titipan dan mengembalikannya seperti semula
- b. Menjaga rahasia dengan baik, jika kita dipercaya untuk menjaga rahasia baik itu rahasia pribadi, teman, keluarga, organisasi dan lain sebagainya
- c. Tidak menyalahgunakan jabatan karena jabatan adalah amanah yang wajib di jaga dan melakukannya sebagaimana mestinya
- d. Memelihara semua nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt, seperti umur, kesehatan, harta benda, ilmu dan lain sebagainya

Back

1. Pengertian Istiqamah

2. Hikmah Perilaku Istiqamah

3. Perilaku Istiqamah

Back



Istiqamah adalah :

Bersikap kukuh pada pendirian dan konsekuen dalam tindakan.

Dalam arti luas **Istiqamah** adalah sikap teguh dalam melakukan suatu kebaikan, membela dan mempertahankan keimanan dan keislaman meskipun berbagai macam godaan dan rintangan menghadang.

Sifat **Istiqamah** ini akan terwujud karena adanya keyakinan akan kebenaran dan siap menanggung resiko, sikap ini wajib dimiliki oleh setiap muslim dan juga pelajar dan memberikan contoh yang baik kepada siapa saja dan di mana saja.

Next

Allah Swt berfirman :

إِنَّ الَّذِينَ قَالُوا رَبُّنَا اللَّهُ ثُمَّ اسْتَقَامُوا فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ﴿١٣﴾

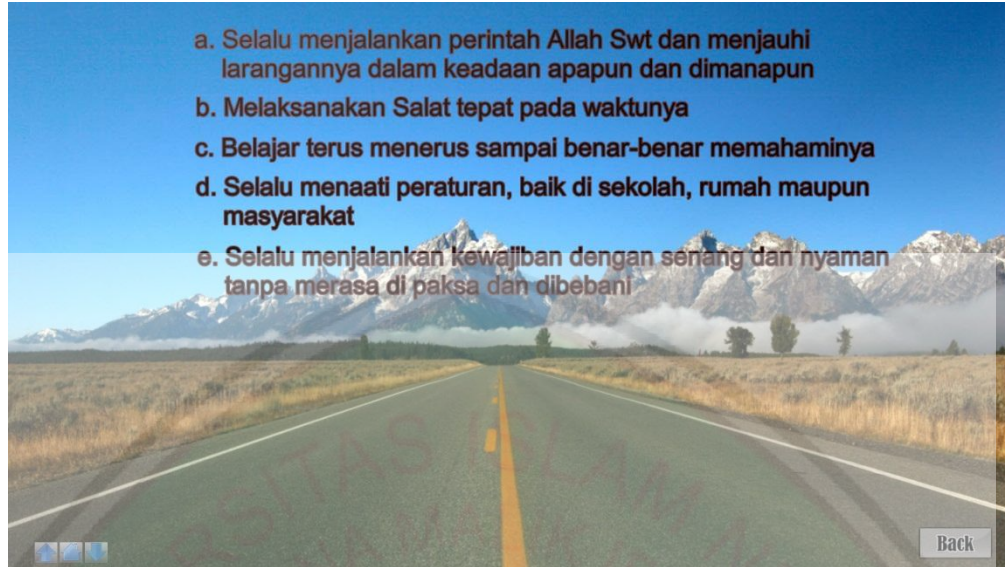
"Sesungguhnya orang-orang yang berkata Tuhan kami adalah Allah Swt kemudian mereka tetap Istiqamah tidak ada rasa khawatir pada mereka, dan mereka tidak pula bersedihhati". (Surah Al-Ahqaf/46:13)

Ayat diatas menjelaskan sikap orang-orang Istiqamah, selalu menepati dan mengikuti semua ketentuan yang telah ditetapkan oleh agama dan menjadi golongan orang-orang yang selamat kelak di hari kiamat.

Back

- a. Akan dijauhkan oleh Allah Swt dari rasa takut dan sedih dan tidak gentar menghadapi kehidupan yang akan datang
- b. Mendapatkan kesuksesan dalam kehidupan didunia karena ketekunan dan keuletannya
- c. Orang yang Istiqamah dan sabar serta mendirikan Salat akan selalu di lindungi oleh Allah Swt.

Back



- a. Selalu menjalankan perintah Allah Swt dan menjauhi larangannya dalam keadaan apapun dan dimanapun
- b. Melaksanakan Salat tepat pada waktunya
- c. Belajar terus menerus sampai benar-benar memahaminya
- d. Selalu menaati peraturan, baik di sekolah, rumah maupun masyarakat
- e. Selalu menjalankan kewajiban dengan senang dan nyaman tanpa merasa di paksa dan dibebani

"Sifat Amanah dalam jual beli"

Muhammad Ibnu *Al-Munkadir* memiliki toko busana dengan berbagai jenis gaun yang harganya mahal mulai dari lima sampai sepuluh dirham

Suatu ketika dia pulang kerumah tanpa diketahui sang penjaga toko menjual barang dagangannya yang sebenarnya harganya hanya lima dirham dijual dengan harga sepuluh dirham

Suatu saat *Ibnu Al-Munkadir* mengetahuinya dan langsung mencari pembeli tersebut, ketika bertemu dalam jangka waktu yang lama *Al-Munkadir* memohon maaf karena kesalahan pegawainya dalam menjual yang harusnya lima dirham dijual dengan harga sepuluh dirham

Lelaki itu menjawab, "Tidak apa-apa Tuan, saya rela kok."



Ibnu Al-Munkadir menimpalnya, "Ya anda rela, tapi aku tidak rela sampai kita sama-sama rela. Anda pilih tiga pilihan usulan dari saya !

"Anda ambil baju seharga sepuluh dirham, aku kembalikan uang anda yang lima dirham itu atau anda kembalikan baju milik kami dan anda menerima dirham milik anda ."

Lelaki itu menjawab : "Berikan lima dirham milikku saja."

Kemudian *Al-Munkadir* segera memberikan lima dirham hak milik si pembeli tersebut kemudian berpamitan pulang.

Tidak lama setelah itu, sang pembeli tersebut bertanya kepada penduduk siapa lelaki tadi ?

