



Pengembangan Media Menggunakan Mind Mapping Materi Rukhsah Dalam Beribadah Kelas 7 Di Smpn 14 Palangka Raya

Ridho ansyari¹⁾, Jasiah²⁾.

¹IAIN Palangka Raya, Indonesia ²IAIN Palangka Raya, Indonesia.

Email:

Ansyariridho81@gmail.com jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Keywords

Pengembangan Media,
Mind Mapping, Rukhsah.

ABSTRACT

Diera perkembangan digital yang pesat sekarang semua orang pasti memiliki ketergantungan kepada teknologi sebagai alat bantu untuk memenuhi aspek-aspek dalam kehidupan. Begitu pula dalam proses belajar mengajar harus membuat inovasi guna memberikan pemahaman secara merata terhadap pemahamn peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang mudah untuk peserta didik memahami materi yang sukar dipahami menggunakan penjelasan verbal, oleh karena itu penelitian ini menggunakan Research And Development (R&D). Dengan model pengembangan Morrison, Ross, and Kamp (MRK) dengan 9 tahapan yaitu : 1)Masalah pembelajaran2)Karakteristik siswa 3) Analisis tugas 4)Tujuan pembelajaran 5)Tujuan materi 6)Strategi pembelajaran 7)Strategi pembelajaran 8)Instrumen penilaian 9)sumber pengajaran. Analisis data dengan menggunakan angket dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Hasil validasi ahli media pada mind mapping memperoleh nilai 75% dengan kriteria layak, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 75% dengan kriteria layak, hasil validasi pendidik memperoleh nilai 87% dengan kriteria sangat layak, dan hasil dari respon siswa memperoleh nilai 83% dengan kriteria layak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa media pembelajaran menggunakan mind mapping layak digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam dikelas VII pada materi rukhsah dalam beribadah.

Accepted 01-06-2025

Pendahuluan

Media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi. Hamijaya menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Merujuk kepada beberapa definisi yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapatlah dimaknai bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di indrai yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk terjadinya suatu proses komunikasi. Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien dan berdaya tarik (Azis, 2021).

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Nasution, 1990).

Menurut Arief S. Sadiman, untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut: Menganalisis kebutuhan dan karakteristik, Merumuskan tujuan instruksional, Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, Menulis naskah media, Mengadakan tes (Sadiman et al., 2018).

Permasalahan yang dialami guru di SMPN 14 Palangka Raya yaitu membuat media pembelajaran dengan mengambil video yang relevan dari platfom seperti Youtube sehingga suasana pembelajaran tidak menyenangkan dan kurang variatif. Kesulitan guru adalah banyaknya materi yang harus diberikan, sementara waktu yang disediakan untuk satu mata pelajaran terbatas. Hanya sebagian guru yang menggunakan media pembelajaran yang ada di SMPN 14 Palangka Raya karna keterbatasan sumber daya dan sebagian guru belum sepenuhnya menguasai pembuatan media pembelajaran. Tentu peserta didik akan merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru karna materi yang diajarkan bersifat abstrak dan juga sumber belajar mereka hanya berpusat kepada buku pegangan siswa dan penjelasan guru. hasilnya peserta didik cenderung bosan akibat materi

yang anggap monoton, peserta didik lebih mengobrol bersama teman sebayanya ketika pembelajaran berlangsung dan ketika ditanya oleh guru, peserta didik tidak bisa menjawab.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan mind mapping bertujuan agar peserta didik aktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi rukhsah mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis mind mapping dalam penyajian materi di media ini merupakan salah satu cara yang dapat menolong siswa memahami materi terkait Rukhsah Dalam Beribadah Dimata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kelebihan mind mapping yaitu untuk meringkas informasi, menyajikan informasi dengan memperlihatkan keseluruhan struktur memudahkan dalam mempelajari, menguasai, dan memanggil kembali memori; menjadikan pembelajaran yang bermakna dan tidak hanya bersifat menghafal. (Basori & Cobena, 2019).

