PENGEMBANGAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA
PEMBELAJARAN FIKIH MATERI SHALAT DI KELAS VII
MTS MUHAMMADIYAH SULIT AIR KAB. SOLOK

Abu Bakar Sidik

MTS Muhammadiyah Sulit Air Kab. Solok, Sumatera Barat
e-mail: absrangsultagempisa34@gmail.com

Abstract: *The aims of this study was to produce Mindjet Mindmanager learning media on the Fikih learning about Shalat, to find out the validity and practicality of learning media Mindjet Mindmanager at MTs Muhammadiyah Sulit Air. The method used in this study is the Reseach and Development (R&D) methode with a 4-D model namely Define, Design, Development and Dessimination. The research was only carrie out until practicality stage in the third stage (development). The results showed that validity of Mindjet Mindmanager media were obtained by a score of 83% with very valid category. The practicality results of Mindjet Mindmanager media through the teacher response questionnere obtained a score of 82% with a very practical category. The practicality resuls of Mindjet Mindmanager through student response questionnaires obtained a score of 89,20% with a very practical category.*

Keywords: *Media, Mindjet Mindmanager, Fikih Learning, Shalat.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam interaksi edukatif atau proses pembelajaran. Saat ini, pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat

menggunakan alat yang mudah dan efisien, meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru atau pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media pembelajaran tersebut belum tersedia.

Hamid (dalam Fransisca, 2017: 18) menyatakan media pembelajaran me-

upakan sarana komunikasi yang dapat berupa media cetak maupun audio-visual, ataupun media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran juga merupakan sebuah proses komunikasi dan berlangsung di dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran

Media perlu dikembangkan untuk menunjang proses interaksi edukatif atau pelaksanaan pembelajaran, dengan tujuan memudahkan pendidik dan peserta didik memberi dan menerima informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga interaksi edukatif dapat berlangsung dengan interaktif, efektif dan efisien di samping aspek-aspek lain yang mendukung keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran tentu harus didukung media pembelajaran yang baik, karena media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hendaknya membantu guru dalam menyampaikan informasi dan mengkreasi pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran, serta memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan standar isi kurikulum Madrasah menjelaskan bahwa pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan, sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaffah* (sempurna). (Permenag No. 912 tahun 2013 bab III: 43).

Untuk mewujudkan pembelajaran Fikih yang efektif dan efisien, maka guru sebagai pelaku pendidikan perlu mengelola pembelajaran Fikih sesuai dengan prinsip-prinsip kegiatan belajar mengajar antara lain: kegiatan berpusat pada peserta didik, belajar melalui berbuat, belajar mandiri dan belajar bekerja sama. Sejalan dengan prinsip kegiatan belajar mengajar tersebut, maka kegiatan pembelajaran diharapkan tidak terfokus pada pendidik, tetapi bagaimana mengaktifkan peserta didik dalam belajar (*student active learning*).

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) pasal 19, menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (PP No. 32 tahun 2013: 10).

Berdasarkan observasi pendahuluan di MTs Muhammadiyah Sulit Air, peneliti menemukan proses interaksi edukatif pembelajaran Fikih masih bersifat konvensional, yaitu guru membacakan pembelajaran dan siswa mencatat apa yang disampaikan guru, hal tersebut berlangsung selama proses pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran menyulitkan guru untuk menyampaikan materi ajar, karena sibuk dengan mencatatkan materi ajar, sehingga capaian tujuan pembelajaran terutama dalam pembelajaran Fikih materi Shalat sangat sulit dipahami siswa.

Pada penelitian pengembangan ini, salah satu solusi yang dibutuhkan adalah penggunaan media *Mindjet Mindmanager* dalam pembelajaran Fikih, media *Mindjet Mindmanager* yang dimaksudkan berbentuk peta konsep (*mind mapping*) yang menarik. Bahan ajar dan media pembelajaran yang dimaksudkan dapat disajikan dalam satu peta konsep (*mind*

mapping). Sebagaimana Tonny Buzan menyebutkan *Mind mapping* merupakan pemetaan pikiran yang akan memberikan pandangan menyeluruh pokok masalah dan mendorong pemecahan masalah dengan kreatif. Selain itu, *mind map* menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat. *Mind map* merupakan peta *route* yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran (Buzan, 2008: 4).