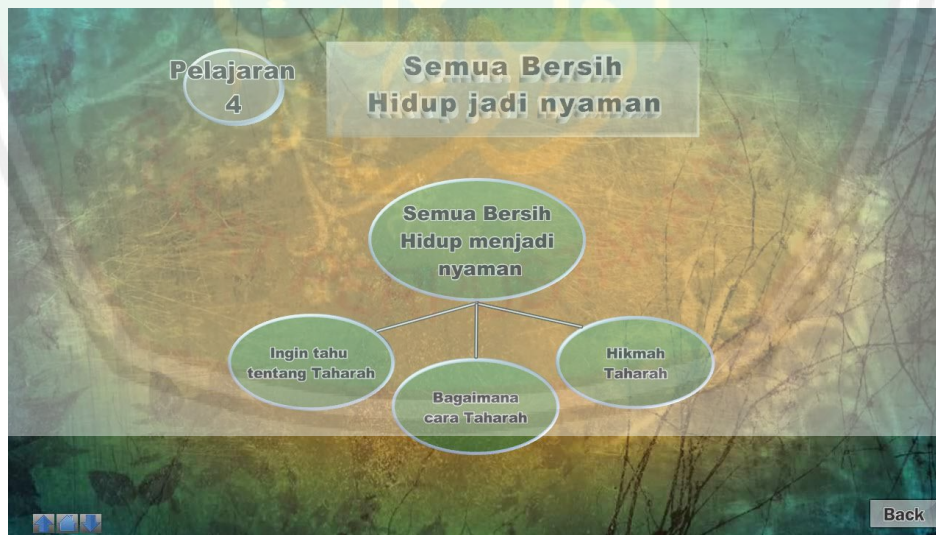
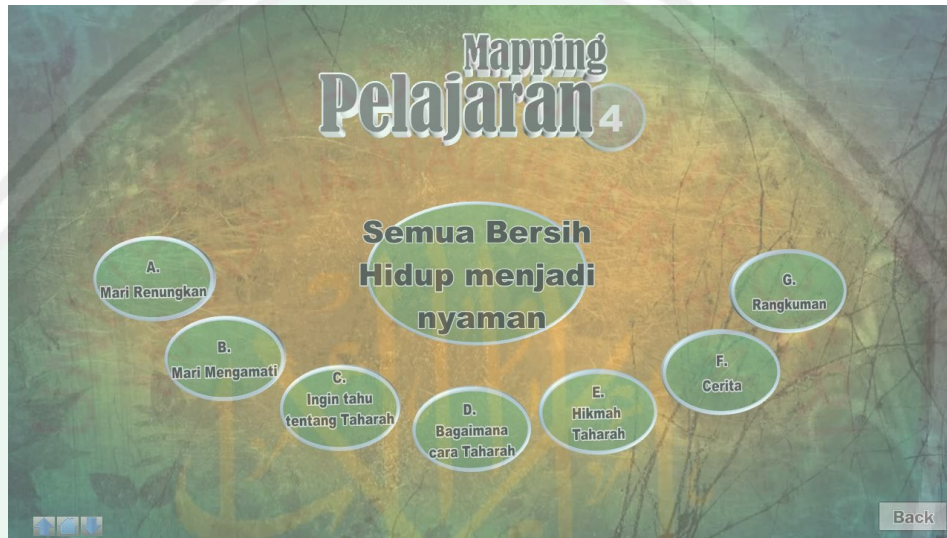
"Ia adalah Muhammad Ibnu *Al-Munkadir*".

Sang pembeli tersebut kemudian berkata, "*Laa ilaaha illallah*".

Orang inilah yang kami cari-cari di padang sahara ketika kami kelaparan karena menempuh perjalanan panjang.

Back

PELAJARAN 4
SEMUA BERSIH HIDUP JADI NYAMAN



النَّظَافَةُ مِنَ الْإِيْمَانِ

"Kebersihan itu sebagian dari iman". (H.R Muslim)

Hadis tersebut menegaskan betapa pentingnya kebersihan bagi orang yang beriman, seseorang akan disebut beriman kalau dia peduli dengan kebersihan. Kehidupan sehari-hari kita tidak akan nyaman tanpa adanya kebersihan, kebersihan disini meliputi diri sendiri, pakaian, lingkungan dan lain sebagainya.

Oleh karena itu Islam menaruh perhatian sangat tinggi terhadap kebersihan dari najis maupun kebersihan dari Hadas

Back



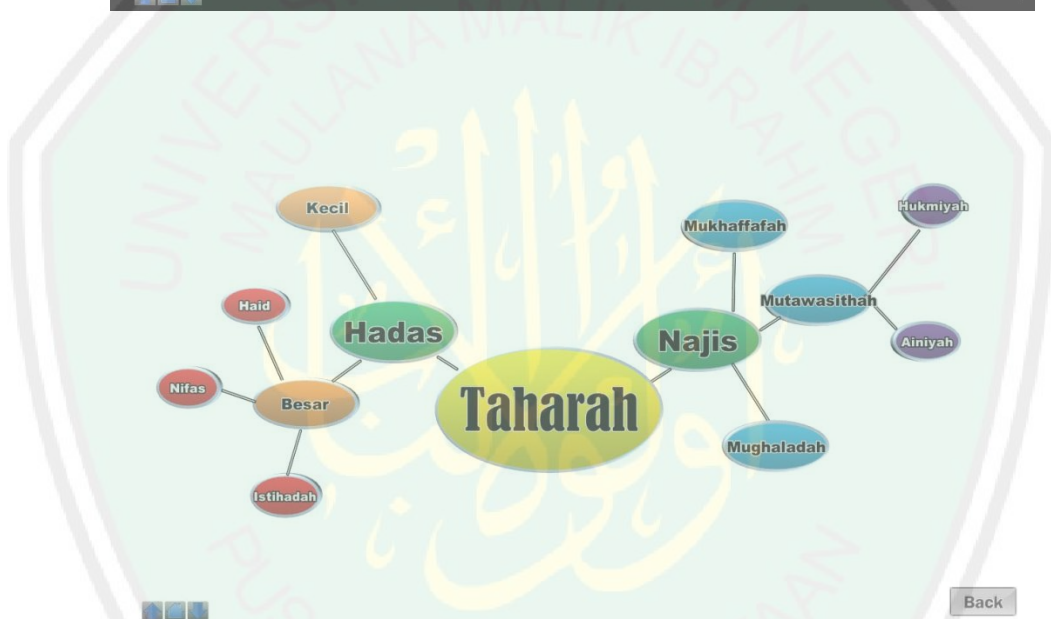
Gambar 2.

Next



3.
Gambar

Back



Back

Thaharah artinya :

Bersuci dari najis dan hadas

Apa yang harus di bersihkan ?

Semua harus dibersihkan termasuk badan, pakaian, tempat dan lingkungan yang menjadi tempat aktifitas kita terlebih tempat yang di gunakan untuk ibadah Salat

Back

Adalah najis yang ringan

Contoh : seperti air kencing bayi laki-laki yang belum berumur dua tahun dan belum makan apapun kecuali air susu ibu

Cara mensucikannya ?

Dengan memercikkan atau mengusapkan air yang suci pada permukaan yang terkena najis

Back

Adalah Najis pertengahan

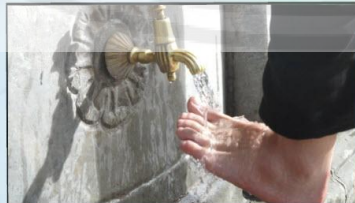
Contoh :

- ❖ Darah
- ❖ Nanah
- ❖ Air seni
- ❖ Tinja
- ❖ Bangkai binatang



Back

Diyakini adanya tetapi tidak nyata wujudnya, bau dan rasanya.