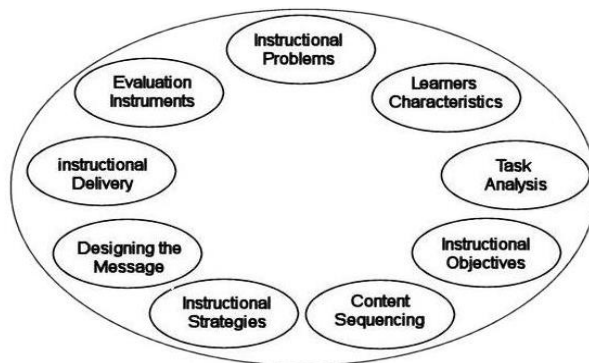
Media pembelajaran interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti berbasis mind mapping adalah media pembelajaran yang disusun dalam bentuk slide melalui aplikasi Canva dengan menggunakan bantuan hyperlink yang memuat pada materi PAI kelas 7 tentang Rukhsah Dalam Beribadah yang di desain se menarik mungkin untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan untuk Pelajaran PAI ditingkat Sekolah Menengah Pertama kelas 7 supaya mereka mampu menjelaskan pemahamannya tentang Rukhsah Dalam Beribadah. (ZUHRIYAH, 2024).

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D). metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk (Haryati, 2012). Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media pembelajaran pokok bahasan Rukhsah dalam beribadah Dengan menggunakan Mind Mapping yang didesain menggunakan Canva dan untuk mengevaluasian peserta didik materi yang disampaikan melalui mind maaping, peneliti menggunakan website Puzzle Maker untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap matei yang disampaikan melalui media pembelajaran mind mapping.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model Morisson, Ross, dan Kamp (MRK) yang terdiri dari Sembilan tahapan yaitu: 1). Masalah pengajaran. 2) Karakteristik siswa. 3) Analisis tugas. 4) Tujuan pembelajaran. 5) Urutan materi.

6) Strategi pengajaran 7) Cara penyampaian pengajaran 8) Instrumen penilaian. 9) Sumber pengajaran.



Gambar 1. Menunjukkan bagian tahapan dari Morisson, Ross, dan Kamp (MRK) Prosedur pengembangan media pembelajaran Mind Mapping ini menggunakan model Morisson, Ross, dan Kamp (MRK), yaitu :

1. Masalah Pembelajaran

Waka kurikulum memberitahukan bahwa sarana prasarana yang mendukung untuk menampilkan media pembelajaran masih sangat terbatas, SMPN 14 Palangkaraya hanya memiliki satu LCD proyektor yang dapat mendukung pembelajaran di sekolah. Guru Pendidikan Agama Islam mengatakan bahwa sulit untuk menentukan atau membuat media pembelajaran yang sesuai untuk materi PAI yang sulit salah satunya materi Al-Quran. Bahan ajar yang digunakan masih terbatas yaitu hanya menggunakan buku paket saja. peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah pembelajaran yaitu;

- a) Kurangnya sarana prasarana yang mendukung pembelajaran
- b) Kurangnya media untuk pembelajaran PAI yang lebih variatif
- c) Kurangnya bahan ajar yang mendukung

2. Karakteristik siswa

Siswa laki-laki cenderung memiliki semangat yang dapat dilihat secara langsung karena para siswa tersebut menunjukkan semangatnya melalui kata-kata ekspresi. Sedangkan untuk siswi atau perempuan memiliki semangat belajar yang baik pula namun belum dapat terlihat dengan baik karena banyaknya para siswi yang masih canggung ketika menjawab soal ataupun pertanyaan. Para siswa-siswi tersebut menjawab beragam, banyak dari mereka yang menjawab hal yang sama yaitu mereka masih kurang memahami pembelajaran PAI dan masih sulit mengingat pembelajaran namun mereka tetap semangat untuk belajar.