Mindjet Mindmanager dirancang bagaimana penggunaannya membuat sajian materi yang akan dipresentasikan dalam satu halaman, mencakup semua materi dan dapat divariasikan sesuai dengan keinginan dan semenarik mungkin. Berbeda dengan *power point* yang mana, sajian materi presentasi menggunakan lebih banyak slide dan dalam presentasi harus menggulir slide untuk menampilkan materi selanjutnya. Dalam penelitian pengembangan yang peneliti lakukan ini, adapun media yang dihasilkan berupa *mind mapping* (peta konsep) atau peta pikiran didesain dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* versi 14 yang memuat materi tentang Shalat pada pem-

belajaran Fikih kelas VII di MTs Muhammadiyah Sulit Air Kab. Solok.

Tujuan umum penelitian dan pengembangan ini adalah: menghasilkan media *Mindjet Mindmanager* pembelajaran Fikih tentang materi Shalat di kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air Kab. Tujuan secara khusus adalah mengetahui validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran *Mindjet Mindmanager* dalam pembelajaran Fikih tentang materi Shalat di kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air Kab. Solok.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitunya *medus* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab media disebut *wasil* bentuk jamak dari *wasilah* yakni sinonim dari *wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga perantara (*wasilah*) atau yang mengantar kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah-tengah bisa juga disebut dengan pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Munadi, 2013: 6).

Hamid (dalam Fransisca, 2017: 18) berpendapat bahwa media pem-

belajaran merupakan sarana komunikasi yang dapat berupa media cetak maupun audio-visual, ataupun media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran juga merupakan sebuah proses komunikasi dan berlangsung di dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik ataupun peserta didik sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan dan memperoleh pesan-pesan serta informasi-informasi yang terdapat pada materi pembelajaran yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media juga memiliki beberapa macam bentuk, Menurut taksonomi Lenshin (dalam Arsyad, 2010: 81), media pembelajaran ada beberapa macam, yaitu:

1. Media berbasis manusia

Media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari

waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

2. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas.

3. Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

4. Media berbasis audio visual

Media audio visual berarti media visual yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar serta memerlukan pekerjaan tambahan untuk produksinya.

5. Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI).

Terkait dengan media pelajaran, Amra (2010: 3) terdapat beberapa alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan mengajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan

memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, apalagi bila guru untuk mengajar setiap jam pelajaran.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamalik (2003: 203) memberikan 4 prinsip dalam memilih media yang disebut dengan *selection by rejection* yaitu: *Pertama*, dengan memperhatikan faktor biaya yang *Reasonable*. *Kedua*, hambatan-hambatan praktis yang memungkinkan dihadapi oleh siswa dan guru. *Ketiga*, efektifitas komunikasi dalam kaitannya dengan siswa, materi, dan tujuan yang hendak dicapai. *Keempat*, faktor manusiawi yang berarti pengguna dan fasilitator dari media yang dipilih itu sendiri yakni guru dan siswa ditambahkan dengan fasilitas.

Berdasarkan hal di atas, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek, seperti:

- 1) Aspek tujuan, apakah media yang dipilih dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan.

- 2) Aspek materi, media yang digunakan juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena tidak semua materi atau bahan ajar membutuhkan media.
- 3) Aspek guru, Kemampuan guru dalam menggunakan media harus dipertimbangkan, karena kompetensi setiap guru memiliki perbedaan terutama dalam penggunaan media pembelajaran.
- 4) Aspek siswa, karakteristik siswa harus diperhatikan, terutama tingkat perkembangan psikologis, kognitif dan sosiologis anak.
- 5) Aspek fasilitas, merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menggunakan media.
- 6) Aspek lingkungan, dalam hal ini situasi kondisi tempat belajar harus disesuaikan dengan media pembelajaran.

Mindjet Mindmanager

Seiring berkembangannya kemajuan teknologi di era modern seperti sekarang ini telah banyak ditemukan berbagai aplikasi berbantu media komputer untuk mempermudah dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi yang mempermudah pembuatan *mind map* dari yang tadinya secara manual dengan menggunakan kertas menjadi aplikasi dengan bantuan media komputer.

Pada awalnya dalam membuat *mind map* membutuhkan kertas dan kemungkinan besar cepat rusak atau membutuhkan perawatan yang ekstra. Selain itu *mind map* yang manual membutuhkan dana yang lebih dan tenaga yang ekstra baik untuk mempersiapkan pembuatannya seperti membutuhkan pewarna untuk membuatnya lebih menarik dan pernik-pernik lainnya.

Mindjet Mindmanager termasuk salah satu aplikasi elektronik E-mapping pertama yang pernah di program untuk PC. Terkait hal tersebut, Ruffini (2008: 90) menyebutkan "In 1993, *Mindjet Mindmanager*, which was one of the first professional mind mapping or E-Mapping software programs developed for business, education, and corporate training. A *Mindmanager map* can be exported as a clickable image map, exported as an image, PDF file, PowerPoint presentation, Word document, or webpage's. Today there are many E-mapping software companies that offer E-mapping software on both the PC and Mac platforms".