Cara mensucikannya :

Cukup dengan mengalirkan air pada benda yang terkena najis

Back

Najis yang tampak wujudnya (*zatnya*) dan bisa diketahui melalui bau maupun rasanya



Cara mensucikannya adalah ?

Dengan cara menghilangkan zat, rasa, warna dan baunya dengan menggunakan air yang suci



Back

Kita terkena **hadas** kecil apabila mengalami atau melakukan salah satu dari empat hal, yaitu :

1. Keluarnya sesuatu dari qubul (*kemaluan*) dan dubur,
2. Hilang akal seperti tidur
3. Bersentuhan kulit antara laki-laki dan perempuan yang bukan muhrim
4. Menyentuh qubul dan dubur dengan telapak tangan

Cara mensucikan hadas kecil dengan cara **ber-wudlu**. Apabila tidak ada air atau karena sesuatu hal maka bisa dengan **tayamum**.



Back

Kita terkena hadas **besar** apabila mengalami atau melakukan salah satu dari enam perkara, yaitu :

1. Berhubungan suami istri (*setubuh*)
2. Keluar mani
3. Haid (*menstruasi*)
4. Melahirkan
5. Nifas
6. Meninggal dunia



Cara mensucikannya dengan **mandi wajib** yaitu membasahi seluruh tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaki. Apabila tidak ada air atau karena sesuatu hal maka bisa dengan cara **Tayamum**.



Back

1. Darah **haid**

Yaitu darah yang keluar pada perempuan saat kondisi sehat, adapun ciri-cirinya secara umum adalah kental, hangat, baunya kurang sedap, hitam, merah tua kemudian berangsur-angsur menjadi bening

Kapan perempuan mengalami **haid** ?

Sebagian perempuan mengalami haid sejak berumur 9 tahun, tapi pada umumnya perempuan akan mengalaminya pada usia belasan tahun.

Lama masa haid minimal sehari semalam, biasanya 6 atau 7 hari dan paling lama adalah 15 hari. Jika lebih dari disebut darah istihadah (penyakit)

Larangan bagi perempuan yang sedang haid adalah :
Tidak boleh mengerjakan salat, puasa, tawaf, berdiam diri di masjid, memegang Al-Qur'an, berhubungan suami istri dan cerai dari suami.

Back



Nifas yaitu
Darah yang keluar sesudah melahirkan

Sedikit atau banyaknya darah nifas juga bervariasi, ada yang hanya satu tetes, keluarnya sehari atau dua hari. Pada umumnya perempuan mengeluarkan darah nifas selama 40-an hari dan paling lama selama 60 hari

Cara mensucikannya

Sama sebagaimana mandinya perempuan yang mengeluarkan darah haid

Back

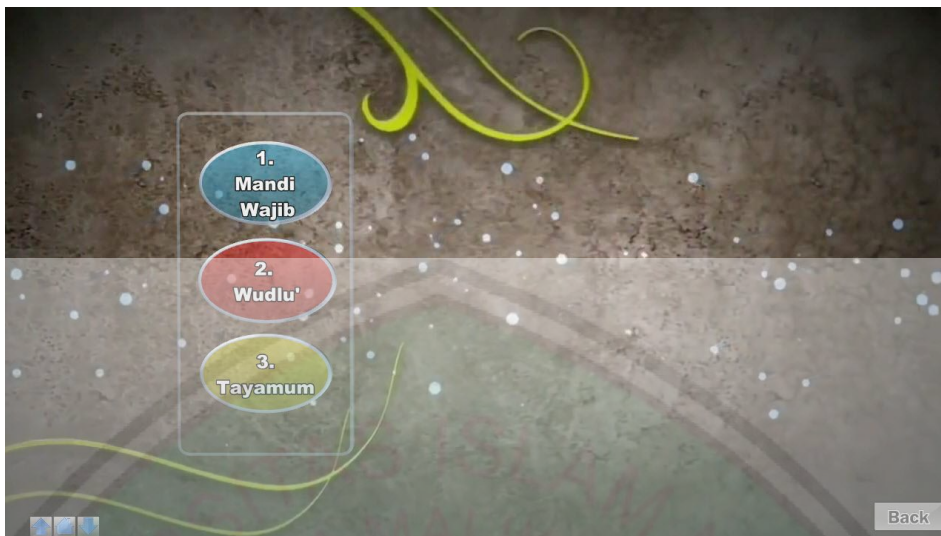
Istihadah , yaitu darah yang keluar tidak pada waktu atau hari-hari haid dan nifas karena suatu penyakit.

Darah Istihadah ini terbagi menjadi empat macam yaitu :

1. Keluar kurang dari masa haid
2. Keluar lebih dari masa haid
3. Keluar sebelum usia haid atau setelah masa menopause
4. Keluar lebih lama dari maksimal masa nifas

Bagi perempuan yang mengeluarkan darah **istihadah** tetap harus melaksanakan kewajiban salat dan puasa. Apabila hendak salat maka bersihkan darah terlebih dahulu, pakailah pembalut kemudian **ber-wudlu**.

Back



Mandi Wajib adalah mandi untuk menghilangkan hadas besar. Sering juga disebut mandi janabat atau mandi junub

Adapun **cara** mandi wajib adalah sebagai berikut :

a. Niat mandi untuk menghilangkan hadas besar.

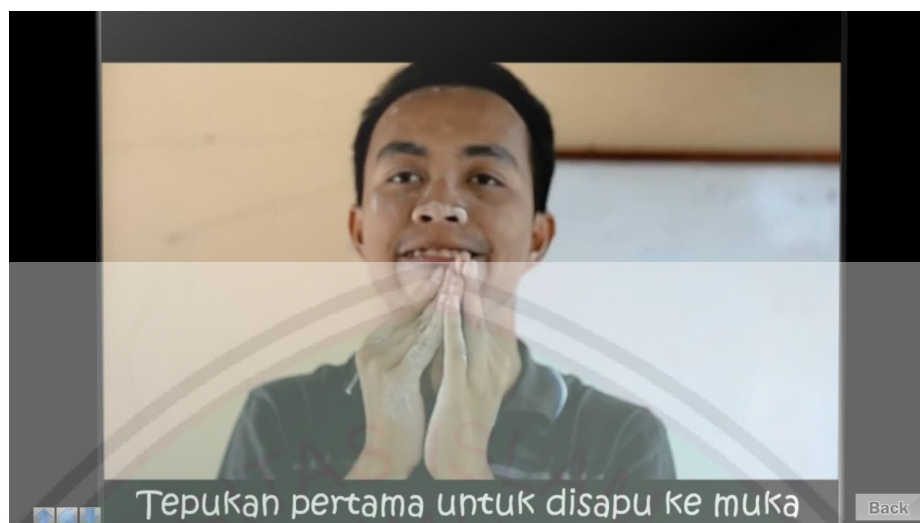
نَوَيْتُ الْغُسْلَ لِرَفْعِ الْحَدِيثِ الْاَكْبَرِ وَضَاءً بِاللهِ تَعَالَى