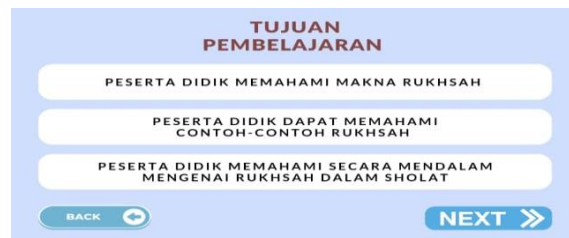
3. Urutan materi

Peneliti akan mengembangkan media e-mind mapping yang nantinya akan

ditampilkan sebagai bahan ajar dan juga sebagai media. Kemudian pada bagian evaluasi menggunakan permainan teka-teki silang di mana nanti peserta didik akan menyaksikan media e-map mapping kemudian mengisi soal-soal yang ada di teka-teki silang yang telah disiapkan oleh peneliti. Tujuan pengajaran menggunakan media mind mapping ialah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat realistik, contohnya materi Rukhsah dalam sholat, dengan memberikan gambar orang sholat, poin-poin mengenai, bagan yang teratur.

4. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran materi rukhsah dalam beribadah sudah dirangkum dalam 3 poin dalam media berbasis mind mapping untuk memudahkan siswa dalam merangkum materi secara singkat, padat, dan jelas. Dengan hanya menggunakan kata kunci.



5. Urutan Materi

Materi pelajaran yang kami ambil adalah Rukhsah dalam beribadah bab 9 di buku pendidikan agama Islam dan budi pekerti, kami mengambil materi tersebut dikarenakan pembelajaran yang terakhir dari buku pendidikan agama Islam dan budi pekerti terakhir dimateri tersebut, yaitu materi rukhsah dalam beribadah rukhsah secara bahasa memiliki arti keringanan atau kelonggaran.

6. Strategi Pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran kami memberitahu siswa tentang apa itu Mind Mapping dan manfaatnya dalam mempermudah proses belajar. Setelah peserta didik mendapatkan penjelasan, kami mengajak mereka untuk membuat bersama" mind mapping sederhana secara berkelompok. Pada saat proses pembuatan mind mapping secara berkelompok kami mendorong siswa untuk berdiskusi dan mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri, serta peneliti selalu melakukan interaksi berupa pertanyaan pemantik dengan peserta didik sembari memperhatikan media pembelajaran yang disajikan, setelah itu kami melakukan evaluasi menggunakan teka teki silang.

7. Cara penyampaian pengajaran

Pada saat proses pembelajaran siswa diberikan pertanyaan pemantik terkait materi rukhsah terlebih dahulu guna memberikan penjelasan awal kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Cara penyampaian pengajaran menggunakan Mind Mapping dengan video dan ayat al-quran yang relevan sesuai dengan materi rukhsah dalam beribadah, peserta didik diminta memperhatikan dan mencatat poin penting selama berjalannya media mind mapping.

8. Instrumen penilaian

Instrumen penilaian (hasil belajar siswa) disusun berdasarkan dengan materi yang ada dengan menggunakan alat evaluasi yaitu puzzle maker. Puzzle maker adalah alat daring yang digunakan untuk membuat teka-teki silang yang sudah diberikan pertanyaan terkait materi rukhsah dalam beribadah untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media berbasis mind mapping.

9. Sumber pengajaran

Sumber pengajaran yang diambil dari buku pegangan siswa, video yang relevan, ayat ayat al-quran terkait rukhsah dalam beibadah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan, angket, observasi dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media, respon pendidik dan peserta didik mengenai media pembelajaran mind mapping dan evaluasi menggunakan puzzle maker. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket skala Likert.

Observasi ialah kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Teknik ini dilakukan dengan cara pengamatan terhadap aspek-aspek yang dibutuhkan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pokok bahasan terkait media pengembangan menggunakan mind mapping dan evaluasi menggunakan puzzle maker, diantaranya tentang lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, materi, peserta didik, dan pembelajaran dikelas.

Wawancara adalah kegiatan mencari data dan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil tatap muka antara pewawancara dengan yang diwawancarai. Teknik ini dilakukan untuk mencari informasi tentang kesusahan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang susah dipahami oleh peserta didik.