Pires (2014: 1) menyebutkan "Mindjet Mindmanager is an application that enables you to create mind maps containing topics, ideas and subtopics. A mind map looks like the following and is used to illustrate ideas or processes". Maksudnya *mindjet Mindmanager* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna menciptakan

peta pikiran berisikan topik, gagasan dan subtopik. *Mind map* terlihat digunakan untuk menggambarkan gagasan atau proses dari sesuatu.

Mindjet Mindmanager yaitu sebuah *software* yang dapat digunakan membuat peta pemikiran yang menyediakan simbol-simbol sebagaimana yang dibutuhkan dalam membuat peta pemikiran manual. Selain itu dengan aplikasi ini juga dapat berkreasi sesuai dengan yang dikehendaki. Sehingga membantu mempercepat membuat peta pikiran dengan mudah dan menyenangkan. Aplikasi *Mindjet Mindmanager* dapat memasukkan gambar-gambar yang menarik yang dapat merangsang perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran (Khoiruddin, 2012: 20).

Oleh karena itu, guru hendaknya mampu berinovasi dan berkreasi dalam rangka merancang suatu pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Selain menggunakan metode pembelajaran yang tepat, guru juga hendaknya mampu menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan media komputer sebagai sarana untuk menampilkan konsep-konsep Fikih yang abstrak menjadi terlihat kongkret. Salah satunya guru dapat memanfaatkan program *Mindjet Mindmanager* untuk membuat peta pikiran yang mampu menghubungkan dengan program lain. *Software* ini memiliki ke-

mampuan untuk membuat tautan (*link*) dengan aplikasi lain, misalnya *Power Point*, *Word*, *Excel*, *Macromedia Flash* dan sebagainya, sehingga dengan penggunaan multimedia ini mampu membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Mind Map

Sebagian para ahli menyebutkan peta konsep atau *mind mapping* pertama sekali dikemukakan oleh Tony Buzan, Tony Buzan lahir di London tahun 1942, dan lulus dari Universitas British Columbia pada tahun 1964. Sambil mengembangkan pemahamannya tentang pikiran manusia, dia belajar psikologi, neuro-fisiologi, neuro-linguistik, semantik, informasi, persepsi dan ilmu umum. Pada tahun 1971, Tony Buzan menyadari bahwa sebuah komputer baru datang dengan sebuah 1000 halaman manual, sedangkan manusia terlahir dengan otak miliaran kali lebih kuat dari pada komputer tapi tanpa manual. Saat itulah ia mulai memvisualisasikan sebuah manual operasi untuk otak dan konsep Pemetaan mulai bermunculan. Tony Buzan telah menerbitkan lebih dari dua puluh buku tentang otak manusia, kreativitas dan pembelajaran (Ingemann, 2017: 4).

Menurut Tonny Buzan *Mind mapping* merupakan pemetaan pikiran yang akan memberikan pandangan

menyeluruh pokok masalah dan mendorong pemecahan masalah dengan kreatif. Selain itu, *mind map* menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat. *Mind map* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran (Buzan, 2008: 4).

Selanjutnya Hillar menyebutkan *"A mind map is one of the most efficient tools to think, recollect, and organize ideas in a visually friendly way. Mind mapping is usually deliberated as an approach to conceptualizing and brainstorming, through which one can attain the desired outcomes or more often outstanding ones. According to tutors, mind mapping is one of the greatest assets for teaching students. It is an intellectual technique which provides help in the alignment and formulation of information when introducing the students to a new topic"* (Vijayavasalan, 2016: 139)

Berbagai pengertian di atas maka *mind mapping* adalah suatu cara yang digunakan untuk menangkap atau memberikan suatu informasi pembelajaran dengan mudah kreatif dan efektif disertai dengan gambar atau simbol sehingga informasi dari pelajaran yang panjang dapat dipahami

dengan mudah dan dalam waktu yang singkat. *Mind mapping* termasuk metode yang digunakan untuk menyeimbangkan antara otak kiri dan otak kanan seseorang. Dalam pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa menerima informasi dari guru dalam bentuk peta konsep agar informasi dari guru atau pembelajaran mudah masuk kedalam otak anak dan tersimpan dalam memori anak. Dengan adanya *mind mapping* dapat membantu peserta didik memasukkan informasi kedalam otaknya dan memudahkan kembali mengingatnya sewaktu-waktu dibutuhkan.