"Saya niat mandi menghilangkan hadas besar fardu karena Allah ta'ala"

b. Menghilangkan najis apabila terdapat dibadannya, seperti bekas darah
 c. membasuhi seluruh tubuh mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki

Back





1. Akan terhindar dari segala macam penyakit, karena kebanyakan penyakit bersumber dari kuman dan kotoran
 2. Rasulullah Saw bersabda, bahwa orang yang selalu menjaga wudhu akan bersinar wajahnya kelak saat dibangkitkan dari kubur
 3. Sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt
 4. Rasulullah Saw menegaskan bahwa kebersihan itu sebagian dari iman. dan ungkapan bijak pula mengatakan bahwa "kebersihan pangkal kesehatan"
 5. Kebersihan akan membuat kita menjalani hidup dengan lebih nyaman
- Back

"Penjual Bunga Cempaka"

Seorang nenek penjual bunga cempaka setiap hari berjalan jauh ke pasar di kota untuk berjualan, selepas berjualan dia selalu singgah ke Masjid untuk salat zuhur

Setelah berdo'a nenek itu membersihkan sampah dedaunan yang berserakan di halaman masjid, hal ini dilakukan setiap hari dibawah terik matahari hingga semua bersih baru kemudian nenek itu pulang ke desanya.

Suatu hari seorang kyai bertanya mengapa nenek melakukan hal demikian? "Saya ini perempuan bodoh. Kyai, saya tahu amal-amal saya kecil yang kecil ini mungkin juga tidak benar. Saya tidak mungkin selamat pada hari kiamat tanpa syafa'at Rasulullah Saw, setiap kali mengambil selebar daun saya mengucapkan satu shalawat kepada Rasulullah Saw. Kelak jika saya mati, saya ingin Rasulullah Saw yang menjemput saya. Biarlah semua dedaunan ini menjadi saksi bahwa saya telah mengucapkan shalawat kepadanya".

Next

"Sesungguhnya Allah dan Malaikat bersalawat kepada nabi, wahai orang-orang yang beriman bersalawat salamlah kepadanya".
(Surah Al-Ahzab/33:56)



Rasulullah Saw bersabda :

"Tidak seorangpun yang memberi salam kepadaku kecuali Allah Swt, akan menyampaikan kepada ruhku sehingga aku bisa menjawab salam itu".
(H.R. Abu Dawud)

Back

1. Taharah artinya bersuci baik dari najis maupun hadas
2. Darah yang keluar dari rahim perempuan yang menyebabkan hadas besar adalah haid, nifas dan wiladah (melahirkan).
3. Tayamum adalah mengusap kedua tangan dengan debu yang suci. Tayamum adalah pengganti wudhu' dan mandi wajib dengan syarat tertentu.
4. Rukun Tayamum : niat, mengusap muka dengan debu, mengusap kedua tangan hingga siku, tertib
5. Mandi wajib adalah mengalirkan air keseluruh badan disertai dengan niat untuk menghilangkan hadas besar.
6. Rukun mandi wajib adalah : niat dan mengalirkan air keseluruh badan hingga rata.
7. Istinja' adalah bersuci sesudah buang air besar atau buang air kecil. Istinja' bisa dilakukan dengan air atau batu.

Back

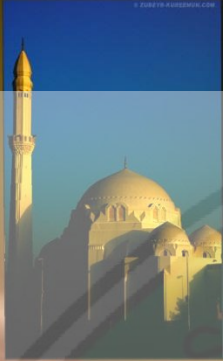
PELAJARAN 5

INDAHNYA KEBERSAMAAN DENGAN BERJAMA'AH



Masjid

Merupakan tempat beribadah umat islam



Rasa persatuan yang paling indah adalah persatuan dan kebersamaan orang salat berjamaah, Salat dipimpin oleh satu imam, salaing berdekatan, bertatapan, berjabat tangan, bersama saling menunjukkan semangat ukhuwah.

Subhanallah...

Back

Amati gambar ini,
Kemudian berikan
tanggapanmu !.

Gambar 1



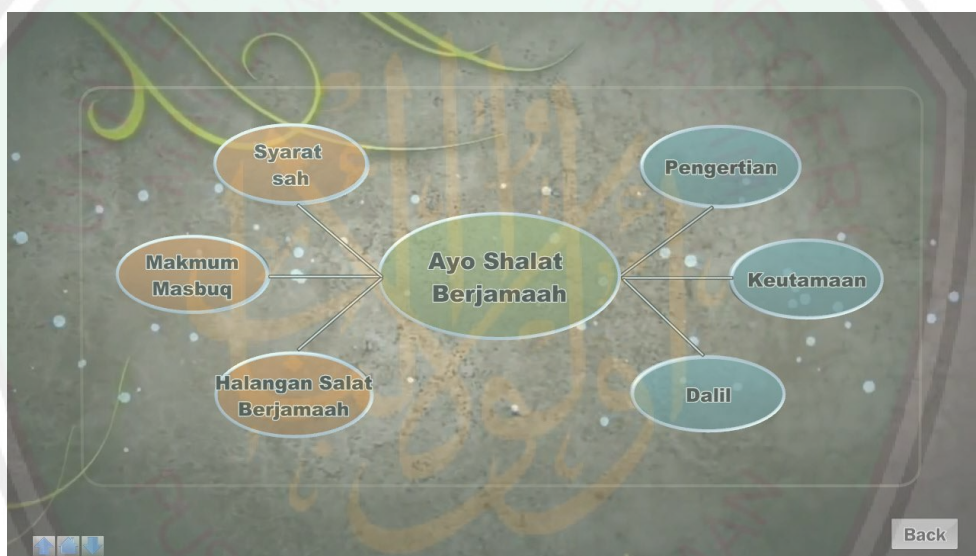
Next

Gambar 2



Next

Gambar 3



عَنِ ابْنِ عُمَرَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ صَلَاةُ الْجَمَاعَةِ تَفْضُلُ عَلَى صَلَاةِ الْفَدَى بِسَبْعٍ وَعِشْرِينَ دَرَجَةً (رواه البخارى ومسلم)

"Diriwayatkan Ibnu Umar, Rasulullah Saw bersabda : Salat berjamaah lebih utama dibandingkan dengan salat sendirian dengan dua puluh tujuh derajat".
(H.R. Bukhari dan Muslim)