Hasil dan Bahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 oktober 2024 dilaksanakan kegiatan observasi dan melakukan wawancara bersama Waka kurikulum dan Guru PAI di SMP 14 Palangka raya. Penelitian ini dilakukan di yang beralamat di Jalan Tingan Tunggal kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya Prov Kalteng .Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli media, 1 orang guru dan peserta didik kelas XI MA Darul Ulum Palanj yang berjumlah 23 peserta didik akan tetapi siswa yang berhadir ditanggal 24 September 2024 hanya berjumlah 19 responden (siswa) dan responden yang diambil berjumlah 10 orang untuk dijadikan sebagai sample. Media ini disajikan dalam 6 slide dari materi rukshah yang sudah disederhanakan, mempermudah siswa dalam memahami materi yang dikemas menggunakan canva untuk membuat latar dan elemen-elemen yang menarik sesuai tingkatan peserta didik. Didalamnya berisi materi pembelajaran rukhsah dalam beribadah serta uji kelayakannya melalui uji ahli media dan ahli materi.

Gambar 2. Kriteria Skala Interpretasi (Saski, N.H. & Tri, S., 2021)

Persentase	Kriteria
20%-40%	Tidak layak
41%-60%	Kurang Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan pendidik kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Gambar 3.Kriteria Respon Siswa (Khairiyah, 2018)

Perentase	Kriteria
85% ≤ RS	Sangat layak
70% ≤ RS < 85%	Layak
50% ≤ RS < 70%	Kurang layak
RS < 50%	Tidak layak

Gambar 4 . Kriteria penilaian

Nilai/Skor	Kriteria
------------	----------

1	Tidak layak
2	Cukup layak
3	Layak
4	Sangat layak

Hasil Validitas Media

Data validitas media diperoleh dari dosen ahli media. Validator media mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian media mencakup aspek yang dinilai dari mind mapping. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Aspek yang dinilai	Katagori Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Tampilan pemaparan materi diawal media pembelajaran menggunakan media mind mapping	✓			
2.	Warna judul pada media pembelajaran mind mapping		✓		
3.	Perpaduan gambar, bentuk dan ukuran huruf yang proporsional		✓		
4.	Kemenarikan desain pada media pembelajaran mind mapping.		✓		
5.	Penempatan unsur tata letak yang konsisten dan sesuai		✓		
6.	Kata-kata media pembelajaran mind mapping pada materi rukhsah dalam beribadah			✓	
7.	Perbandingan huruf antar isi materi yang proporsional		✓		
8.	Pemilihan ukuran huruf dan jenis huruf yang tepat dan proporsional		✓		
9.	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan		✓		

10.	Spasi antar baris susunan teks normal		✓		
11.	Keterbacaan teks isi materi rukhsah dalam peribadah menggunakan mind mapping		✓		
12.	Media pembelajaran mind mapping mampu meningkatkan pemahaman siswa		✓		
Presentase = $\frac{36}{48} \times 100\%$					75%

Berdasarkan hasil yang diperoleh validitas media adalah 75%, maka validator oleh ahli media secara keseluruhan dikatakan Layak untuk di uji cobakan.

Hasil Validasi Materi

Data validitas materi diperoleh dari satu orang validator materi yaitu guru mata pelajaran pendidikan agama islam melalui lembar penilaian ahli materi. Validator materi mengkaji beberapa aspek yang ada pada materi pembelajaran yang telah dirancang. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No.	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi materi	✓			
2.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf		✓		
3.	Kesesuaian bahasa dengan EYD dan tanda baca		✓		
4.	Kesesuaian soal dengan tingkat kemampuan siswa		✓		
5.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa		✓		
6.	Sistematika penulisan soal dengan materi			✓	
Presentase = $\frac{18}{24} \times 100\%$					75%

Berdasarkan hasil yang diperoleh validitas media adalah 75%, maka validator oleh ahli materi secara keseluruhan dikatakan layak untuk di uji cobakan.