Menurut Tony Buzan (2008: 5) *mind mapping* akan memberikan manfaat berupa: (1) pandangan yang menyeluruh pokok masalah atau area yang luas, (2) memungkinkan untuk merencanakan rute atau membuat pilihan dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita akan berada, (3) mengumpulkan sejumlah besar data dari suatu tempat, (4) mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatifitas baru dan menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat.

Melalui *mind mapping* membantu kita dalam beberapa hal, diantaranya: merencanakan sesuatu, berkomunikasi, lebih kreatif, hemat waktu, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelas-

kan pikiran-pikiran, mengingat dengan lebih baik, belajar lebih cepat dan efisien, melihat gambaran secara keseluruhan. menyelamatkan pohon

Mind mapping bermanfaat untuk menggali pengetahuan siswa, membuat perencanaan kegiatan, memudahkan siswa memahami konsep sehingga tercipta pembelajaran bermakna dan kreatifitas siswa dikembangkan. Kemampuan mengingat siswa juga dikembangkan, sehingga siswa dapat memahami konsep tanpa harus menghafal kembali, tetapi mengingat kembali (Nurdin, 2015: 262).

Menurut Hendi (2015: 10) perlu diketahui bahwa *Mind Map* terdiri dari 3 (tiga) komponen utama, yaitu: (1) Topik Sentral, pokok atau fokus pikiran/isu yang hendak dikembangkan dan diletakkan sebagai "pohon". (2) Topik Utama, level pikiran lapis kedua sebagai bagian dari topik sentral dan diletakkan sebagai "cabang" yang melingkari "pohon". (3) Sub Topik, level pikiran lapis ketiga sebagai bagian dari cabang dan diletakkan sebagai "ranting" (dan level pikiran lapis berikutnya). Tony buzan (dalam Nurdin, 2015: 259) membuat tujuh langkah dalam membuat *mind mapping*, diantaranya adalah:

a) Mulailah dari tengah, Karena memulai dari tengah memberikan kebebasan kepada otak untuk

menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.

- b) Gunakan gambar dan foto untuk ide sentral. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita tetapp fokus.
- c) Gunakan warna. Karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind mapping* lebih hidup.
- d) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya. Otak senang mengaitkan dua, tiga atau banyak hal sekaligus.
- e) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan gari lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak.
- f) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal akan memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind map*.
- g) Gunakan gambar, karena setiap gambar bermakna seribu kata.

Pembelajaran Fikih

Fikih secara etimologi berarti "paham" atau "tahu" atau "pemahaman yang mendalam, yang membutuhkan pengarahan potensi akal. Imam Jalaluddin Al-Mahalli

(Jumantoro, 2009: 64) menyatakan bahwa Fikih adalah :

العلم بالأحكام الشرعية العلمية المكتسبة من أدلتها التفصيلية

"Ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' (ilmu yang menerangkan segala hukum syara') yang berhubungan dengan amaliyah yang diusahakan memeprolehnya dari dalil-dalil yang jelas (tafshili)".

Masalah Fikih berkaitan dengan segala aspek persoalan yang berhubungan dengan perbuatan manusia yang berkaitan dengan urusan akhirat, dalam rangka mendekat diri kepada Allah SWT, seperti Shalat, puasa, zakat, haji yang dalam hal ini bersifat *ta'abbuddi* (ibadah) kepada Allah.

Mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu kelompok mata pelajaran PAI, yang mana di Madrasah Tsanawiyah pembelajaran Fikih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaffah* (sempurna). Fikih merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah swt. (*Hablum-Minallah*), hubungan sesama manusia (*Hablum-Minanas*), dan dengan makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al-Ghairi*). (Permenag

Nomor 912 Tahun 2013: 43). Jadi, karakteristik pembelajaran Fikih menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari baik ibadah yang berhubungan dengan Allah Swt. seperti Shalat, puasa dan haji, maupun hubungan

Ruang lingkup Fikih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah meliputi: (1) Aspek Fikih ibadah meliputi: ketentuan dan tatacara taharah, Shalat fardhu, Shalat sunnah, dan Shalat dalam keadaan darurat (sakit, dalam perjalanan, perang), sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah Shalat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, pengurusan jenazah, dan ziarah kubur. (2) Aspek Fikih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qardh, riba, pinjam- meminjam, utang piutang, gadai, dan agunan serta upah (KMA No.165 tahun 2014: 46).

Adapun kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran

Fikih Kelas VII dalam materi Shalat adalah memahami ketentuan Shalat lima waktu, memahami waktu-waktu Shalat lima waktu dan memahami ketentuan sujud sahwi.