Back

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ أَنَّهُ كَانَ يَقُولُ : مَنْ صَلَّى فِي مَسْجِدِ جَمَاعَةٍ أَرْبَعِينَ لَيْلَةً لَا تَقُوتُهُ الرِّكَعَةُ الْأُولَى مِنْ صَلَاةِ الْعِشَاءِ كَتَبَ اللَّهُ لَهُ بِهَا عِتْقًا مِنَ النَّارِ (رواه ابن ماجه)

"Diriwayatkan Anas ibn Malik r.a dari Nabi Muhammad Saw. Barang siapa salat di masjid dengan berjamaah selama empat puluh malam, dan tidak pernah tertinggal pada rakaat pertama dari salat isya'. Maka Allah Swt akan membebaskan baginya dari api neraka". (H.R. Ibnu Majah)

Back

- Adanya imam
- Makmum berniat untuk mengikuti imam
- Salat dikerjakan dalam satu majlis
- Salatnya makmum sesuai dengan salat imamnya

Syarat menjadi **Imam** :

- ❖ Mengetahui syarat dan rukun salat, serta perkara yang membatalkan salat.
- ❖ Fasih dalam membaca ayat-ayat Al-Qur'an
- ❖ Balig dan berakal sehat
- ❖ Laki-laki dan berdiri paling depan

Syarat menjadi **Makmum** :

- ❖ Berniat mengikuti imam dan mengetahui gerakannya
- ❖ Posisinya dibelakang imam dan dalam satu majlis

Back

Makmum **Masbuq** adalah :

Makmum yang terlambat dan tidak sempat membaca surat al-fatihah bersama imam di rakaat pertama,

Jika kalian dalam kondisi masbuq maka kalian perlu memerhatikan sejauh mana kalian tertinggal dalam hitungan rakaatnya, hal ini sangat penting agar salat kalian sah dan diterima oleh Allah Swt

Back

- a. Hujan yang mengakibatkan susah menuju tempat salat berjamaah
- b. Angin kencang yang sangat membahayakan
- c. Sakit yang mengakibatkan susah berjalan menuju ke tempat salat berjamaah
- d. Sangat ingin buang air besar dan buang air kecil
- e. Bau mulut yang sukar dihilangkan karena makan seperti bawang, petai dan jengkol

Back

3. Seorang imam diharuskan untuk membaca dengan nyaring (jahr) dan di lirikan (sir). Bacaan yang dinyaringkan adalah :

- a. Bacaan takbiratul ihram, takbir intiqal, tasmi' dan salam.
- b. Bacaan al-fatihah dan ayat-ayat al-qur'an pada dua rakaat pertama salat maghrib, isya' dan shubuh.
- c. Bacaan amin bagi imam dan makmum setelah imam selesai membaca al-fatihah yang dinyaringkan.

Back

Perbandingan **pahala** antara salat sendirian dengan salat berjamaah yaitu satu berbanding 27 derajat, hal ini karena salat berjamaah memiliki keutamaan yaitu :

1. Menjalin silaturahmi antar sesama
2. Mengajarkan hidup disiplin, saling mencintai dan menghargai
3. Menjaga persatuan, kesatuan dan kebersamaan
4. Menahan dari kemauan sendiri (egois)
5. mengajarkan kepatuhan seorang muslim kepada pemimpinnya

Next

Sikap **kecintaan** kepada salat berjamaah dapat diwujudkan melalui perilaku sebagai berikut :

1. Ketika masuk waktu salat, segera masuk masjid dan mengumandangkan azan atau mendengarkan azan
2. Segera menuju masjid ketika mendengarkan suara azan
3. Mengajak yang lain untuk salat berjamaah
4. Suka menjalin tali silaturahmi antar sesama di masjid
5. Senang mendatangi majlis ta'lim untuk menuntut ilmu agama
6. Menjaga persatuan dan kesatuan
7. Tidak membedakan status sosial seseorang, karena kedudukannya semua sama dihadapan Allah Swt
8. Taat kepada pimpinan selama tidak melakukan kesalahan, jika salah kita wajib mengingatkan termasuk taat kepada orang tua dan guru

Back

"Lupa Salat Berjamaah"

Ada seorang ulama besar bernama Ubaidillah al-Qawariri, ia adalah ahli hadis dan guru perawi hadis terkenal Bukhari dan muslim. Suatu hari ada seorang tamu berkunjung setelah maghrib, karena hormatnya memperlakukan tamu ia pun tidak menyadari bahwa telah kehilangan salat isya' berjamaah di masjid

Setelah menyadari akan hal ini, al-Qawariri segera beranjak ke masjid dan mencari banyak orang untuk diajak berjamaah, sayangnya semua telah berjamaah di masjid.

Dengan hati resah karena kehilangan kesempatan pahala 27 derajat, untuk menebus kelalaian dan keresahan hatinya al-Qawariri melakukan salat isya' sebanyak 27 kali, usai salat ia pun beranjak tidur karena kelelahan.

Next

Di dalam tidurnya al-Qawariri bermimpi sedang berkuda dibelakang kumpulan penunggang kuda yang gagah perkasa, derap kuda mereka begitu cepat hingga kuda al-Qawariri semakin tertinggal jauh dibelakangnya.

Seorang penunggang kuda menoleh kebelakang dan berseru :

" Wahai Ubaidillah al-Qawariri kamu tidak akan sanggup menyusul kami."

"Mengapa begitu ?

"Karena kami salat isya' berjamaah , sementara engkau salat sendirian".

Ubaidillah pun terbangun kemudian membaca istighfar.

Mimpi itu rupanya memberi gambaran meski telah melakukan salat 27 kali salat isya' tetap tidak bisa disamakan dengan 27 kali lipat pahala salat berjamaah. Setelah kejadian itu Ubaidillah al-Qawariri bertekad untuk tidak meninggalkan salat jamaah lagi, karena ia menyadari bahwa kebaikan salat berjamaah tidak akan tergantikan dengan mengulangi salat hingga 27 kali sekalipun.