Hasil Validasi Pendidik

Data validitas pendidik diperoleh dari satu orang pendidik yaitu guru mata pelajaran PAI melalui lembar penilaian. Validator pendidik mengkaji beberapa aspek yang ada pada media yang dirancang. Dapat dilihat pada table dibawah ini

No	Pernyataan	Alternatif Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media pembelajaran mind mapping	✓			
2.	Dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar	✓			
3.	Media pembelajaran berbasis mind mapping memiliki kemenarikan	✓			
4.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam konten jelas dan mudah dipahami		✓		
5.	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam konten jelas dan mudah dipahami	✓			
6.	Bahasa yang digunakan dan mudah dimengerti pada tingkat pemahaman kelas		✓		
7.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓		
8.	Pemilihan kata dan penggunaan kalimat sesuai dengan kemampuan bahasa siswa tingkat sekolah menengah		✓		
9.	Media berbasis mind mapping membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran		✓		
10.	Materi yang disajikan mudah dipahami siswa	✓			
Presentase = $\frac{35}{40} \times 100\%$					87%

Berdasarkan hasil yang diperoleh validitas pendidik adalah 87%, maka penilaian oleh pendidik secara keseluruhan dikatakan layak.

Hasil Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik yaitu sample dari 10 orang dari siswa kelas VII di SMPN 14 Palangka Raya melalui lembar penilaian. Hasil penilaian mencakup media pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Respon 1	4	3	4	4	4	3	2	2	3	3
2	Respon 2	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4
3	Respon 3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
4	Respon 4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2
5	Respon 5	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3
6	Respon 6	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3
7	Respon 7	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2
8	Respon 8	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3
9	Respon 9	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3
10	Respon 10	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3
Jumlah		36	34	33	35	35	34	33	30	35	29
Persentase		90%	85%	83%	88%	88%	85%	83%	75%	88%	73%
Rata-rata		83,50%									

Berdasarkan hasil jumlah rata-rata skor yang diperoleh dari respon siswa adalah 83%, maka dapat dilihat secara keseluruhan dan disimpulkan bahwa masuk kategori sangat layak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas bahwa media pembelajaran berbasis mind mapping materi rukhsah dalam beribadah setelah diuji validitasnya menggunakan metode Research and Development (R&D) memperoleh nilai 75% (layak) dari ahli media, memperoleh nilai 75% (layak) dari ahli materi, memperoleh nilai 87% (sangat layak) dari pendidik, dan memperoleh nilai dari 83% (layak) dari respon siswa, oleh karna itu media pembelajaran mind mapping ini dapat dipakai gunakan, khususnya bagi pendidik untuk merangkum dan meringkas materi yang banyak yang dapat membuat peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran, tanpa mengurangi substansi materi rukhsah dalam beribadah. Dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan mind mapping ini dapat

dimplementasikan sebagai media pembelajaran guna memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik dapat memahami isi materi secara sistematis, media ini dapat membantu peserta didik dalam melihat video kinestik terkait materi rukhsah dalam beribadah secara langsung guna memperoleh pemahaman yang sama.

Referensi

- Azis, A. (2021). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis It. In Andriyanto (Ed.), *Lp2m Iain Palangka Raya Press*.
- Basori, B., & Cobena, D. Y. (2019). Pengembangan Media Berbasis Mind Map Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 4(2), 97–105. <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V4i2.18434>
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi Kpk Dan Fpb Pada Siswa Kelas Iv Di Sd/Mi Lamongan. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/Jam.V5i2.3476>
- Nasution, S. (1990). (1990). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Biia Aksara.
- Sadiman, A. S., Harjito, A. H., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 9(1), 1118–1124.
- Zuhriyah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mind Mapping Dengan Fitur Hyperlink Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*, 2(2), 1–16.
- Azis, A. (2021). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis It. In Andriyanto (Ed.), *Lp2m Iain Palangka Raya Press*.

- Basori, B., & Cobena, D. Y. (2019). Pengembangan Media Berbasis Mind Map Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 4(2), 97–105. <https://doi.org/10.21831/Elinvo.V4i2.18434>
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Khairiyah, U. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi Kpk Dan Fpb Pada Siswa Kelas Iv Di Sd/Mi Lamongan. *Al-Murabbi: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(2), 197–204. <https://doi.org/10.53627/Jam.V5i2.3476>
- Nasution, S. (1990). (1990). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Biia Aksara.
- Sadiman, A. S., Harjito, A. H., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 9(1), 1118–1124.
- Zuhriyah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mind Mapping Dengan Fitur Hyperlink Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*, 2(2), 1–16.