METODE PENELITIAN

Jenis, Rancangan dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2012: 4). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D dengan empat tahap yaitu: Tahap *Define* (Pendefenisian), Tahap *Design* (perancangan), Tahap *development* (Pengembangan) dan Tahap *Dissemination* (diseminasi). Adapun dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan hanya sampai pada tahapan *development*, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang lebih banyak serta prosedur yang lebih panjang untuk melakukan tahap *dessimination*.

Adapun prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan model 4-D, namun model pengembangan di atas pada prosedur

penelitian dan pengembangan dilakukan sampai 3 tahap, di antaranya yaitu:

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Adapun tahap pendefenisian terdiri dari kegiatan sebagai berikut: Analisis kebutuhan guru dan siswa, Analisis materi pembelajaran, Analisis media pembelajaran, Analisis rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

2. Tahap perancangan (*design*)

Kegiatan perancangan media dengan menggunakan Aplikasi *Mindjet Mindmanajer* yang akan dikembangkan, dengan mempersiapkan segala kebutuhan perancangan atau *prototype* dari media *Mindjet mindmanajer* yang berisikan muatan materi Fikih tentang Shalat kelas VII di MTs Muhammadiyah Sulit Air.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap pengembangan dilakukan Validasi Produk dan Uji coba Produk (Praktikalitas).

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan Observasi, Wawancara dan Angket dalam bentuk lembar validitas yang diberikan pada dosen atau ahli dan lembar angket respon yang diberikan pada guru dan siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air dalam uji coba praktikalitas. Teknik analisis data kualitatif melalui wawancara menggunakan teknik

analisis deskriptif mencakup tiga kegiatan yang bersamaan: reduksi data penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif dalam bentuk hasil validasi seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya dicari nilai rata-rata validasi dan praktikalitas dengan menggunakan rumus (Riduwan, 2005: 89):

$$N = \frac{\sum v}{\sum h s_i} \times 100 \%$$

HASIL PENELITIAN

Tahapan Define (Pendefenisian)

Hasil penelitian yang diperoleh pada tahap pendefenisian (*define*) diperoleh melalui wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa, terkait dengan analisis kebutuhan dalam pembelajaran Fikih materi Shalat di kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air.

a. Analisis kebutuhan guru dan siswa

Hasil temuan pada proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu guru membacakan materi dan siswa mencatat apa yang disampaikan guru, hal ini dikarenakan jumlah buku pembelajaran Fikih sangat terbatas penjelasan pembelajaran secara

verbal tanpa didukung media pembelajaran.

Media yang digunakan oleh guru belum begitu menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru karena sudah lelah dengan mencatat materi pelajaran. Dalam interaksi edukatif siswa sangat pasif dan guru yang lebih aktif dalam kegiatan proses belajar, sehingga pembelajaran lebih *teacher centered* dibandingkan mengaktifkan siswa dalam belajar atau *student centered*.

Berdasarkan hal di atas maka melalui pengembangan media *mindjet mindmanager* ini dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa agar tercapai tujuan pembelajaran Fikih secara maksimal, ketersediaan media pembelajaran interaktif berisikan materi dan media pendukung pembelajaran yang mudah digunakan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima informasi pembelajaran dengan waktu yang efektif dan efisien.

b. Media Pembelajaran

Wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru Fikih menyebutkan dalam pembelajaran Fikih sangat jarang menggunakan media

pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran materi Shalat, guru tidak menggunakan media pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan membuat media pembelajaran dan ketersediaan waktu untuk membuat media pembelajaran. Namun sesekali menggunakan *power point*, video dan gambar. Media *power point* yang ditampilkan dalam bentuk sederhana.

c. Materi Pembelajaran

Muatan materi pelajaran Fikih kelas VII di MTs Muhammadiyah Sulit Air sangat sedikit, dan kurangnya dalil Al-Qur'an dan Hadis. Diperlukan pengembangan materi ajar untuk menambah wawasan siswa dalam mempelajari materi Shalat, hal ini dibutuhkan karena buku pegangan guru dan siswa hanya sedikit, jumlah buku siswa tidak sebanding dengan jumlah siswa dan buku pegangan guru hanya menggunakan buku sumber yang diterbitkan oleh Kementrian Agama yang bermuatan Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang digunakan seperti *power point* berisikan materi yang hampir seluruhnya dalam bentuk teks, kurang divariasikan oleh guru.

d. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam temuan awal peneliti, RPP yang dirancang guru menunjukkan adanya metode belajar saintifik yang seharusnya siswa lebih aktif dalam pembelajaran, terutama pada materi Shalat hendaknya lebih banyak praktek shalat yang dilakukan siswa. Untuk itu, interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik perlu didukung dengan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, agar siswa dapat berperan aktif dalam interaksi pembelajaran terutama dalam materi shalat, dimana sebelumnya guru belum menggunakan media pembelajaran pada materi Shalat.