Back

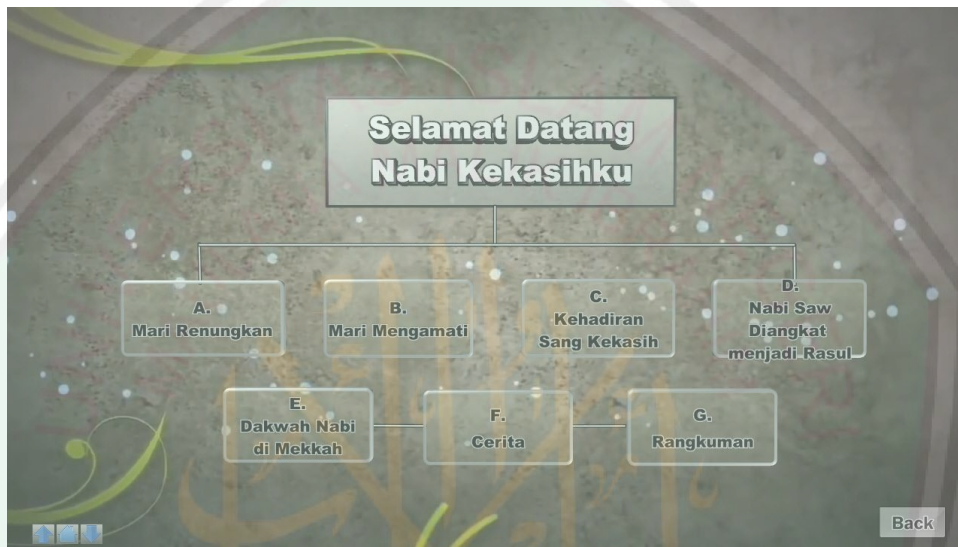
1. **Salat berjamaah adalah salat yang dikerjakan oleh dua orang atau lebih secara bersama-sama, salah seorang menjadi imam dan yang lain makmum**
2. **Hukum salat berjamaah adalah sunnah muakkad, yaitu sunnah yang dianjurkan**
3. **Seorang imam harus memenuhi syarat : Mengetahui syarat, rukun dan hal-hal yang membatalkan salat. Fasih membaca Al-Qur'an, paling tinggi ilmunya di antara yang lain, berakal dan baligh.**
4. **Masbuq, yaitu seorang makmum yang terlambat dan tidak sempat membaca surah al-fatihah bersama imam di rakaat pertama.**
5. **Keutamaan salat berjamaah adalah menjalin silaturahmi antar sesama, hidup disiplin, mencintai dan menghargai, menjaga persatuan dan kesatuan, patuh terhadap pemimpinnya dan menahan diri dari sifat egoisme.**



Back

PELAJARAN 6

SELAMAT DATANG NABI KEKASIHKU



Tahukah kalian !



Bahwa sebelum lahir. Nabi Muhammad Saw sudah dikabarkan oleh Allah Swt kepada nabi-nabi sebelumnya akan hadirnya nabi penutup yang memiliki sifat mulia, rahmat bagi seluruh alam bahkan Allah Swt selalu bershalawat kepadanya

Muhammad adalah pembawa berita bahagia, teladan, seorang utusan dan sempurna bagi seseorang yang sejak kecil telah memperlihatkan ketulusan, kejujuran, tidak pernah berbohong, penyayang, sehingga wajar jika para umatnya memohon syafaatnya kelak.

Ungguh beruntung para para umatnya karena memilikinya. Kita sebagai pengikutnya meskipun tidak menjumpainya tetapi wajib meyakini kebenarannya dan menjadi teladan dalam kehidupan ini.



Back

Amati video berikut ini,
Kemudian berikan tanggapanmu !



Back

Nabi Muhammad Saw lahir pada hari senin 12 Rabi'ul Awwal bertepatan tanggal 20 April 571 Masehi dalam keadaan yatim, Ayahnya Abdul Muthalib wafat ketika Nabi berumur 6 bulan dikandung kemudian ibunya Siti Aminah ketika Nabi masih bayi. Mulai saat itu Nabi diasuh dan di besarkan oleh Halimah Sa'diyah dari Bani Sa'ad, Kabilah Hawazin hingga usia 5 tahun.

Saat nabi memasuki usia ke enam ibunya wafat, kemudian di asuh oleh kakeknya Abdul Muthalib seorang pemuka Quraisy yang disegani, tapi sayang selang dua tahun kemudian kakeknya meninggal dan di asuh oleh pamanya Abu Thalib hingga menginjak remaja.

Sejak itu pada usia sepuluh tahun Nabi Muhammad Saw diperkenalkan dengan dunia kerja oleh pamannya untuk lebih mandiri dan mengerti akan arti hidup. Hingga pada akhirnya Nabi bekerja sebagai penggembala ternak milik orang lain di gurun Mekah, ia pun makan tumbuhan liar yang ada digurun sambil menghayati kesulitan hidup, kesendirian dan tanggungjawab yang menjadikan semakin lebih matang pada usianya.



Next

Pada usia 12 tahun Nabi diperkenalkan ilmu perniagaan untuk ikut serta mengelola ekonomi pamannya untuk mengambil barang dari majikannya Siti Khadijah selama hampir 3 tahun

Suatu saat ketika ditengah perjalanan berniaga Nabi dan pamannya bertemu dengan pendeta terkenal saat itu bernama Buhairah kemudian berkata : "Aku mengenali anak muda ini yang kelak akan menjadi rahmat bagi semesta alam yang telah dijelaskan dalam kitab-kitab kami, Lindungi anak muda ini dari orang Yahudi dan bawa kembali ke Mekah". Abu Thalib pun menurutinya.

Pada usia 25 tahun Nabi Muhammad Saw mulai berdagang sendiri , mengambil barang dagangannya dari Siti Khadijah dan memasarkannya. Ketika berdagang Nabi sangat jujur, tidak pernah membohongi pembelinya, tidak mengambil untung besar, berkata sopan ramah dan penuh kasih sayang.

Next

Adapun keberhasilan berdagang **Nabi Muhammad Saw** disebabkan oleh pribadi mulia berikut ini :

1. Berpendirian teguh dan percaya diri
2. semangat, jujur, ramah sopan dan penuh kasih sayang kepada siapapun
3. Menjaga Amanah akan kepercayaan yang telah diberikan kepadanya
4. mampu menghadapi segala rintangan dan cobaan
5. Menyamakan pelayanan terhadap para pembeli

Dari kelebihan dan sifat mulia tersebut Nabi Muhammad Saw banyak merebut hati banyak orang termasuk Siti Khadijah, dan pada akhirnya menikah dan dikaruniai 7 orang anak yakni : Ibrahim, Qasim, Abdullah, Zainab, Ruqayyah, Ummi Kulsum dan Fatimah.

Back

Nabi Muhammad merasakan keresahan atas perilaku masyarakat yang jauh dari nilai-nilai kebenaran, kemudian melakukan uzlah (*mengasingkan diri*) di Gua Hira berkali-kali. Hingga pada akhirnya tepat pada tanggal 17 Ramadhan tahun ke-40 dari kelahirannya Nabi didatangi Jibril dan menerima wahyu **pertama**

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

"Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan tuhanmulah yang maha Mulia, yang mengajar manusia dengan perantara kalam. Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya". (Surah Al-Alaq/96:1-5)

Next

Di tengah berdakwah secara sembunyi-sembunyi kemudian turunlah wahyu ketiga, yaitu al-Hijr/15:94-95.

فَاَصْدَعْ بِمَا تُؤْمَرُ وَاَعْرِضْ عَنِ الْمُشْرِكِينَ ﴿٩٤﴾ اِنَّا كُنَّا الْمُسْتَمِرِّينَ ﴿٩٥﴾

"Maka sampaikanlah olehmu secara terang-terangan segala apa yang telah diperintahkan dan berpalinglah dari orang-orang musyrik. Sesungguhnya kami memelihara kejahatan orang-orang yang memperolok kamu." (Al-Hijr/15:95)

Next

Setelah turunnya wahyu tersebut Nabi Muhammad Saw mulai berdakwah secara terang-terangan, dalam hal ini banyak sekali halangan, cobaan dan siksaan yang dirasakan oleh beliau.

Meskipun pengikut islam semakin banyak semakin geram pula kaum kafir Quraisy terhadap nabi, hingga pada akhirnya kaum kafir memboikot kaum muslimin dan ditulis dalam selebar surat berisi :

1. Kaum Quraisy tidak akan menerima dan menikahi orang Islam
2. Kaum Quraisy tidak akan melakukan jual beli dengan orang Islam
3. Kaum Quraisy tidak akan berbicara atau mengantar mayat ke kubur
4. Kaum Quraisy tidak akan menerima perdamaian kecuali menyerahkan Muhammad untuk dibunuh.

Undang-undang pemboikotan itu digantung di dinding Ka'bah selama 3 tahun sebelum rusak karena rayap kemudian disobek oleh Zubair bin Umayyah Hisyam bis AmrZama'ah bin Aswad yang merasa kasihan akan penderitaan dan siksaan kaumnya terhadap kaum muslimin.

Back

Setelah turunnya wahyu kedua, Rasulullah Saw mulai berdakwah secara sembunyi-sembunyi yaitu dengan mengajak orang-orang terdekatnya agar lebih mudah dipercaya dan tempat yang beliau pilih untuk berdakwah adalah rumah Al-Arqam bin Abil Arqam Al-Akhzumi.

Adapun orang pertama kali yang memeluk islam (*As-Sabiqun Al-Awwalun*) adalah Siti Khadijah, Abu Bakar, Ali bin Abi Thalib, Zaid bin Harisah, Ummu Aiman

Waktu berganti dan semakin banyak pengikut Rasulullah, adapun sahabat pria yang kemudian beriman antara lain : Usman bin Affan, Zubair bin Awwam, Sa'ad bin Abi Waqas, Bilal Din Rabah, Abu Salamah, Ubaidillah bin Haris.

Sementara dari kalangan wanita adalah : Asma Binti Abu Bakar, Ratimah Binti Khattab, Summiyah dan Shafiyah binti Abdil Muthalib

Next

Di tengah berdakwah secara sembunyi-sembunyi kemudian turunlah wahyu ketiga, yaitu al-Hijr/15:94-95.

فَأَصْدَعْ بِمَا تُؤْمَرُ وَأَعْرِضْ عَنِ الْمُشْرِكِينَ ﴿٩٤﴾ إِنَّا كَفَيْنَاكَ الْمُسْتَهْزِئِينَ ﴿٩٥﴾

"Maka sampaikanlah olehmu secara terang-terangan segala apa yang telah diperintahkan dan berpalinglah dari orang-orang musyrik. Sesungguhnya kami memelihara kejahatan orang-orang yang memperolok kamu." (Al-Hijr/15:95)

Next

Setelah turunnya wahyu tersebut Nabi Muhammad Saw mulai berdakwah secara terang-terangan, dalam hal ini banyak sekali halangan, cobaan dan siksaan yang dirasakan oleh beliau. Meskipun pengikut islam semakin banyak semakin geram pula kaum kafir Quraisy terhadap nabi, hingga pada akhirnya kaum kafir memboikot kaum muslimin dan ditulis dalam selembur surat berisi :

1. Kaum Quraisy tidak akan menerima dan menikahi orang Islam
2. Kaum Quraisy tidak akan melakukan jual beli dengan orang Islam
3. Kaum Quraisy tidak akan berbicara atau mengantar mayat ke kubur
4. Kaum Quraisy tidak akan menerima perdamaian kecuali menyerahkan Muhammad untuk dibunuh.

Undang-undang pemboikotan itu digantung di dinding Ka'bah selama 3 tahun sebelum rusak karena rayap kemudian disobek oleh Zubair bin Umayah Hisyam bis AmrZama'ah bin Aswad yang,merasa kasihan akan penderitaan dan siksaan kaumnya terhadap kaum muslimn.

Back

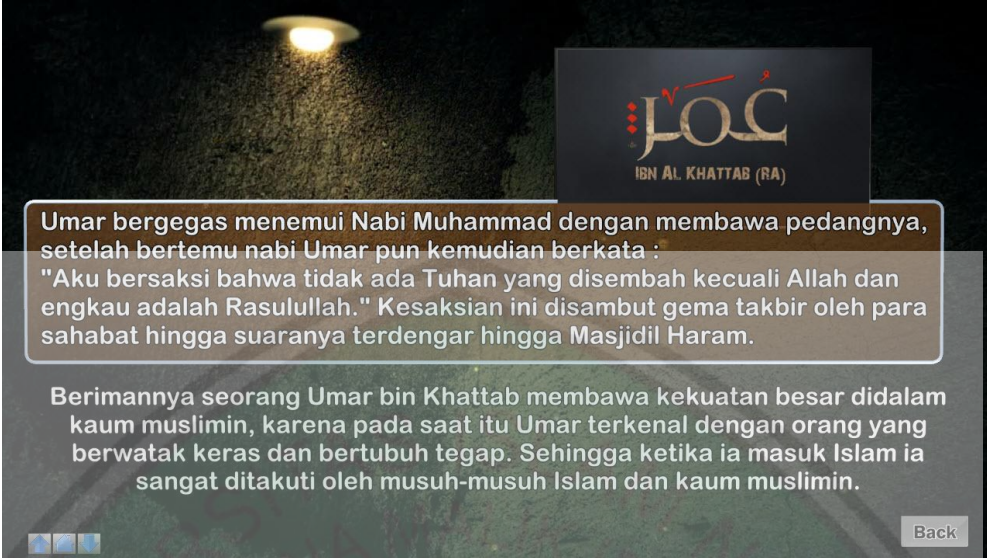
"Umar bin Khattab Bersaksi"


LOC
IBN AL KHATTAB (RA)

Pada suatu hari Umar marah besar karena mendengar adiknya Fatimah dan iparnya masuk islam, lalu ia menganiaya keduanya. Dengan nada marah Fatimah berkata, "Hai Umar ! Jika kebenaran bukan terhadap agamamu maka aku bersaksi bahwa tidak ada tuhan kecuali Allah dan Muhammad adalah Rasulullah."

Melihat adiknya berdarah Umar menyesal dan malu, hingga akhirnya meminta tahu dan ingin membaca Al-Qur'an yang menakjubkan itu, ketika dibaca Umar takjub akan keindahan dan keagungan Al-Qur'an dan meminta adiknya untuk menunjukkan dimana Muhammad berada.