RPP yang dirancang oleh guru belum disesuaikan dengan standar Proses dan standar isi yang terdapat dalam Permenag No. 165 tahun 2014. Adapun KD masih mengacu pada KMA 912. Tahun 2013. Adapun pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media sesuai dengan KI dan KD serta Indikator yang dijabarkan dalam RPP yang dirancang untuk uji praktikalitas media yang dikembangkan.

Beberapa hal di atas menunjukkan guru dan siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Media yang dimaksud adalah media yang

inovatif dan kreatif yang mudah digunakan oleh guru dan memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga interaksi edukatif dapat berjalan dengan baik dan dapat memudahkan mencapai tujuan dari materi pelajaran yang dipelajari. Dengan demikian, salah satu media yang diusulkan yaitu menggunakan *Mindjet Mindmanager*, yang mana media ini merupakan aplikasi membuat media dalam bentuk peta konsep (*mind mapping*).

Tahap Design (Pendesainan)

Tahap *Design* (Pendesainan) bertujuan untuk membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Tahapan ini dimulai dengan mempersiapkan segala kebutuhan yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* sesuai dengan materi Shalat pada mata pelajaran Fikih, seperti simbol, gambar dan video. Adapun cakupan materi yang dimuat dalam media yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dianalisis sebagaimana yang tercantum di dalam RPP. Tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan media secara manual di atas kertas, sebagai pedoman dasar bentuk media yang akan dikembangkan sebelum dikembangkan dengan

menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager* v. 14 dengan menggunakan komputer atau laptop, sebagaimana halnya membuat peta konsep atau *mind mapping* dengan menggunakan kertas atau karton.

Proses pendesainan media pembelajaran Fikih materi Shalat kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager v.14*, Desain awal setelah diinstallnya aplikasi *Mindjet Mindmanager* maka dapat dimulai dengan membuat topik sentral (*Central Topic*), dilanjutkan dengan desain topik utama level 2, dilanjutkan memberi desain warna, simbol dan gambar pada tiap topik dan subtopik yang diinginkan.

Tahapan selanjutnya dalam desain yaitu membuat *Link* media dengan aplikasi lainnya. Desain pada media di atas juga dapat di-link-kan pada media lainnya seperti *power point*, aplikasi pemutar video (VLC, Gome dan Media Player) dan *microsoft word*, serta dapat ditambahkan dengan gambar dan catatan penting pada tiap topik utama maupun subtopik. Selanjutnya, membuat petunjuk penggunaan media dan tahap terakhir dalam desain yaitu merancang instrumen validitas dan praktikalitas. Untuk dapat dilakukan validasi media dan uji coba praktikalitas pada subjek uji coba

terhadap guru dan siswa di MTs Muhammadiyah Sulit Air.

Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Validasi produk

Validasi produk dilakukan oleh ahli media yaitu sebanyak 3 validator/ahli terhadap media pembelajaran Fikih tentang materi Shalat menggunakan aplikasi *Mindjet Mindmanager*. Masing-masing validator memberikan saran terkait dengan media yang peneliti kembangkan pada saat validasi media dilakukan. Adapun saran yang diberikan oleh validator diantaranya:

- 1) penambahan background pada media, kontras warna pada masing-masing topik dan sub topik disesuaikan.

- 2) Variasi gaya tulisan, penambahan simbol/ gambar yang sesuai pada tiap topik, kunci jawaban pada soal latihan dihilangkan dan tambahkan video yang lebih menarik terkait materi.

- 3) Catatan atau *link* media yang relevan dengan topik atau sub topik, warna garis tiap topik dibedakan dan tambahkan petunjuk penggunaan di dalam media.

Sajian data hasil validitas produk dipaparkan sebagai berikut:

1) Validitas Media

Data hasil validitas produk/media yang dikembangkan diperoleh dari 3 orang validator. Data hasil validasi yang dilakukan dijabarkan sebagaimana tabel berikut:

Tabel 1: Data Hasil Validasi Media

N o	Indikator Validasi	Skor Perolehan Rata-rata	Kategori
1	Kriteria Umum	80%	Valid
2	Kriteria Khusus	84%	Sangat Valid
3	Aspek Praktis	84%	Sangat Valid
4	Aspek Teknis	83,8%	Sangat Valid
Nilai Rata-rata		83%	Sangat Valid

Hasil validasi media dari ketiga validator sebagai mana pada tabel 1 di atas menunjukkan persentase sebesar 83 % dengan kategory sangat valid. Sugiyono (2017: 177) menyebutkan Instrumen yang valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan bisa menampilkan apa yang seharusnya ditampilkan.

b. Praktialitas Produk

Praktikalitas produk dilakukan setelah dilakukannya validasi produk dan revisi produk sebagaimana saran dan masukan dari validator. Praktikalitas media dilakukan terhadap 2 orang guru Fikih dan siswa pada Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Sulit Air, pelaksanaan praktikalitas dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan sesuai dengan Rancangan RPP.

Data hasil praktikalitas diperoleh setelah produk atau media *mindjet mindmanager* yang dikembangkan diuji coba secara terbatas pada guru dan siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air dalam pembelajaran Fikih materi Shalat. Setelah uji coba dilakukan, diberikan angket respon guru dan siswa terkait dengan media yang digunakan dalam pembelajaran Fikih materi Shalat di kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air. Angket respon diberikan bertujuan mengetahui apakah media *Mindjet mindmanager* materi Shalat praktis digunakan dalam pembelajaran Fikih.

Data hasil respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media *Mindjet mindmanager* pada mata pelajaran Fikih materi Shalat di kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air sebagai berikut:

Tabel 2: Data Hasil Respon Guru terhadap Praktikalitas Media *Mindjet Mindmanager* Mata Pelajaran Fikih Materi Shalat

No	Indikator	Skor Perolehan Rata-rata	Kategori
1	Petunjuk Penggunaan	85%	Sangat Valid
2	Kesesuain materi	78%	Valid
3	Kemudahan penggunaan media	86,70%	Sangat Valid
4	Gambar, Simbol yang digunakan	76%	Valid
5	Suara/ Video yang	80%	Valid

	digunakan		
6	Warna	85%	Sangat Valid
7	Bentuk Media	80%	Valid
8	Evaluasi/tes	86,70%	Sangat Valid
9	Bahasa	82,50%	Sangat Valid
Total Rata-rata		82%	Sangat Valid

Pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa data hasil respon dari 2 orang guru terhadap praktikalitas media *Mindjet Mindmanager* pada Mata Pelajaran Fikih materi Shalat diperoleh skor rata-rata sebesar 82% dan

dikategorikan sangat praktis, dengan demikian guru merespon baik dan antusias terhadap penggunaan media *Mindjet Mindmanager* pada Mata Pelajaran Fikih Materi Shalat di MTs Muhammadiyah Sulit Air

Tabel 3: Data Hasil Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media *Mindjet Mindmanager* Shalat Kelas VII

No	Indikator	Skor Perolehan Rata-rata	Kategori
1	Petunjuk Penggunaan	89,48%	Sangat Valid
2	Isi Materi	87,93%	Sangat Valid
3	Tampilan Media	87,59%	Sangat Valid
4	Kemudahan Media	90,50%	Sangat Valid
5	Bahasa	91%	Sangat Valid
6	Bentuk soal/tes	90.68%	Sangat Valid
Rata-rata		89,20%	Sangat Valid

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa diperoleh data dari 29 orang siswa kelas VII A skor perolehan 89,20% dan dikategorikan sangat praktis, dengan demikian siswa merespon baik dan antusias terhadap penggunaan media *Mindjet Mindmanager* pada Mata Pelajaran

Fikih Materi Shalat di MTs Muhammadiyah Sulit Air.

PEMBAHASAN

Kebutuhan guru dan siswa akan media belajar *mindjet mindmanager* dalam pembelajaran Fikih untuk

mencapai tujuan pembelajaran dapat ditentukan berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas. Validitas media terlihat dari keterukuran media pembelajaran *mindjet mindmanager* pada kriteria umum, khusus, kepraktisan dan aspek teknis media untuk dapat digunakan oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran Fikih yang diukur menggunakan instrumen validitas. Sebagaimana Sugiyono (2017: 177) menyebutkan instrumen yang valid berarti dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dan bisa menampilkan apa yang seharusnya ditampilkan.

Berdasarkan hasil validasi media *mindjet mindmanager* dari validator diketahui bahwa media *mindjet mindmanager* yang telah dirancang dengan hasil validitas 83% dengan kategori sangat valid artinya sudah memenuhi kriteria yang diinginkan. Berdasarkan tingkat kepraktisan media pembelajaran dengan hasil praktikalitas terhadap siswa 89,20% dengan kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media yang digunakan mudah digunakan, dapat mengantarkan pembelajaran dengan cepat menarik dan unik. Selanjutnya guru merespon positif terhadap media *mindjet mindmanager* pada pembelajaran fikih yang dinilai sangat praktis dengan hasil angket respon 82% dengan kategori sangat praktis dan