Next

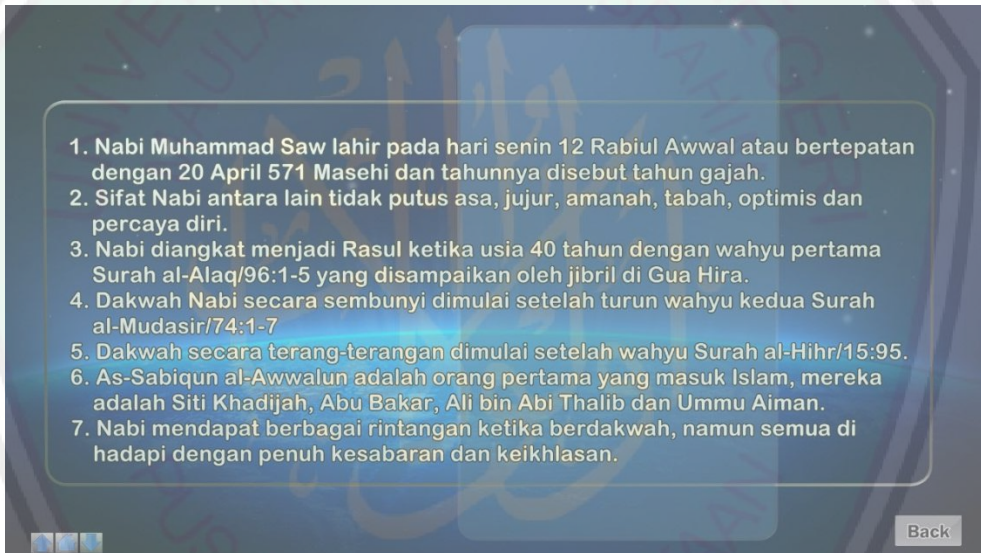




Umar bergegas menemui Nabi Muhammad dengan membawa pedangnya, setelah bertemu nabi Umar pun kemudian berkata :
 "Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan yang disembah kecuali Allah dan engkau adalah Rasulullah." Kesaksian ini disambut gema takbir oleh para sahabat hingga suaranya terdengar hingga Masjidil Haram.

Berimannya seorang Umar bin Khattab membawa kekuatan besar didalam kaum muslimin, karena pada saat itu Umar terkenal dengan orang yang berwatak keras dan bertubuh tegap. Sehingga ketika ia masuk Islam ia sangat ditakuti oleh musuh-musuh Islam dan kaum muslimin.

Back



1. Nabi Muhammad Saw lahir pada hari senin 12 Rabiul Awwal atau bertepatan dengan 20 April 571 Masehi dan tahunnya disebut tahun gajah.
2. Sifat Nabi antara lain tidak putus asa, jujur, amanah, tabah, optimis dan percaya diri.
3. Nabi diangkat menjadi Rasul ketika usia 40 tahun dengan wahyu pertama Surah al-Alaq/96:1-5 yang disampaikan oleh jibril di Gua Hira.
4. Dakwah Nabi secara sembunyi dimulai setelah turun wahyu kedua Surah al-Mudassir/74:1-7
5. Dakwah secara terang-terangan dimulai setelah wahyu Surah al-Hihr/15:95.
6. As-Sabiqun al-Awwalun adalah orang pertama yang masuk Islam, mereka adalah Siti Khadijah, Abu Bakar, Ali bin Abi Thalib dan Ummu Aiman.
7. Nabi mendapat berbagai rintangan ketika berdakwah, namun semua di hadapi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.

Back

DAFTAR PUSTAKA

Al Haj, Hani. 2010. *"1001 Kisah Teladan Islam"*, (Jakarta : PT. Pustaka Al-Kautsar).

As-Syarbini, Ibn Ahmad & Syamsudin. *"Tafsir As-Syiraj Al Munir"* Juz 4 (Beirut : Darul Kutub Al Alamih).

Al-Mubarakfury, Syaikh Shafi'ur Rahman. 2004. *"Perjalanan Hidup Rasul Yang Agung Muhamad Dari Kelahiran Hingga Detik-Detik"*, (Jakarta : Pustaka Al-Sofwa).

Al-Mubarakfury, Syaikh Shafi'ur Rahman. 1997. *"Sirah Nabawiyah"*. (Riyadh : Darus Salam).

Az-Zuhaili, Wahbah. 2010. *"Fiqih Islam Waadilatuhu"*. (Jakarta : Gema Insani Darul Fikr).

Departemen Agama RI. 2005. *"Al-Qur'an dan Terjemahnya"*. (Semarang : Karya Putra).

Departemen Pendidikan Nasional Pusat Perbukuan bagian Proyek Buku Agama Pendidikan Dasar. 2002. *"Ensiklopedi Islam"*. (Jakarta : PT. Ichtiar Baru Van Hoeve).

Ensiklopedi Hadis Kutubutts'ah. (Jakarta : Lidwa Pustaka).

Farid, Syaikh Ahmad. 2010. *"60 Biografi Ulama Salaf"*. (Jakarta : PT. Pustaka Al-Kautsar).

Harahap, Musthafa Husein. 2012. *"Risalah Tauhid"*. (Bekasi : Al-Musthafawiyah Penebar Ilmu).

Helmy, Masdar. 2012. *"Keteladanan Akhlak Rasulullah Saw"*. (bandung : Pustaka Hidayah).

Khan, Sniyasnain. 2012. *"Kisah-Kisah Al-Qur'an Pertamanku"*. (Jakarta : PT. Gramedia).

Mursi, Muhammad Sa'id & Qasim Abdullah Ibrahim. 2010. *"100 kisah Teladan Tokoh Besar"*. (Jakarta : Gema Insani).



Next

Mustofa, Sakha Aqila. 2009. *"65 Cerita Teladan Sebelum Tidur"*. (Jakarta : PT. Wahyu Media).

Nugraha, Adrian R. dan Deny Riana. 2011. *"Cerita-cerita Al-Qur'an Menakjubkan untuk buah Hati"*. (Jakarta : PT. ufuk Publisng House).

Rasjid, Sulaiman. 2006. *"Fiqh Islam"*. (Jakarta : Sinar Baru Algensindo).

Salim, Peter dan Yenny Salim. 1995. *"Kamus Bahasa Indonesia kontemporer"*. (Jakarta : Modern English Press).

Tim Smartbook. 2012. *"Kisah Terbaik Penuh Hikmah 52 Kisah Teladan untuk Anak Saleh"*. (Jakarta : Smartbook).

Wahab, Fuad dkk. 2009. *"Pendalaman Materi kompetensi Profesional"*. (Bandung : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati).

Widiyarti, Anisa. 2013. *"Kisah Penuh Hikmah"*. (Jakarta : Bhuana Ilmu Populer).

Yatim, Badri. 2005. *"Sejarah Peradaban Islam. Dirasah Islamiyah III"*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada).



Back