dinayatakan mudah digunakan dalam pembelajaran Fikih materi Shalat.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran Fikih materi Shalat menggunakan aplikasi *Mindjet mindmanager* dikembangkan sesuai dengan prinsip dan kebutuhan siswa dan guru serta karakteristik materi pembelajaran yang dikemas dalam tampilan berbentuk *mindmapping* yang dilengkapi gambar simbol dan video. Validitas produk menunjukkan bahwa produk sangat valid dan dapat digunakan untuk dapat digunakan dengan tingkat validitas sebesar 83 %. Praktikalitas media *Mindjet mindmanager* pada pembelajaran Fikih materi Shalat di kelas VII MTs Muhammadiyah Sulit Air dengan kategori sangat praktis dengan skor hasil praktikalitas melalui angket respon guru sebesar 82% dan melalui angket respon siswa sebesar 89,66% .

Hasil observasi Pada tahap praktikalitas menunjukkan antusias guru dan siswa terhadap media *mindjet mindmanager* pada mata pelajaran Fikih materi Shalat kelas VII di MTs Muhammadiyah Sulit Air. Selama uji coba siswa aktif mengikuti

pembelajaran dan memperhatikan secara fokus materi yang disampaikan. Observer dilakukan oleh kedua guru Fikih di MTs Muhammadiyah Sulit Air, berdasarkan catatan observer pelaksanaan prose pembelajaran dengan menggunakan *mindjet mindmanager* pada mata pelajaran Fikih materi Shalat kelas VII di MTs Muhammadiyah Sulit Air cukup baik digunakan sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa, namun kendala yang tampak yaitunya siswa belum fokus pada materi yang ditampilkan lebih dominan pada video yang ditampilkan. Menanggapi hal demikian berdasarkan pengamatan penulis hal tersebut terjadi dikarenakan kondisi infokus yang kurang baik. Antusias siswa meningkat pada saat pertemuan kedua yang peneliti lakukan dengan kondisi infokus normal dan sangat baik.

Saran

Media Mindjet mindmanager ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan media belajar lainnya serta dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran untuk memudahkan guru dan siswa dalam interaksi edukatif dan pencapaian tujuan pembelajaran, serta dapat disempurnakan dengan lebih baik pada pengembangan media belajar selanjutnya.

KEPUSTAKAAN ACUAN

- Amra, Abhandi, 2010, *Media Pembelajaran*, (Batusangkar, Batusangkar Press)
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Buzan, Tony. 2008, *Buku Pintar Mind Map* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama)
- Fransisca, Monica, 2017, Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media *E-Learning* Di Sekolah Menengah Kejuruan, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, VOLT UPI YPTK: Padang)
- Hamalik, Oemar, 2003, *Perencanaan pengajaran dengan Pendekatan Sistem*, (Jakarta, Bumi Aksara)
- Ingamenn, Marcus, *The power of mind Mapping*, Pdf ([Http://archive.org](http://archive.org), online 20 November 2017)
- Khoirudin, Nanang, 2013, Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet MindManager 9 untuk Siswa SMA pada Pokok Bahasan Alat Optik, (Jurnal Pendidikan Fisika (2013) Vol.1 No.1 (Online) 20 November 2017)
- Keputusan Menteri Agama RI, No.165 tahun 2017, *Kurikulum 13 Mata*

- Pelajaran PAI dan Bahasa Arab.pdf* ((Online, 20 November 2017)
- Mindjet. *mindmanager-project-management-user-guide*, (online, www.Mindjet.com diakses 22 november 2017)
- Munadi, Yudhi, 2013, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi)
- Mindjet, *mindmanager-windows*, (<https://www.mindjet.com>, Online: 22-11 - 2017).
- Nurdin, Syafrudin,dkk. 2016, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada)
- Permenag Nomor 912 tahun 2013 (Bab III Standar Isi), *tentang Kurikulum 2013.pdf* (Online, 20 November 2017)
- Peraturan Pemerintah No 32, 2013, *Standar Nasional Pendidikan. pdf*. (Online 20 November 2017)
- Pires, Marco, 2014, *Mindmanager Manual*, (North West University, Ten Years). Pdf (Online, www.NWU.ac.za, Online, 20 November 2017)
- Ruffini,Michael F. Using E-Maps to Organize and Navigate Web-based Content, (*Jurnal Interactive Educational Multimedia*, Number 16 April, 2008, Online 20 November 2017)
- Riduwan, 2005, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* Cet. 17, (Bandung: Alfabeta)
- _____,2017, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung, Alfabeta)
- Vijayavalsalan, Beena, 2016, *Mind Mapping as a Strategy for Enhancing Essay Writing Skills* (Jornal :*The New education Review: Abu Dhabi*).Pdf (Online, 20 November 2017)